

USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS
DEL VALLE DE ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA A TRAVÉS
DEL MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA



Maestría en Educación y Desarrollo Humano

CINDE- Manizales

**USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL
VALLE DE ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA A TRAVÉS DEL
MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA**

**TATIANA BETANCUR JARAMILLO
ÁNCIZAR VARGAS LEÓN**

**CENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO CINDE
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
SABANETA-MEDELLÍN**

2010

**USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL
VALLE DE ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA A TRAVÉS DEL
MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA**

**TATIANA BETANCUR JARAMILLO
ÁNCIZAR VARGAS LEÓN**

Monografía para optar el título de Magister en Educación y Desarrollo Humano

Directora de tesis:

Érika Jaillier Castrillón

Doctora en Ciencias de la Información y de la Comunicación

**CENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO CINDE
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
SABANETA-MEDELLÍN
(Junio, 2010)**

Nota de aceptación

Presentación

Jurado

Jurado

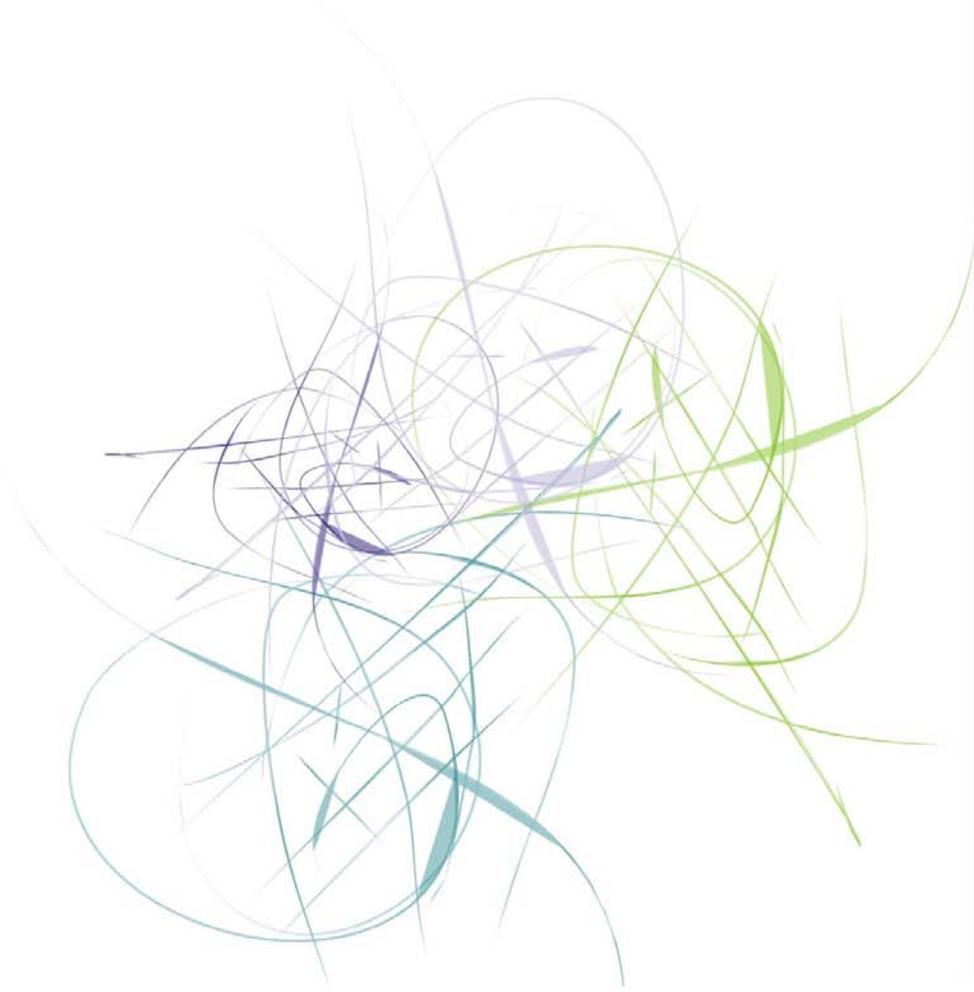


Tabla de Contenido

Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	6
Índice cuadros y gráficas	10
Introducción	13
1. Nuestra Investigación.....	17
1.1 A manera de Introducción.....	17
1.2 El universo de investigación	19
1.3 Justificación	22
1.4 Antecedentes.....	23
1.5 ¿Qué preguntarse para investigar?	27
1.6 Objetivos	27
1.6.1 General	27
1.6.2 Específicos	28
1.7 Diseño metodológico.....	28
1.8 Criterios para la selección de la muestra	33
2. Un recorrido por el concepto de juventud.....	37
2.1 Juventud y derechos.....	39
2.3 Enfoques y perspectivas.....	50
2.4 Juventud y consumo.....	57
2.5 El Joven en Colombia.....	59
2.6 Juventud e inclusión social – educación en Colombia	65
2.7 El joven de nuestra investigación.....	66
3. Virtualidad	70
3.1 Las primeras abstracciones del ser humano	70
3.2 De la biblioteca virtual a las bases de datos.....	71
3.3 El proceso de virtualización.....	75
3.4 Virtualización, temporalidad y espacialidad	76

3.5	Cibercultura y red.....	77
3.6	Hipertexto	80
3.7	Socialización y otro tipo de sociedades.....	82
3.8	La mediación en la comunicación y la educación	84
3.9	Internet.....	84
3.10.	Alfabetización digital.....	88
3.10.1	De la brecha digital y analfabetismo informacional... ¿cuál?	88
3.10.2	Inmigrantes y nativos digitales.....	89
3.10.3	Alfabetización y apropiación tecnológica	91
3.11	Jóvenes e Internet.....	92
3.12	Conectividad en Colombia	93
3.13	Agenda de la conectividad	95
3.14	Conectividad en Medellín.....	99
4.	Educación	102
4.1	Pedagogía Instruccional	103
4.1.1.	Modelo pedagógico tradicional	103
4.1.2	Modelo pedagógico conductista.....	105
4.2	Pedagogía Activista	106
4.2.1	Modelo pedagógico desarrollista.....	106
4.2.1.1	Constructivista:	107
4. 2.2.	Modelo pedagógico social.....	108
4.2.2.1	Aportes del paradigma sociocultural propuesto por Lev Vigotsky.....	109
	Vigotsky y sus aportes a la educación	110
	De los planteamientos vigotskianos hay tres ideas básicas relevantes:	111
	Psicología y educación en Vigotsky	111
	Conclusiones y recomendaciones desde Vigotsky	112
4.2.1.2	Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.....	115

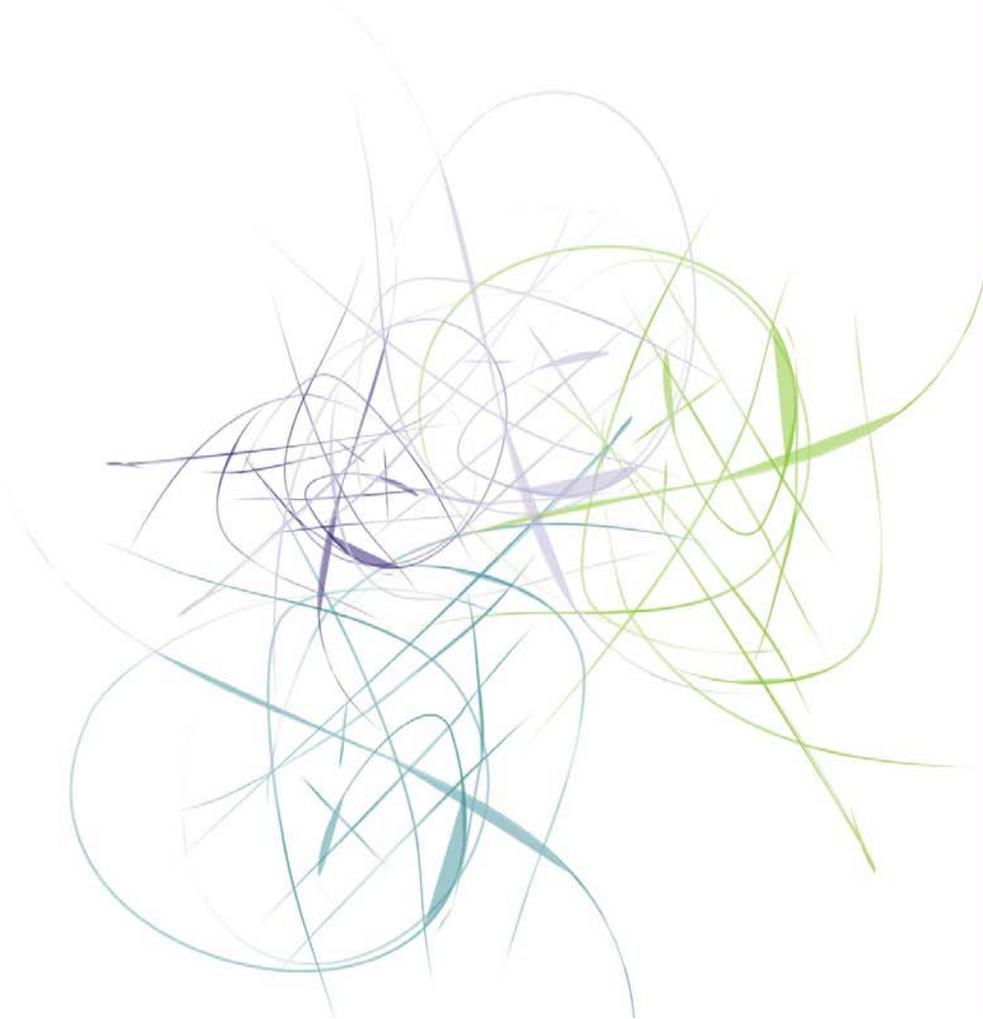
Relación Teoría Aprendizaje de Ausubel y las TIC.....	116
4.2.2.2 La educación problematizadora en Freire.....	117
4.2 Reflexiones sobre las Teorías Del Aprendizaje y su relación con las TIC	121
5. Internet e Investigación Formativa	124
5.1 La escuela virtual, redes de aprendizaje, nuevas conexiones.....	126
5.2 Paradigma.....	128
5.3 Una vía expedita para la formación	129
5.4 Institución educativa y las TIC	132
5.5 Aula virtual, otro escenario	134
6. Uso de herramientas virtuales para la Investigación Formativa.....	139
6.1 Competencias básicas para la investigación	144
6.2 Instrumentos para la Investigación Formativa desde Freire y el Constructivismo	145
6.3 Conectividad, desde lo tecnológico a lo vital en la pedagogía.....	145
6.4 Procesos y Acciones Didácticas	149
6.4.1Comunicación B-Learning Teaching	149
6.4.2 Por Qué CBLT.....	150
6.4.3 Reflexión Evaluativa	150
6.4.4 Web-Site Teacher	151
6.4.5 Carta Descriptiva y Programas	152
6.4.6 Curriculum.....	152
6.4.7 Proyecto Docente.....	153
6.4.8 Documentos	153
6.4.9 Enlaces (Desde El Hipertexto)	153
6.4.10 Noticias.....	154
6.4.11 Bibliografía	154
6.4.12 Cibergrafía.....	154
6.4.13 Agenda Evaluativa.	155

6.4.14 Ovas y Cambio Del Rol Del Docente (Objeto virtual de aprendizaje- OVAS)	155
7. Análisis.....	157
7.2 Posibilidades de acceso integral en Colombia	161
7.3 ¿Investigadores investigados?	165
7.4 Investigación Formativa, desarrollo de competencias a través de las Tic	168
7.5 Relación teoría aprendizaje de Freire y las TIC	173
7.6 Relación teoría aprendizaje de Vigotsky y las TIC	174
7.7 Las posibilidades del estudiante	176
7.8 Las TIC al servicio de la Investigación Formativa.....	180
Conclusiones	184
Bibliografía	191
Cibergrafía	202
Glosario	205
Anexos.....	211

Índice cuadros y gráficas

Cuadro 1: Paradigma tecnológico	18
Cuadro 2: Clasificación de la investigación	20
Cuadro 3: Formación de los estudiantes en investigación	22
Cuadro 4: Número de estudiantes pregrado ingeniería	34
Cuadro 5: Número de estudiantes pregrado comunicación	35
Cuadro 6: Porcentaje por edad Comparación entre 2007-2008	63
Cuadro 7: Percepciones y Enfoques de la Política Pública de Juventud en Colombia	65
Cuadro 8: Objetivos e indicadores del eje comunidad	87
Cuadro 9: Objetivos e indicadores guía del Eje de Educación	96
Cuadro 10: Modelos Pedagógicos	103
Cuadro 11: Modelo pedagógico tradicional	104
Cuadro 12: Modelo pedagógico conductista	105
Cuadro 13: Modelo pedagógico desarrollista	107
Cuadro 14: Modelo pedagógico social	109
Cuadro 15: Mediación tema central en el eje aprendizaje	114
Cuadro 16: Tipología de espacios web de interés educativo, según Peré Marques	134
Cuadro 17 : Recorrido teórico	140
Cuadro 18: Categorías y subcategorías de nuestra investigación	181

Gráfica 1: Porcentaje de estudiantes por universidades que conforman la muestra	34
Gráfica 2: Distribución de estudiantes de ingeniería –primer y último semestre	34
Gráfica 3: Distribución de estudiantes de comunicación –primer y último semestre	35
Gráfica 4: Pirámide de Maslow	42
Gráfica 5: Porcentaje por edad – Juventud en Colombia	63
Gráfico 6: Porcentaje por edad. Censo 2005	64
Gráfico 7: Género de la población encuestada	66
Gráfico 8: Edades de la población encuestada	67
Gráfico 9: Semestre que cursan los jóvenes de nuestra investigación	67
Gráfico 10: Personas que usaron / o no computador según rango de edad	92
Gráfica 11: Rango de edades que se conectaron el día anterior a la encuesta EGM	93
Gráfica 12: Penetración de la Internet por edades	94
Gráfica 13: Mafalda y la pedagogía	106
Gráfica 14: Una generación equipada	130
Gráfico 15: Porcentaje de hogares con acceso a bienes o servicios relacionados con TIC Total Nacional	132
Gráfico 16: Integración de tecnologías de información y comunicación	144
Gráfico 17: Conectividad	146
Gráfico 18 : Lo que hacen los jóvenes en su tiempo libre	159
Gráfico 19: Caracterización de personas que usaron	160
Gráfica 20: Uso de Internet en relación con el nivel educativo	161
Gráfica 21: Usos del internet en la población seleccionada	161
Gráfica 22: Relación de uso del computador con nivel educativo	163
Gráfico 23: Frecuencia de uso de la muestra seleccionada	164
Gráfico 24: Los que piensan los jóvenes Colombianos sobre TIC	167
Gráfico 25: Transformación de insumos del proceso educativo virtual.	178



Introducción

Introducción

La idea de abordar la relación entre jóvenes universitarios, aprendizaje, docencia, comunicación-educación, TIC e investigación surge por inquietudes no manifiestas o explícitas de parte de la comunidad académica; entiéndase por la misma, educadores y estudiantes.

En este sentido, podría afirmarse que para una parte del sector académico, el debate no tiene sentido o adolece de trascendencia, pues la concepción de la educación pasa por los modelos tradicionales, esto es, que el conocimiento es ‘transmitido, externo a la persona [...], estable, fijo, descontextualizado’ (Jonassen, 1999:46), en donde las formas de enseñanza y aprendizaje están claramente establecidas y, prácticamente, no existen otras opciones de construir el conocimiento, mucho menos posibilidades de interpretar el mundo; la flexibilidad en este punto tendería, entonces, a cero. De igual modo el tema, aunque limitado, compete también a directivos, padres de familia y hasta estudiantes que prefieren el esquema “no contaminado”, o sea, tradicional, donde se establecen con toda claridad las reglas de juego, sin temor a que sean cambiadas en el camino; esquema que, por demás, viene con el calificativo de “exigencia”, promoviendo una forma de *seguridad* que calma y dosifica los espíritus en cuanto a promoción de grado se refiere. Puede decirse que en este modelo lo importante no es la pregunta sino las respuestas que correspondan con *definiciones* claramente establecidas y que se puedan medir, con toda exactitud, desde un canon cuantitativo, esto es, en forma exclusiva.

Retomando líneas iniciales, así como hay una parte del sector académico que está a favor de la tradición, existe asimismo, el que quiere apostarle al riesgo de nuevas rutas de aprendizaje, que podrían ser tan o más efectivas que las tradicionales. Es así como los docentes, estudiantes, padres de familia y directivos de las instituciones educativas (que están del otro lado), abogan por pedagogías más dinámicas, menos pasivas; donde los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje no sean exclusivamente los maestros, esto es, abrir paso a la participación colaborativa -elemento que atañe a esta investigación-. Se pueden *construir* los conocimientos en la mente de los niños y jóvenes, con los riesgos que traen los nuevos métodos de enseñanza, es decir, trabajar constantemente en la construcción de la pregunta, las definiciones eternas se reconsideran y se someten a nuevos exámenes, el ensayo-error se observa (ya no desde el error como culpa, sino desde la mirada científica que permite descartar caminos y buscar nuevos senderos). Basta con retomar autores como Coll cuando afirma que la ‘[...] interpretación constructivista del concepto de aprendizaje significativo

obliga a ir más allá de los procesos cognitivos del alumno' (Coll, 1988:7); lo que podría traducirse, entonces, en hacer de la tradición, una revolución en cuanto a las formas de educar hoy.

En este punto vale aclarar que pese a esta necesidad de transformar los métodos tradicionales, Estudiantes y profesores se revelan y prefieren la tradición –el maestro es quien 'dicta la lección', y el estudiante toma una actitud pasiva-; en suma, el estudiante espera a que el profesor sea quien solucione los interrogantes que él tiene.

Esta investigación por su parte busca, entonces, resignificar los usos de las herramientas que trae internet como chat, correo, juego, red social, MSN, es decir, las nuevas formas de leer y aprender que trae consigo la tecnología 'los cambios tecnológicos modificaron las maneras de leer, el surgimiento de un nuevo lector ("lector zapping"), capaz de abarcar simultáneamente diferentes textos, el fenómeno del multilingüismo y los variados formatos de escritura' (Tanzi, 2006). Valernos de estas herramientas para darle otro viraje al método tradicional de enseñanza-aprendizaje porque querámoslo o no 'la literacidad está migrando hacia los formatos *electrónicos*, a un ritmo rápido e irreversible' (Cassany, 2006: 171).

Presentamos entonces el recorrido de esta investigación donde pretendemos migrar a nuevas 'prácticas comunicativas con sus nuevos géneros (correo electrónico, conversación o chat, página o sitio), estructuras (hipertexto, intertextualidad)' (Cassany, 2006: 173) entre otros. El primer capítulo, Nuestra Investigación, presenta la intención del estudio y la pertinencia en el mundo actual; el segundo capítulo, el Concepto de Juventud plantea un panorama histórico de cómo es visto el joven en el ámbito de educación superior; el tercer capítulo, Virtualidad, hace un recorrido por diferentes autores, mostrando cómo la misma se ha posicionado como una práctica social y académica, además de la políticas que tiene como tal Colombia frente al uso de Internet; el cuarto capítulo, Educación y Modelos Pedagógicos, en él se esbozan diferentes modelos como introducción al que nos compete: Constructivismo desde autores como: Vigotsky, Freire y Ausubel, para hacer una reflexión de cómo el constructivismo puede aportar a la formación investigativa en educación superior; el quinto capítulo Internet e Investigación Formativa, presenta una conceptualización del tema y la relación que tiene la investigación con las TIC; el sexto capítulo el Uso de Herramientas Virtuales para la Investigación Formativa, en este punto se habla de la conectividad como una estrategia para la educación en investigación y el séptimo capítulo, Análisis, donde se concentran los resultados frente al objeto de estudio.

Buscamos al final que las conclusiones estén direccionadas al aporte de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, hacen a la educación superior, en especial a la investigación.



1 USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Nuestra
investigación-

Capítulo 1

1. Nuestra Investigación

1.1 A manera de Introducción

El mundo actual vive un momento histórico de trascendentales cambios. El tiempo de los 30 a los 50 en el que nacieron y crecieron los padres está llegando a su final. Época que se desarrolló bajo el influjo de un prototipo diferente, dominado por procesos de industrialización y por una manera peculiar de ver el mundo y la realidad. El problema no es que estemos presenciando grandes cambios:

Desde el año 1500 la visión de mundo era una visión orgánica asociada al modo de desarrollo medieval; agrarismo, y a esta visión de mundo correspondía un paradigma tecnológico orgánico también dominante. Hace más de dos siglos, esta visión orgánica fue reemplazada por la visión mecánica de mundo asociada al modo de producción moderno: industrialismo y, a esta visión de mundo corresponde un paradigma tecnológico mecánico igualmente dominante (Ordoñez, 2004:33)

En la actualidad se está produciendo una sustitución del industrialismo. Los cambios se están produciendo cualitativa y cuantitativamente, especialmente en las relaciones de poder, de producción y las formas de vivir lo humano a través de la cultura. Esta situación es bastante compleja, porque todo cambio produce confusión, crisis y en esa crisis el hombre se siente vulnerable y busca refugio en la religión, en la tecnología, en la sociedad de consumo, entre otros.

Los cambios de época no son una novedad para la humanidad; “el último cambio histórico ocurrió hace más de 200 años, cuando la Revolución Industrial condujo a las sociedades desde el agrarismo hacia el industrialismo, generando *incertidumbre, discontinuidad, inestabilidad, desorientación, inseguridad, perplejidad y, por lo tanto, vulnerabilidad*”. Ahora, tres revoluciones – sociocultural, tecnológica y económica— están haciendo obsoleta la época del industrialismo y forjando la época del informacionalismo. Sin embargo, este proceso no ocurre de forma clara ni sin contradicciones, que son propias de un cambio de época, por la competencia entre visiones de mundo en conflicto que intentan prevalecer en la época emergente (De Souza, 2001:1)

A partir de este cambio de época, las Tecnologías de la Información y la Comunicación generan un nuevo modo de producción y unas relaciones de poder diferentes. Este cambio de época acontece en los últimos 50 años y gira alrededor de tres revoluciones, como se señala en la cita anterior: la sociocultural, la tecnológica y la económica lo cual lleva de una manera acelerada, a esa nueva época en la cual el poder lo tendrá la información. A partir de consideraciones como las de (Toffler, 1990) “*El cambio de poder*” sobre tipos de sociedad se presenta el siguiente esquema que muestra la

relación del paradigma tecnológico con la visión del mundo en diferentes momentos de la historia de la humanidad

Cuadro 1: Paradigma tecnológico

ÉPOCA	VISIÓN MUNDO	MODO PRODUCCIÓN	PARADIGMA TECNOLÓGICO
1500-1800	Orgánica medieval	Agrarismo	Orgánico
1800-1950	Mecánica-moderno	Industrialismo	Mecánico
1950 en adelante	Postmoderna Sociedad red	Informacionalismo	Digital

Elaborado en el proceso de investigación

Según Castells, la sociedad actual se moldea bajo la perspectiva de la “**sociedad red**” como una manera nueva de organizar la sociedad; en este sentido, la revolución tecnológica se fundamenta en la idea de que la tecnología digital es la tabla de salvación para todos los pueblos en cuanto que permite hacer mejor lo que ya sabemos hacer. Se manifiesta en la formación de redes virtuales y en la integración electrónica de modos (texto, sonido e imagen) y medios de comunicación.

El acceso a la información se ha ampliado gracias a las Tecnologías de la información y la comunicación, en especial las tecnologías digitales. Pareciera que nos encontraríamos en una época donde los seres humanos necesitan ser capaces de **recolectar, analizar y sintetizar información, plantear problemas e hipótesis, aventurar respuestas y comunicarse para ser incluidos en las dinámicas sociales**. No obstante, todas las herramientas de comunicación están fuertemente impactadas por la tecnología actual, los teléfonos celulares, los computadores personales, **Internet** y las redes, televisores, radios y sistemas de audio; por lo tanto, no sólo es necesario contar con destrezas intelectuales para la comunicación, sino también con las competencias tecnológicas para comunicarse exitosamente.

La tecnología de la información ha hecho posible la creación electrónica del *octavo continente del Planeta*: un *continente digital*, donde INTERNET es un *puerto virtual en la era del acceso*. En este *continente virtual*, el tiempo histórico no cuenta, el espacio geográfico desaparece y las relaciones sociales son innecesarias. Por eso, el concepto de "red" asume consecuencias prácticas para la nueva *morfología social* de las sociedades avanzadas del futuro. En la Era Digital, crece de forma vertiginosa la

organización de redes virtuales, que reemplazan a los contactos cara-a-cara, creando una especie de *vecindario electrónico global*, donde las relaciones sociales y políticas parecen innecesarias. Mientras la facilidad de acceso a la información no encuentra precedente en la historia, la futura *generación punto-com* corre el riesgo de asumir que ya no será necesario caminar para conocer el mundo y transformarlo (De Souza, 2001:13)

La **sociedad del conocimiento** ha sido caracterizada tradicionalmente como aquella en donde confluyen varios factores de la producción de riqueza: trabajo, capital, tierra y conocimiento; este último como novedad. Muchos críticos de Internet han planteado que éste ha contribuido a que el ser humano se encierre más en sí mismo, se aisle, modificándose los tipos de relación que se establecen.

Hoy algunos sostienen que se han establecido nuevos patrones relacionales a partir del uso de las tecnologías digitales, especialmente de Internet, pues ésta ha permitido crear redes a partir de las cuales se tejen relaciones diversas. En suma, es claro que nada se ha escapado al influjo de las tecnologías digitales, particularmente a los cambios que Internet ha propiciado en el hombre y la cultura de hoy.

1.2 El universo de investigación

La universidad tiene como fin esencial el cultivo del saber superior y su difusión, por esta razón no puede concebirse la universidad sin investigación. Allí son varios los actores que intervienen, en especial dos: estudiantes y profesores. La atención de este trabajo se centrará en los estudiantes, quienes al igual que los profesores son receptáculos del influjo de las tecnologías digitales. Es probable que en algunos momentos se imponga la necesidad de referirse a los profesores, pues ese binomio resulta inseparable, claro está, que el interés y marco de referencia estará situado en los jóvenes estudiantes como protagonistas del proceso.

La universidad debe desarrollar investigación en sentido estricto, tanto de carácter básico como aplicado. Lo anterior conlleva a la formación de agentes investigadores; esto es, sujetos que adopten como proyecto de vida la investigación; pareciera ser un hecho o una razón obvia, pero, en realidad, la investigación universitaria afronta dos dificultades muy serias, el financiamiento para investigar y el currículo en cuanto a la investigación como curso regular. No es pertinente abordar ambas dificultades, pues desbordarían los alcances de nuestra investigación, pero lo que sí podemos decir en relación con el problema curricular, es que la posibilidad de enseñar-aprender a investigar es real y pasa necesariamente por el desarrollo de **competencias y**

habilidades que se fortalecen en la formación profesional, en el caso del pregrado claro está.

En este orden de ideas, la educación universitaria contemporánea se caracteriza, especialmente en su primer nivel, por un énfasis generalista y profesionalizante, por lo tanto, la **formación investigativa** deberá tender a objetos prácticos, con finalidad de aplicación del conocimiento, más que de generación del mismo (Forment, 1996:155)

En sentido estricto y riguroso, la formación de investigadores está reservada a los programas de maestría y doctorado. Sin embargo, no cabe ninguna duda de que una formación investigativa básica, en los niveles de pregrado, contribuye al desarrollo de habilidades y competencias necesarias para el ejercicio profesional y para el desempeño futuro como investigadores.

Para algunos autores la función investigativa compete prioritariamente a los profesores, pues la expectativa de los estudiantes es que se les forme como profesionales y no como investigadores. Los alcances de esa postura, respetable desde todo punto de vista, es relativa pues los cambios de época señalados al comienzo, obligan a anticiparse con mayor rapidez al “futuro” y por eso, además de formar profesionales, se deben formar competencias y habilidades para la investigación. Esta sería una forma de proyección en la historia que avanza a pasos agigantados.

Integrar entonces, la investigación a la formación trae grandes beneficios para el estudiante. Entre ellos, estimula el aprendizaje autónomo, pero orientado por el profesor o tutor; lo que permite configurar una estructura mental ordenada; desarrolla el pensamiento holístico, discursivo y crítico; desarrolla competencias para el rastreo, clasificación, análisis e interpretación de la información; plantea soluciones frente a problemas complejos.

Cuadro 2: Clasificación de la investigación

ÁMBITO	INTENCIÓN	LOGRO	PRODUCTO
Investigación formativa	Habilidades para el aprendizaje autónomo	Mayor nivel de asimilación	Mejor capacidad interpretativa
Formación investigativa	Desarrollo de competencias en el estudiante	Potencia al profesional	Mayor capacidad propositiva
Investigación en sentido estricto	Investigación docente	Permea el currículo	Nuevo conocimiento

Elaborado en el proceso de investigación

La investigación como actividad compleja requiere el cumplimiento de diversos procesos que son de naturaleza lógica, cognitiva, epistemológica, formativa, ética, planificadora, práctica y operativa. Como generadora de conocimiento implica también procesos cognitivos: pensar, observar, comprender, razonar, conocer, interpretar y representar. Allí es donde tiene su origen la pregunta, la identificación del problema.

La investigación requiere de un proceso de des aprendizaje con respecto a las propias condiciones de existencia; a los procesos habituales de lectura y escritura; a la interpretación del mundo; a la posibilidad de comprender, explicar, interpretar, argumentar y obtener leyes, explicaciones, principios o hipótesis; en este sentido, la investigación, inserta en un grupo debe estar mediada por una reflexión dialógica con miras a consolidar en el tiempo una **comunidad crítica de reflexión y acción**.

Esta concepción de reflexión dialógica se fundamenta en el concepto de “**aprendizaje colaborativo**” entendido como una estrategia privilegiada para promover y facilitar la construcción del conocimiento. Con todo ello se pretende alcanzar un trabajo sinérgico. Entonces, el Aprendizaje Colaborativo apunta al desarrollo de competencias de diversos órdenes: cognitivas, metacognitivas y sociales.

Este planteamiento está íntimamente emparentado con los trabajos de Vigotsky, en el sentido que desde el paradigma sociocultural se considera que la experiencia individual se alimenta, se expande y se profundiza a través de la apropiación de la experiencia social, que es vehiculada por el lenguaje.

“El proceso de formación de los estudiantes en la universidad, a través del cultivo, enseñanza y práctica de la investigación debe apuntar a estimular y desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo; la independencia del criterio; la creatividad del ser humano; la confianza en las potencialidades mentales y físicas; y su utilización constructiva y eficiente (Willes, 2001:137)

Descubrir el estado y el nivel de uso de Internet para la investigación por parte de los jóvenes universitarios de Medellín permitirá entender, de alguna forma, nuevas posibilidades del conocimiento.

Cuadro 3: Formación de los estudiantes en investigación



Elaborado en el proceso de investigación

Los docentes, regularmente, en las instituciones universitarias se quejan de la poca productividad de sus estudiantes y denuncian, en forma permanente, el plagio, por medio del cual, sólo se limitan a “copiar y pegar” los textos que se encuentran en los diferentes buscadores. Bajo nivel de lectura, problemas de comprensión, escasa interpretación, pocos niveles de producción, llevan a que el cuerpo docente dude de la utilidad de la Internet y los desarrollos tecnológicos. Del mismo modo, también hay ciertas resistencias por parte de determinados grupos de profesores para asumir y asimilar el avance de la Sociedad del Conocimiento en forma de mediaciones tecnológicas.

Por ello, es importante observar esta situación, con el ánimo de detectar su estado, poder formular explicaciones y proponer actividades y metodologías que puedan impactar, al menos en varios sectores educativos de Medellín, **el acercamiento de los jóvenes al uso de la mediación tecnológica para la investigación formativa.**

1.3 Justificación

De acuerdo con **la agenda de conectividad** para Colombia, que busca masificar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, las TIC ofrecen una oportunidad para que los países en vías de desarrollo den un salto en su evolución económica, política y social, disminuyendo así, la brecha que los separa de los países desarrollados. Estas tecnologías, y en especial Internet, han trascendido los campos tecnológico y científico, constituyéndose actualmente en herramientas que se encuentran al alcance y servicio de toda la comunidad en los ámbitos económico, educativo, de salud, entre otros. (Agenda de conectividad). Ver: www.agenda.gov.co

Entonces, se puede afirmar que las tecnologías son una herramienta que permite el desarrollo a todos los niveles, entre ellos la universalización del acceso a la información y la utilización eficaz y óptima del conocimiento. No obstante, un uso adecuado de las tecnologías puede generar desarrollo, participación, crecimiento e igualdad social; un uso inadecuado puede generar los efectos nocivos para el país, pues si estas herramientas no son de fácil acceso, crecerá la distancia entre quienes tienen y quienes no tienen acceso a ellas.

Este esfuerzo por fomentar el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, no es nuevo. Desde 1997 se creó el Consejo Nacional de Informática, conformado por representantes del sector público y privado. Este consejo publicó en abril del mismo año, los *lineamientos para una política nacional de informática*, aunque fueron muchos los compromisos, su cumplimiento ha sido poco. En el plan nacional de desarrollo, 1998 – 2002 incluyeron cinco objetivos básicos. Uno de ellos, propiciar el desarrollo de la infraestructura colombiana de la información. En ese sentido, se establece que esta infraestructura debe ocupar un lugar importante en el apoyo a gobiernos locales y departamentales, a los diferentes establecimientos educativos y a la comunidad en general para contribuir con su desarrollo económico y social e incentivar la competitividad regional.

1.4 Antecedentes

José Luis Ramírez Romero¹ adelanta un trabajo relacionado con la investigación educativa y los computadores, para el caso mexicano, donde asume el enfoque crítico para el análisis, ante posturas que él denomina “tecnocráticas dominantes”, en el marco de la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación –TIC- en el campo de la educación.

El rastreo de Ramírez R. por varias universidades de México encontró que el 27% de los trabajos hablan sobre la utilización de los computadores en la educación incluyendo programas educativos, el 19% se refiere al uso de la Internet, el 17% habla de las actitudes frente al computador, otro 17% estudia el uso del computador en torno a la educación formal, apenas un 10% estudia la formación a distancia y otra variedad de trabajos ocupa un 10%.

¹ José Luis Ramírez Romero, profesor investigador del Departamento de Lenguas Extranjeras de la Universidad de Sonora.

La tarea de sistematización conduce a encontrar que el 60% de los objetos de estas investigaciones se ocupan del software, impacto y consumos pedagógicos de la red. El 30% aborda a los estudiantes y profesores desde sus creencias y actitudes ante la inclusión de los computadores en los procesos pedagógicos. El último 10% habla de otras áreas relacionadas con el encuentro entre el computador y la educación.

Dentro de los hallazgos se aprecia que el público más estudiado en investigaciones es el de los jóvenes estudiantes, empezando por el grupo correspondiente a la educación superior y, por supuesto, los profesores. Sólo un estudio reportó el caso de administradores educativos y padres de familia.

Otro aspecto interesante es el relacionado con la inexistencia de diferencias importantes entre la educación a distancia y la presencial, teniendo en cuenta el uso de las TIC. Aunque los estudiantes presentan interesantes acercamientos con las comunidades virtuales, relacionamientos, mejoramiento de la escritura, coherencia, autonomía y acceso a diferentes tipos de información. No se presentan desarrollos evidentes relacionados con proyectos pedagógicos innovadores.

En las conclusiones de José Luis Ramírez se encuentra que la cantidad de investigaciones sobre el binomio computador-educación, para México, aún es escasa. Sin embargo, recomienda el uso del computador como una alternativa para los procesos pedagógicos. Igualmente recomienda abordar nuevas investigaciones que incluyan objetos más pertinentes, que tengan relación con la cultura local, fines específicos y contenidos con sus desarrollos. También incluye la formación de profesores y la ética involucrada en su producción y uso; y el papel de las computadoras en la formación de ciudadanos y ciudadanas del nuevo milenio, más justas, más humanas y más solidarias (Ramírez, 2007:17)

Según la *Nacional School Board Association* (2002), citada por María Esther Martínez Figueira y Manuela Raposo Rivas de la Facultad de Ciencias de la Educación Campus As Lagoas s/n 32004 - Ourense – España, existen unos datos comprobables que dan cuenta de nuevas realidades relacionadas con la llamada sociedad del conocimiento:

- ♣ El volumen total del conocimiento mundial se duplica cada dos-tres años.
- ♣ Cada día se publican 7000 artículos científicos y técnicos.
- ♣ La información que se envía desde satélites que giran alrededor de la tierra alcanzaría para llenar 19 millones de tomos cada dos semanas.
- ♣ Los estudiantes de secundaria que completen sus estudios en los países industrializados han sido expuestos a más información que la que recibían sus abuelos a lo largo de toda su vida.

- ♣ En las próximas tres décadas se producirán cambios equivalentes a todos
- ♣ los producidos en los últimos tres siglos.(Martínez, 2006: 2)

María Esther Martínez y Manuela Raposo encontraron en la guía de planificación de la Unesco para el consumo de las TIC en la capacitación de profesores que,

“las TIC constituyen una herramienta decisiva para ayudar a los estudiantes a acceder a vastos recursos de conocimiento, a colaborar con otros compañeros, a consultar a expertos, a compartir conocimiento y resolver problemas complejos utilizando herramientas cognitivas. Las TIC también ofrecen a los alumnos novedosas herramientas para representar su conocimiento por medio de texto, imágenes, gráficos y video” (Unesco, 2004: 30)

Dentro de las diversas formas de utilización del recurso tecnológico por parte de los estudiantes consultados, llama la atención que se emplea “para buscar en la web información y recursos varios (Unesco, 2004:8) un 38% con bastante frecuencia y cerca del 52% con una frecuencia mucho mayor, para un total cercano al 90%.

La literatura existente sobre tecnologías digitales indica que cada vez se encuentra una sociedad más informatizada, lo cual no quiere decir que sea más informada y, muchos, podría afirmarse que es más comunicada. La realidad de la utilización del computador y sus herramientas no implica que las mismas se conozcan eficientemente, o que se utilicen en forma correcta. Incluso, es parte de los estudios la idea de entender hasta dónde son usados o la subutilización podría llegar a altos niveles.

Que una institución educativa o una familia tengan un computador y unos programas no garantiza calidad en el proceso formativo, aunque deja las puertas abiertas para potenciales desarrollos. Cabe la duda si dentro de la utilización de los elementos informáticos como objetos de aprendizaje, la web es utilizada como elemento eficaz de consulta para la investigación en las diferentes áreas del conocimiento.

Las comunidades virtuales hoy ofrecen amplias opciones de transmisión del conocimiento, con mayor responsabilidad, calidad y velocidad. Se trata, también, de observar la manera cómo profesores y jóvenes se vinculan y aprovechan las innovadoras opciones de las actuales **culturas virtuales**.

En una recopilación de Roxana Morduchowicz, Renee Hobbs sostiene que ahora hay que alfabetizar a los jóvenes en medios, lo cual “supone la capacidad de leer, escribir, hablar, escuchar, ver y la habilidad para crear mensajes utilizando el más amplio espectro de tecnologías (Morduchowicz, 2003:119)

La reflexión de Hobbs permite ahondar en la idea que Internet, por ejemplo, puede cumplir un gran papel, **si se piensa de manera juiciosa sobre su utilización como**

fuentes documentales, en los procesos de formación investigativa. Por ello, las inquietudes vuelven al primer plano, tanto desde el cuestionamiento sobre las lecturas que los jóvenes hacen con base en las tecnologías, como desde la mayor cualificación en la formación docente para proponer, motivar y provocar a las nuevas generaciones en la inmersión pedagógica de las nuevas mediaciones.

Por otro lado, en Colombia encontramos investigaciones como: Propuesta pedagógica y didáctica para la enseñanza en ambientes virtuales en la Educación Superior que potencie la comunicación a través de procesos de interacción y mediación. La investigación pretendió

mostrar que la presencialidad física en los procesos de enseñanza y de aprendizaje no garantiza, por sí misma, mejores procesos de interacción y mediación; y que la educación en ambientes virtuales no disminuye los niveles de interacción pese a que no hay un contacto físico entre maestro y alumno; por el contrario, potencia diversas formas de mediación e interacción que van más allá de la relación directa entre maestro y alumno, por ejemplo: alumno - alumno, alumno - medio, alumno - contexto, alumno - contenido, alumno – saber (Virtuales, 2003-2005).

A diferencia de la investigación mencionada, esta investigación no propone la sustitución de la presencialidad por la virtualidad, lo que hace es reconocer que la interacción entre los jóvenes y sus pares es diferente en el aula de clase al encuentro en la web, ello se presenta como ventaja para el aprendizaje.

Otro de las investigaciones que vale la pena traer a colación es la de Erika Jaillier Representaciones sociales de los jóvenes universitarios colombianos frente a Internet en donde

[...] es preciso tratar el tema de la utilización de Internet como una cuestión de relación entre acceso/posibilidades de utilización = mejoría automática de las condiciones sociales, sino como una cuestión de puesta en juego de estos usos de la técnica y los cambios sociales – no siempre visibles o medibles, pero en todo caso presentes en las realidades de la gente, al menos como deseo- y aún, de las formas de construcción de futuros lazos sociales.

El objeto de este trabajo es pues, comprender a partir del análisis de los usos y de las representaciones sociales colectivas de los jóvenes, quienes son los principales usuarios de las nuevas tecnologías de información y de comunicación, ¿cómo puede Internet convertirse en una alternativa útil y de posible construcción de sociedad y de producción cultural para Colombia? (Jaillier, 2010.)

Otro estudio se orienta hacia la pedagogía del hipertexto: Una teoría entre la deconstrucción y la complejidad. Trabajo presentado para la obtención del título de doctorado Presentado por: Rocío Rueda Ortiz. Palma de Mallorca, mayo 2003.

[...] el desconocimiento no sólo de teorías de enseñanza y aprendizaje que soportan el desarrollo de programas en informática en las aulas, sino que hay una desarticulación de tales programas con el resto de planes curriculares, además de la poca

interdisciplinaria institucional alrededor de estos [...] la palpable ausencia teórica alrededor de las nuevas tecnologías de la educación (Rueda, 2003:6).

Por último se halla la encuesta de alfabetización digital Diciembre de 2009.

La encuesta hace parte de la estrategia de implementación del Programa Ciudadano Digital Colombia. La meta son 100.000 Colombianos digitales para el 2010, que puedan hacer parte de la sociedad de la información, capacitados para acceder en línea a todos los sectores: bancario, educativo, servicios públicos, gobierno, entre otros; y en ese sentido mejorar sus competencias laborales, aumentar las oportunidades de empleo y la productividad del país (CCD, 2009)

Si bien se ha escrito sobre las tecnologías de la información y comunicación en la educación, no se encuentran investigaciones orientadas a la utilización de estas para la enseñanza de la investigación formativa.

1.5 ¿Qué preguntarse para investigar?

En ocasiones la pregunta de investigación es tan grande, o tan confusa, o tan difícil de determinar, que apenas solo queda el camino de iniciar un inventario. Por ello, el intento de preguntar pasa por la posibilidad del error, pero con la firme convicción de caer en un error pedagógico, caso en el cual, finalmente termina siendo más pedagógico que error. Por ello, el atrevimiento, de preguntarse, “desordenadamente” sobre el uso de la Internet para la investigación, en jóvenes universitarios del Valle de Aburrá, con el acompañamiento de sus respectivos docentes.

Respecto a Internet, los jóvenes universitarios ¿la utilizan como herramienta para la investigación? ¿Saben utilizarla para tal fin?, ¿Conoce el joven universitario del Valle de Aburrá el potencial de información disponible en la web?

1.6 Objetivos

1.6.1 General

Identificar que herramientas de Internet que usan los jóvenes de educación superior en los programas Comunicación Social e Ingeniería en las Universidades Pontificia Bolivariana, Universidad de Antioquia, Institución Universitaria Salazar y Herrera y Fundación Universitaria Luis Amigó para el desarrollo de actividades de investigación en procesos de aprendizajes.

1.6.2 Específicos

1. Discriminar los usos más frecuentes de Internet por parte de la población objeto de estudio.
2. Modificar con fines investigativos los usos de Internet que tienen los jóvenes universitarios para el cumplimiento de compromisos académicos.

1.7 Diseño metodológico

Para entender el estado del uso de la Internet por parte de los jóvenes universitarios y específicamente como elemento pedagógico para la investigación formativa, se requiere acudir, en un contexto amplio, a la investigación social.

Los jóvenes involucrados en procesos formativos requieren de ayudas ideales y a la vez concretas para sus desarrollos investigativos. Sin embargo, existe poca información sobre las orientaciones que deben tener los estudiantes acerca de tales herramientas, aunque en los últimos años se presenta una preocupación manifiesta frente al tema, por parte de la comunidad académica. Aunque la red ofrece un amplio mundo de opciones, los resultados de algunos estudios e investigaciones muestran un uso de las herramientas informáticas más marcado en otras opciones, como el MSN, mail, consulta de sitios musicales, tarjetas electrónicas, chat, pornografía y el gran auge de las redes sociales.

Tampoco es muy común un amplio conocimiento por parte de los profesores. Incluso, en sondeos iniciales se aprecia un rechazo al uso y se orienta a los estudiantes que eviten la Internet, porque se descubre con frecuencia que los trabajos universitarios tienen un alto contenido de “copie y pegue”. Con ello se llega a la conclusión que los derechos de autor se violan en forma constante. Por tal motivo, se cuestiona la formación del futuro profesional. La responsabilidad social y ética de los profesionales está, entonces, en relación directa con la comunidad en general y con los públicos específicos que tienen que ver con su particularidad. Una mejor formación y mayores competencias permitirán también mayor calidad. El estudio particular de las competencias investigativas de los jóvenes universitarios, dado el impacto de su función, hace parte de la investigación social.

Ahora, se trata de definir con qué paradigma se abordará el proceso, entendiendo que existe una aproximación al agrupamiento de tales tendencias en ciencias sociales, como el positivista, el interpretativo y el participativo. Para el efecto, se ve la necesidad de

utilizar tanto instrumentos cuantitativos como cualitativos. Se trata de medir, analizar y explicar el comportamiento del grupo seleccionado en torno a sus competencias investigativas. A través de la Internet. Pero también se pretende transformar, modificar y proponer opciones para el desarrollo de las competencias investigativas por la Internet, que los jóvenes requieren en su proceso formativo universitario.

Igualmente, se requiere desarrollar un estudio que busca interpretar, entender y orientar al grupo objeto de estudio seleccionado, para pensar y proponer alternativas.

Sin embargo, para inclinarse por una vía que facilite la labor, se opta por un enfoque epistemológico, desde una clasificación propuesta por Jünger Habermas, citado por Érika (Jaillier, 2003:23), donde se destaca el histórico-hermenéutico, cuyo diseño metodológico es esencialmente cualitativo, valorando tanto el protagonismo del objeto como del sujeto, para acercarse más claramente a la realidad cambiante.

Para complementar la información de esta investigación, de todos modos se necesitan varios elementos de carácter cuantitativo, que ofrece el enfoque empírico-analítico. También, se pretende presentar una propuesta pedagógica, que aporte elementos básicos para el desarrollo de competencias investigativas mediante el uso de Internet, para los jóvenes universitarios. Por ello, se echará mano de algunos instrumentos de recolección de información relacionados con un enfoque crítico-social, es decir, desde un paradigma participativo.

Aunque podría considerarse ecléctico, este diseño metodológico encuentra razones en la afirmación de Eumelia Galeano cuando dice que el abordaje de "la recolección de información se hacen menos claros los límites entre los tipos de investigación, pues *no hay instrumentos de uso exclusivo* de algunos de aquellos" (Galeano,2007:45) por cuanto se puede utilizar una construcción de datos, tanto desde la entrevista, como de la observación o la encuesta, aunque desde cada enfoque se preservan determinadas singularidades.

Sostiene Eumelia Galeano, en su texto "Diseño de proyectos en la investigación cualitativa", da a entender que la encuesta es privilegiada por la investigación empírico-analítica, en tanto que la observación participante se ubica en la histórica-hermenéutica, así como la encuesta social y el diario de campo son del interés de la investigación-acción.

En un proceso para conocer la ciudad, Érika Jaillier habla de tres técnicas, por agrupamiento, que pueden dar cuenta de estrategias válidas para la recolección juiciosa de la información requerida en una investigación. En primer lugar estaría la *observación* "que permite recoger información sobre un fenómeno tal y como éste ocurre" (Jaillier,

2006: 66). Luego está la *entrevista* que “funciona gracias al intercambio verbal, pero debe ir más allá de la simple pregunta-respuesta”, sostiene Jaillier. Y, por último, la encuesta “que permite la comparación y la contrastación de datos”. El texto sostiene que se pueden presentar diferentes formas de analizar, sin embargo, desde la comunicación se sintetizarían en tres tipos: análisis de discurso, de contenido y semiótico.

Para realizar el estudio propuesto sobre las competencias investigativas de los jóvenes universitarios, mediante el uso de Internet, concluimos que se debe echar mano de varias fuentes de investigación que resultan ser universales y que, con base de los diferentes textos consultados y la experiencia particular desde la docencia, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es indispensable tenerlas en cuenta: documentales, personales y experimentales.

Fuentes documentales:

Se trata de todos aquellos elementos disponibles para una investigación en soportes de carácter documental escrito, auditivo, visual, digital u otros desarrollados por la tecnología.

La ubicación de fuentes documentales básica empieza en la biblioteca. Allí se encuentra toda clase de libros, regularmente clasificados. También hacen parte de la biblioteca, la hemeroteca, la audioteca y la videoteca. En la actualidad, las bibliotecas ofrecen una serie de servicios de consulta adicional que potencia la posibilidad de encontrar información.

Los archivos en general y los relacionados con las instituciones estatales ofrecen información valiosa para muchas investigaciones, pero también el desarrollo de áreas del conocimiento como el derecho con sus constituciones, códigos, leyes, decretos, reglamentaciones y demás elementos jurídicos similares.

También se potencia de manera importante la red de información de manera virtual, conocida como Internet que, con sus distintos buscadores y redes de información, permite obtener datos valiosos para diferentes estudios.

Existen diferentes maneras de capturar esta información, como las fichas manuales y electrónicas, entre otras. Esta investigación, en particular, aprovechó los recursos bibliográficos de diferentes bibliotecas, como la Vicente Serrer de la Fundación Universitaria Luis Amigó, Universidad Pontificia Bolivariana y Universidad de Antioquia. También, la constante consulta de diferentes sitios de Internet contribuyó a la información requerida.

Fuentes personales:

Hacer referencia a los testimonios posibles que pueden proporcionar información para un proceso investigativo. Estas fuentes pueden ser clasificadas de diferente manera, de acuerdo con las posibilidades y los intereses del proyecto respectivo.

Testimoniales directas: las personas que están en contacto directo con la problemática en estudio.

Testimoniales de opinión:

Un sujeto puede hacer referencia a un hecho sin haberlo vivido en forma directa. Simplemente, en el marco de las distintas problemáticas sociales, una persona puede expresar, desde su punto de vista, la valoración de un acontecimiento.

Para allegar información sobre los usos de Internet por parte de los jóvenes universitarios, las fuentes directas y de opinión contribuyeron de una manera vital, como es el caso de la entrevista semiestructurada. Ello se ve reflejado en los hallazgos.

Fuentes experimentales:

Estas fuentes hacen referencia a la experiencia personal. De alguna manera, el investigador se esfuerza por capturar la realidad a través de los sentidos: Visión, audición, gusto, tacto y olfato. Cada sentido permite acceder al entorno, proporciona información valiosa.

La experiencia denominada Comunicación B-Learning Teaching, permitió adentrarse en el universo de posibilidades, para que la interacción por medio de la presencialidad y la virtualidad mostrara, en la práctica, aspectos específicos y utilitarios de los usos de Internet aplicados al aprendizaje, visto como una mediación general, pero dirigida a objetivos específicos.

Lo que permite este diseño

Estas reflexiones permiten la aproximación a un mejor diseño de los instrumentos de recolección de la información, empezando por herramientas de sondeo y luego, los demás elementos necesarios desde lo cuantitativo y lo cualitativo.

Una vez seleccionada la muestra, teniendo en cuenta el enfoque metodológico, puede decirse que el terreno estuvo abonado para el diseño de los instrumentos por medio de los cuales se recogió la información necesaria para el análisis y sistematización de los

resultados, con lo que se obtuvieron hallazgos que permitieron la construcción de un informe adecuado y la identificación de puntos determinantes para la construcción de un proyecto educativo.

Instrumentos para la recolección de la información

Teniendo en cuenta los elementos expuestos, se definió una ruta e instrumentos de trabajo que facilitarían obtener una información de calidad para que, a la luz de las corrientes y paradigmas seleccionados, se llegara a las conclusiones proyectadas al inicio del estudio. La ruta e instrumentos fueron:

1. Rastreo teórico: En este primer momento se seleccionaron documentos y textos relacionados con la educación y la pedagogía.
2. Rastreo bibliográfico: Se registró información en dos sentidos. La primera referente a las investigaciones existentes en el momento de inicio del estudio sobre los usos de Internet, por parte de los jóvenes universitarios, en el marco de la investigación formativa. El segundo sentido se refirió específicamente a las recientes teorías de la virtualidad
3. Rastreo temático: Dado el público objeto de la investigación, se trazó una búsqueda por el mundo de las subjetividades juveniles.
4. Sondeo: Desde una visión cuantitativa, se construyó un instrumento para realizar un sondeo que permitiera determinar si, a la luz de los objetivos propuestos, la investigación avanzaba por la ruta deseada. Los resultados constataron la proyectado.
5. Encuesta: Identificado y ajustado el instrumento, se aplicó en cuatro universidades (Universidad de Antioquia, Institución Universitaria Salazar y Herrera, Universidad Pontificia Bolivariana y Fundación Universitaria Luis Amigó) y en dos programas académicos (Ingeniería de sistemas y Comunicación). La encuesta identificó género, usos y frecuencia.
6. Entrevista semi-estructurada grupal: Mediante este instrumento, los jóvenes entrevistados pudieron argumentar sus posiciones frente a la forma de uso de Internet en relación con la investigación formativa. Para la contrastación se seleccionaron personas de primer y último año de Comunicación Social de la Fundación Universitaria Luis Amigó –Funlam-
7. Observación participante: Con el ánimo de observar en forma directa la validez del uso de herramientas de Internet para la formación de los jóvenes universitarios, se trabajó con un grupo de docentes de Comunicación de la Funlam, en una experiencia denominada Comunicación B-Learning Teaching –CBLT- El uso de

herramientas blogspot, blogs, webnode, Facebook, entre otros, permitió observar la posibilidad de uso compartido de los recursos disponibles en la red, con fines pedagógicos.

8. Contrastación y triangulación: expuestos los resultados de las fases anteriores, se desarrolló el proceso de sistematización de la información por medio del cual se permitieron los hallazgos y conclusiones del presente estudio.

1.8 Criterios para la selección de la muestra

Se seleccionaron dos pregrados sobre los cuales existiera la certeza de un acercamiento a las mediaciones virtuales. El resultado fue Ingeniería de Sistemas y Comunicación. La Ingeniería de Sistemas, por razón directa de la profesión, tiene contacto permanente con la tecnología. El supuesto de la familiaridad con Internet presupone múltiples usos, entre los cuales se esperaba la intención del aprendizaje. Por otro lado, la Comunicación es una usuaria constante de las mediaciones tecnológicas y, por tanto, también se suponía un acercamiento en diferentes niveles, incluyendo momentos de aprendizaje. La sospecha que parte de los usos de Internet pudieran vincularse con procesos pedagógicos era parte del inventario de preguntas.

Otra búsqueda tenía que ver con las universidades que ofrecieran los dos programas (Ingeniería de Sistemas y Comunicación). El rastreo inicial dio como resultado: Universidad de Antioquia, Universidad Pontificia Bolivariana, Fundación Universitaria Luis Amigó e Institución Universitaria Salazar y Herrera. El hecho que los estudiantes de Ingeniería de Sistemas y Comunicación compartieran los mismos espacios universitarios permitía mayor coherencia en las consultas realizadas mediante las encuestas.

Al buscar nuevas formas de contrastación, se eligió realizar la muestra con los estudiantes de primer y último año del pregrado. Dados los veloces avances de la tecnología, una diferencia de 5 años permitía encontrar un punto medio en cuanto al uso de Internet, según las categorías planteadas. Buscar el justo medio daba la oportunidad de hacer una lectura promedio de la realidad reflejada en el resultado de las encuestas.

Finalmente, se pensó en contar con, al menos, una universidad pública, con el ánimo de observar si existía alguna diferencia marcada o por el contrario se presentaban diferencias imperceptibles, como en efecto sucedió.

Para definir la cantidad de encuestas a aplicar, el primero paso era identificar, en su momento, el número de alumnos de cada pregrado en cada una de las universidades

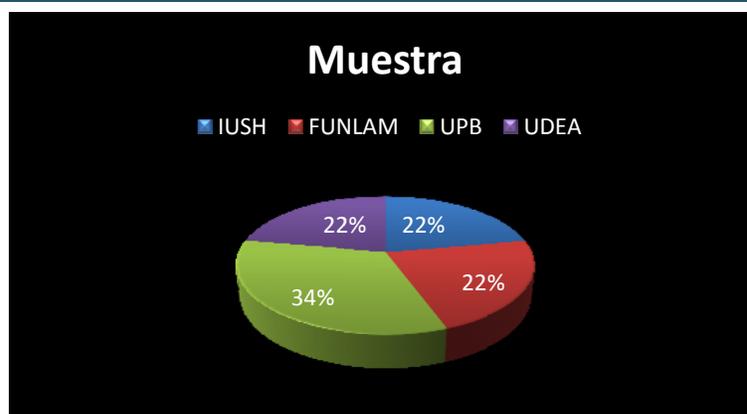
seleccionadas. De acuerdo con esa distribución se tomó la decisión del número de encuestas para cada subgrupo, con los resultados expuestos en los instrumentos presentados en este trabajo.

Cuadro 4: Número de estudiantes pregrado ingeniería

PREGRADO Ingeniería de Sistemas				
Universidad	IUSH	FUNLAM	UPB	UDEA
Primer año	60	60	90	60
Último año	15	30	50	50
TOTAL	75	90	140	110

Selección de la muestra estudiantes Ingeniería por Universidad: primer y último año

Gráfica 1: Porcentaje de estudiantes por universidades que conforman la muestra



Elaborado en el proceso de investigación

Gráfica 2: Distribución de estudiantes de ingeniería por primer y último semestre



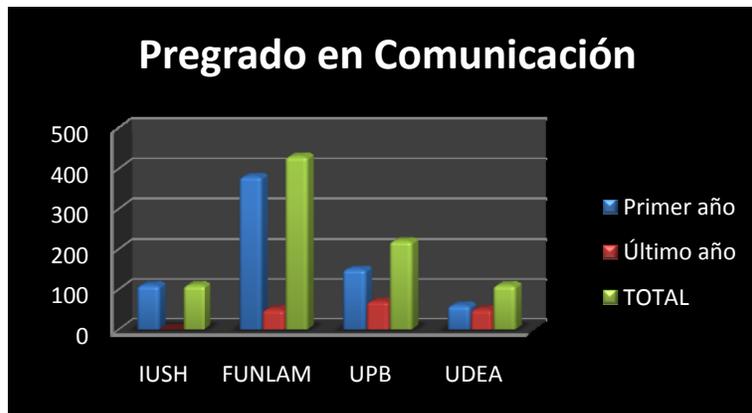
Elaborado en el proceso de investigación

Cuadro 5: Número de estudiantes pregrado Comunicación

PREGRADO Comunicación				
Universidad	IUSH	FUNLAM	UPB	UDEA
Primer año	110	380	150	60
Último año	0	50	70	50
TOTAL	110	430	220	110

Selección de la muestra estudiantes Comunicación por Universidad: primer y último año

Gráfica 3: Distribución de estudiantes de Comunicación por primer y últimos semestres



Elaborado en el proceso de investigación



2

USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Juventud- Capítulo 2

2. Un recorrido por el concepto de juventud

El sociólogo alemán Zygmunt Bauman, en su libro *Modernidad Líquida*, desentraña algunos rasgos de la identificación de “extraños” en la comunidad sujetos a los que se busca eliminar de nuestras realidades o, si lo anterior no es posible, por lo menos quitarles la posibilidad de ser escuchados. “Esto se consigue haciendo que todo lo que puedan decir resulte irrelevante, inconsecuente con respecto a lo que puede, debe y desea hacerse” (Bauman 2002: 113)

Durante la antigüedad y la Edad Media se pensaba en la juventud como experiencia humana, sabiduría y belleza; pero la sociedad comenzó a referirse formalmente al concepto en el siglo XIV y XV, para empezar a reflexionar explícitamente sobre ella como una etapa diferenciada en la vida humana en cuanto sociedad y cultura, más allá de las transformaciones fisiológicas.

En la Roma medieval por ejemplo, se consideró que “la juventud” se prolongaba desde los 28 hasta los 50 años. De acuerdo con posturas como la de Isidoro de Sevilla en el siglo VII, establecía que el dominio de los padres sobre los hijos, como “patria potestad” que era casi eterna. Así, Roma fue conocida como “ciudad de padres”; desde los siete años el niño quedaba a cargo del padre, para crecer en sus relaciones sociales, en el ámbito formativo y político.

Ahora bien, la juventud, como categoría fluctúa entre dos polos opuestos, por un lado el joven es visto como ser que no asume responsabilidades, que vive el presente sin medir las consecuencias a futuro, que carece de un pensamiento crítico, que se contradice... pero sobre todo necesita irremediablemente del adulto para transitar el presente. Otra mirada de juventud ve en ésta, la posibilidad de un futuro prometedor, de un privilegio que demarcado por la edad, dura poco; del motor para el cambio y el desarrollo; un “divino tesoro”. En palabras del filósofo alemán Walter Benjamin: “Juventud que no sólo se encuentra llena de futuro, sino que siente dentro de sí la alegría y el coraje de los nuevos portadores de la cultura [...] Este sentimiento juvenil ha de convertirse en una forma de pensar compartida por todos, en una brújula de la vida” (Benjamin, 1919:4)

La juventud que se reconocía como construcción de la sociedad moderna, se orientó a partir de los siglos XVIII y XIX a entender que los jóvenes por gozar de cierta clase económica y social, podían aplazar responsabilidades y roles de los adultos, para dedicar el tiempo a estudiar, capacitarse y divertirse.

En el siglo XVIII se consideraban jóvenes –no en el mero sentido cronológico, sino; en el de individuos que adquieren una cierta condición especial que los agruparía en tanto

"juventud"- solamente a los varones de clase burguesa, mientras que las niñas pasaban directamente a la condición de adultas dispuestas a ser desposadas (Balardini, 2006:11).

Rousseau, para referirse a la juventud establece una diferencia importante, "juventud y adolescencia", como una categoría diferencial en cuanto lo racional y la capacidad productiva. Para él la juventud no era una edad "bárbara"², sino la transición entre la infancia y la adultez en donde se evidencian los grandes cambios en el sistema político y económico que identifican el final de la Edad Media.

Disciplinas como la psicología y especialmente la sociología, primera de las ciencias sociales y modernas, legitimaron la noción de "juventud" y de "condición juvenil". Al joven se le reconoció desde aquel momento importancia en el orden político y económico, siempre y cuando se tuviera en cuenta su esencia, y formación como hombre, antecediendo cualquier inclinación e interés por el conocimiento, por el comercio, o hacia las artes u oficios. Por lo tanto, la formación como "hombre" implicaba al joven desempeño político y para todo esto, se plantea como necesidad entender dicha condición desde el punto de vista de la educación. Entendiendo que una de las responsabilidades fundamentales del hombre frente a sí mismo y a los demás era el cumplimiento de un papel político en la sociedad.

"Se ha de procurarle un caudal de conocimientos que le sirvan para su educación en la juventud y para su conducta en todos los tiempos [...] formar hombres, juiciosos, robustos de cuerpo y entendimiento sano". (Rousseau: 1973,124) Rousseau de esta manera se refiere en *El Emilio* a la importancia de la educación en los jóvenes, teniendo en cuenta su potencial político como hombres, miembros de una sociedad.

Los avances tecnológicos de la II Revolución Industrial generaron dos situaciones que afectaron a la juventud de distintas maneras. Para los burgueses la juventud era una oportunidad para permanecer en estado de "moratoria social", (en donde el tiempo libre y el aprendizaje hacen parte de esta etapa de la vida), en cambio el proletariado por tener un acceso limitado a la educación se resignó a labores menos tecnificadas en términos de especialización y formación profesional.

Aries, 1962 (citado por Balardini, 2006) señala que: "la juventud es el período destinado a la educación para la vida activa, y en la sociedad moderna la educación es la base del desarrollo [...] El individuo burgués tuvo que desarrollar sus potencialidades

² Consideración vigente en la Edad Media.

individuales para encarar la vida productiva y política y para administrar sus propios intereses en esta vida. La juventud se desarrolló en el sistema escolar, que se volvió el principal agente del 'desarrollo de las potencialidades individuales'. [...] La vida escolar es el contexto básico o crucial de la juventud

Y a pesar de las diferentes posturas expuestas, hablar de juventud en términos políticos y legales implicaba asumir al joven como adulto; considerado así para ejercer derechos y cumplir con responsabilidades, por ejemplo la de participar en la elección de los gobernantes. El término mayoría y minoría de edad, no concebía el paso de la niñez a la adultez como una transición con características propias de esa etapa de la vida. Desde la dimensión política se define la juventud como un tránsito que separa la niñez de la vida adulta y, con ello, mantiene la juventud sujeta a restricciones y vigilancias hasta que el sujeto alcance la mayoría de edad. Se establece, entonces, que una vez se abandone la juventud, el sujeto logra la calidad de ciudadano, disposición política que lo habilita para votar, trabajar, beber etc. (Garcés, 2010: 43)

No era lo mismo pensar en el tiempo libre de la juventud proletaria al tiempo libre de la juventud burguesa, mucho menos de la juventud proveniente de clases aristocráticas por título o sangre. La historia y la literatura en muchos relatos evidencian cómo transcurría el tiempo libre para la juventud según posición social, educación y poder económico según la época. Iniciada la modernidad las clases sociales en algunos casos diluyeron diferencias, pero el fenómeno del consumo, el trabajo como motor de producción, el ocio como tiempo libre para consumir propiciaron otro tipo de relaciones mediadas por el consumo. Los inventos, el deseo de ser más bellos y el deporte develaron la complejidad de este fenómeno, movida por los deseos humanos.

Talcott Parsons en 1942 acuñó el término Cultura Juvenil para denotar lo que él considera como una "cohorte generacional distinta sujeta a los procesos comunes de la socialización; consiste en una experiencia transicional positiva para el conjunto social, que facilita el difícil proceso de ajuste de la niñez emocional dependiente a la plena madurez (Muñoz, 2008:30).

2.1 Juventud y derechos

Dos siglos más tarde en Estados Unidos Henry Thoreau propuso un sentido político diferente al ser ciudadano, al hablar de "desobediencia civil". Thoreau, considerado por muchos como anarquista, contrario al Estado fue motivado por preguntas de orden ético nacidas en el ejercicio de la ciudadanía, en una nueva conciencia política y por la obediencia a la ley; ya no es cuestión de obedecer porque la ley lo indica, un gobierno o

una autoridad lo determinan, sin más razones que este poder otorga. Serían los jóvenes los primeros en hacer eco de estas reflexiones.

El pensamiento político de Thoreau dio argumentos para algunos de los movimientos sociales y civiles de los jóvenes de finales de la década de los años 50 y 60; tiempo en que a todos estos interrogantes de carácter político y ético se suman preguntas por el sentido de la vida para la juventud. Una edad en la que ya no se es un niño y se debe responder ante la familia y la sociedad como adulto, bajo los ideales de desarrollo de la razón moderna y la dinámica socioeconómica e industrial del momento.

Fueron tiempos en que las respuestas a la pregunta por el sentido de la vida le imprimen un sello y un cambio definitivo al pensamiento de los pueblos, así como al significado del término “juventud”, considerado desde ese momento histórico como una etapa crucial en la vida de los hombres y mujeres. Identificado por movilizaciones y revoluciones socio - culturales. Fueron los movimientos políticos, culturales y estudiantiles los que legitiman definitivamente para la contemporaneidad el papel de la juventud y el significado de lo que es “ser joven” en la vida. Posteriormente otro francés explicó las razones por las cuales aparecían estos cambios.

“De acuerdo a la postura de Bourdieu, la división por edades en todas las sociedades guarda la tensión por el poder; así los adultos, son los que establecen los límites, son quienes producen y regulan un orden en el cual cada quien debe permanecer en su lugar” (Garcés, 2010:42).

Para él, la juventud es “sólo una palabra” vacía de significado en sí misma: afirma que las clasificaciones por edad resultan bastante arbitrarias y, por ello sujeta a las relaciones de poder y las manipulaciones entre generaciones; esto es que el joven se revela como hombre y ser humano, una esencia relacional sujeto a variables diversas, pero intrínsecamente relacionadas, como las del poder, la economía, la educación y la cultura, el estatus social.

Así, el poder traspasa la política y se incorpora en los constructos sociales, en la vida misma. En la disputa de poderes entre el joven y el adulto, las instituciones normalizadoras como la familia, la escuela, el ejército... luchan por mantener el orden social y el control sobre la población. A este poder que regula y administra la vida social se le conoce como Biopolítica³, concepto introducido en 1991 por Michael (Foucault, 1991:173).

³ Según el autor, es aquella “que hace entrar a la vida y sus mecanismos en el dominio de los cálculos explícitos y convierte el poder-saber en un agente de transformación de la vida humana.

Ahora el joven desea sentirse libre, responsable de sus actos, de las decisiones que toma, de la manera de comportarse, de consumir, de relacionarse, de ser, de vivir. El joven ve en el adulto la norma, la regulación, la autoridad que no tiene poder sobre su vida porque no lo comprende.

Pero los adultos no sólo enfrentan diferencias de orden generacional con los jóvenes; los jóvenes también plantean preguntas al orden económico y político de los adultos. Y fue a través de las expresiones artísticas en donde por primera vez se manifestaron todas estas preguntas y protestas contra el status quo, situación que en el transcurso del tiempo no ha cambiado.

Aunque parezca obvio es necesario hacer énfasis en que todas las transformaciones del siglo XX afectaron de manera mucho más contundente y profunda las condiciones sociales y humanas, “desconocidas”, “subalternas” o “menos favorecidas” por el sistema capitalista y moderno que se imponía. Aquí también se encuentran los jóvenes.

En los procesos característicos del siglo XX flexibilidad en la gestión y globalización del capital, la producción y el comercio. Se encuentra el “advenimiento de una nueva sociedad se dan valores como la libertad individual y comunicación abierta”. (Castells, 1992:16).

Hablar de condición juvenil conlleva a referirse a dos situaciones que se presentan de forma simultánea y pertinente al tema del consumo en la juventud:

“Los constructos discursivos que se hacen de las generaciones jóvenes un objeto de conocimiento, y la producción de lo juvenil que compromete todos los dispositivos, mecanismos, roles y posicionamientos que tienen como tarea la producción y reproducción de dicha condición (Quintero, 2002: 94).

Los medios de comunicación, la tecnología, la publicidad, el conocimiento y el tiempo han sido determinantes en la construcción de una nueva y camaleónica manera de ser, hacer, relacionarse y aprender del joven.

La historiadora y Magister en estética Ángela Garcés Montoya en su obra toma perspectivas oficiales para definir la juventud en términos etarios: “Naciones Unidas establece el margen de la juventud entre 15 y 24 años; algunos países amplían el rango entre 12 y 29 años como México, Portugal, España. En Europa se establece la juventud entre los 15 y 29 años (Garcés, 2010:35).

Sin embargo, resulta mucho más fuerte entender la condición de juventud desde sus intereses y gustos.

“Las adaptaciones que a la cultura mass mediática realizan los jóvenes, las prácticas alternativas juveniles, las producciones de significado propias que generar, implica una visión diferente de los significantes que implica ser joven, no como sujeto sujetados sin más, sino como un actor decisivo en la construcción de su propia identidad”. (Pérez Islas, 1988:51)

El movimiento cultural y político de los sesentas y setentas también fue determinado por el impacto de la Revolución Industrial. Este fenómeno en Europa y América se reveló como reacción a la industria y particularmente a las consecuencias que se advertían ante la aparición de una nueva industria, “la Industria Cultural” y a un nuevo tipo de sociedad que revelaría el paso definitivo a la Modernidad, se trata de la “Sociedad de Consumo”. Como sociedad también se determinaría por derechos y deberes. Y aunque se habló de otro tipo de derechos civiles y políticos, también se vio cómo los pueblos además de hacer parte de gobiernos, sociedades y de constituirse como “ciudadanos”, con deberes y responsabilidades que también son consumidores.

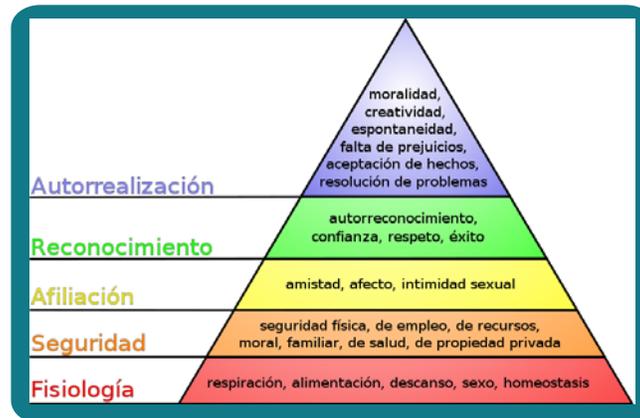
Este ciudadano - consumidor no solo adquiere bienes materiales, sino inmateriales. Estos últimos los nombra (Mead, 1971) como los que proveen la Industria Cultural.

Los primeros estudios sobre Industria Cultural y consumo los presentó la Escuela de Frankfurt, para la cual el consumo es el resultado final de la cadena de producción. Según los pensadores de dicha Escuela la producción de bienes culturales y de consumo tenía consecuencias negativas para el hombre y las culturas. Otros estudiosos, más optimistas veían la democratización en el acceso al conocimiento y las artes, favorecido por la Industria Cultural una de las mejores opciones para el desarrollo cultural y educativo de los pueblos. La controversia aún no se resuelve. Lo que sí comienza a entenderse aquí es que ser consumidor es mucho más que adquirir bienes y productos para resolver necesidades de todo tipo.

En principio la pregunta por las necesidades del hombre se situó exclusivamente en las materiales, posteriormente se pensó en necesidades afectivas y espirituales.

Abraham Maslow (1943) formuló la **Pirámide de Maslow**, para ordenar las necesidades humanas y explicar que así cómo se satisfacen las necesidades básicas, las personas desarrollan necesidades y deseos más altos. A pesar de los vertiginosos cambios, antes mencionados, esta teoría aun está vigente. Se llama la atención sobre la necesidad de pertinencia a un grupo, la estima propia y ajena necesidades primordiales para los jóvenes.

Gráfico 4: Pirámide de Maslow



Tomada de: www.eumed.net/cursecon/

Al tener claridad sobre los alcances de la noción de necesidad, se vio que la solución de las necesidades humanas, implicaba referirse al desarrollo de los pueblos, y fue precisamente el término desarrollo uno de los conceptos más controvertidos de la modernidad puesto que su significado se asimiló a la noción de progreso, solo en lo material – económico, y que no necesariamente suplía las demandas del hombre, como ser humano, con un alma o espíritu, como individuo y como hombre en sociedad.

El consumo se convirtió en la capacidad por excelencia del mundo moderno y contemporáneo.

Asumir al ser humano como ser integral, cuyo desarrollo solo es posible cuando se atiende en forma sinérgica sus necesidades, en planos como la subsistencia, la creación, el afecto, la libertad, la protección, la creación, el ocio, el entendimiento y la participación, es reconocer que la educación como proceso social no puede fragmentarse ni mirarse como responsabilidad exclusiva de un grupo o sector específico de la sociedad (Roldán, 1999:23).

Entonces a la pregunta por tipos de consumo, se sumaron otros interrogantes como ¿qué? y ¿cómo? se consume.

[...] El crecimiento de una industria globalizada dedicada a la producción de bienes y mercancías para los jóvenes [...]: ropa, zapatos, alimentos, discos, aparatos electrónicos, canales de televisión por señal (MTV es el mejor ejemplo), frecuencias radiofónicas, fanzines y revistas, se ofertan no solo como productos sino como estilos de vida (Reguillo, 2000:81)

La sociedad de consumo comenzó a estudiarse, por lo tanto, desde diversas disciplinas y ciencias. Desde las económicas y psicológicas hasta las antropológicas y sociales. Es así como las causas y consecuencias de la aparición de la sociedad de consumo se evidenció con total crudeza en la niñez y la juventud de los países “subdesarrollados”, también llamados del tercer mundo o países en vía de desarrollo. Todos estos calificativos para los mismos lugares pero con significados distintos. Y por ende, la comprensión del fenómeno de la pobreza, exclusión e inclusión social tendría que pasar necesariamente por el estudio de las necesidades humanas y su capacidad para resolverlas. La reflexión sobre las clases sociales además comenzaría a expresarse en términos de brecha. La brecha económica, educativa y cultural.

La capacidad humana para resolver sus necesidades ha tenido diferentes lecturas, desde lo económico (material), lo político y cultural. Aquí el punto de encuentro se sitúa en la noción de desarrollo. El desarrollo de los pueblos cifrado por décadas en el alcance económico, la tenencia de bienes materiales, la rentabilidad de los mismos, constituyeron el único indicador, también por mucho tiempo, para hablar de calidad de vida en naciones y pueblos desarrollados. Sin embargo, el estudio de lo humano y sus necesidades revelaron prontamente que no sólo los bienes materiales satisfacían las necesidades humanas y daban la calidad de vida necesaria para tener una “vida buena”.

El tema del consumo se convirtió por lo tanto, en un indicador de desarrollo y el debate sobre la satisfacción de las necesidades comenzó por situarse en las posibilidades humanas y colectivas de satisfacerlas.

La capacidad de resolver las necesidades para el desarrollo personal y colectivo sería llamada por Amartya Sen como la agencia (agency). En ese orden de ideas, se trata de una posibilidad en acción: “El agente viviente y corporal accede a bienes naturales (con valor de uso) que consume (subjetiva) para reproducir su vida. Sería un círculo con cuatro momentos (Dussel, 2001:141):



La industrialización y la globalización dieron lugar a que la satisfacción de las necesidades se diversificó rápidamente. Se pasó de las necesidades básicas como alimentación, abrigo y techo; a las sociales, afectivas, por lo tanto, aspectos como la

marca, la publicidad, y los anunciantes favorecieron la creación de necesidades en el consumidor. Néstor García Canclini en su obra *Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*, plantea diferentes perspectivas para definir el consumo:

La primera de ellas hace referencia al ciclo de producción y reproducción social, lugar en donde se reproduce la fuerza de trabajo, en este caso son las lógicas económicas las que determinan el curso del ciclo de producción. Aquí el consumo se entiende como el lugar en donde se satisfacen las necesidades básicas individuales y colectivas, pero que serán cubiertas a través de la capacidad adquisitiva que devenga de la labor, oficio u arte que se desempeña.

A medida que se satisfacen las necesidades básicas, se evidencian más las necesidades artificiales, es decir, aquellas que en caso de resolver no causarían un perjuicio a quien las siente. A este nivel el consumo depende de los gustos, los deseos, la objetivación que le da cada ser humano a los objetos. Por el uso que se le da a los objetos de consumo varía a gran escala- el mismo celular, por ejemplo, puede representar para unos un estilo de vida, y para otros un simple instrumento tecnológico que facilita la comunicación.

Para efectos de este trabajo en el tema de la tecnología y la virtualidad es necesario resaltar que la cultura del consumo “es al mismo tiempo producto y mensaje, y en no pocas ocasiones, mercancía o subterfugio de las causas, posturas y estéticas más diversas (Sunkel, 2006:480). Y continúa (Delarbre) que mucho más en términos de producción ocurre en el territorio de lo virtual. “Nunca antes ha existido un espacio – o mejor dicho, un inacabable repertorio de espacios entrelazados – para la propagación de la cultura (Sunkel. 2006)

Desde la Sociedad de Consumo se habla por ello de la cultura Internet. Con hábitos y un sistema de usos y objetos propios. “Consumidores / usuarios: aquellos receptores de aplicaciones y sistemas que no interactúan directamente con el desarrollo de Internet (aunque sus usos tienen sin duda un aspecto efecto agregado en la evolución del sistema). La cultura de Internet es la cultura de los creadores de Internet, pues es el ser humano artífice y constructor de la tecnología quien deja su impronta en las cosas que inventa.” (Castells. 1992:53)

Continúa el mismo Castells explicando que la “Internet muestra la capacidad de las personas para trascender las reglas institucionales, superar las barreras burocráticas y subvertir los valores establecidos en el proceso de creación de un nuevo mundo. A su

vez, sirve para respaldar la idea de que la cooperación y la libertad de información puede favorecer la innovación en mayor medida que la competencia y los derechos de propiedad". (Castells, 1992:23) La dinámica virtual imprimiría otras características a la Sociedad de Consumo moderna que advierte también el sociólogo en cuestión.

La cultura hacker proporcionó los fundamentos tecnológicos de Internet, la cultura comunitaria configuró sus formas, procesos y usos sociales. La cultura hacker surgió en el ámbito universitario, por la inspiración de investigadores académicos y también como expresión política de los estudiantes. Las comunidades virtuales revelan indicios como cultura tales como el valor de la comunicación horizontal y libre y una conectividad autodirigida. Luego la innovación empresarial y no el capital, constituyen la fuerza motriz de la economía Internet.

El uso apropiado de Internet se ha convertido en una fuente fundamental de productividad y competitividad para toda clase de empresas. En el mundo empresarial, Internet se difundió con gran rapidez en los años 90' porque era el instrumento más apropiado para el modelo de empresa productiva y competitiva. "La esencia del e-business radica en su conexión reticular, interactiva y basada en Internet, entre productores, consumidores y proveedores de servicios". (Castells, 1992:53)

La segunda perspectiva alude a una "racionalidad sociopolítica interactiva" que remite a otras lógicas, la de las marcas, la accesibilidad al consumo, el movimiento de los consumidores. Los intereses sociales y políticos. En relación al consumo surgen nuevas dinámicas que demarcan territorios y crean barreras entre quienes consumen y hacen uso parecido de las marcas y objetos; y quienes por otro lado, no tienen la capacidad adquisitiva, el interés o el deseo de obtenerlos. En palabras de Manuel Castell: el consumo es el lugar en donde los conflictos entre clases, originados por desigual participación en la estructura productiva, se continúa a propósito de la distribución y apropiación de los bienes (Castell, 1998:82)

El consumo ya no es sólo un lugar de necesidades para subsistir; sino también para relacionarse y estar en sociedad. El consumo se convierte, por lo tanto, en una característica intrínseca del hombre contemporáneo occidental. Y aquí la exclusión o inclusión "depende de la posibilidad de consumir sin límite o la imposibilidad de hacerlo, con la posibilidad de ejercer la más preciada capacidad humana o dejarla enmohecer" (Cortina, 2002: 23) En este sentido, y con relación a lo que plantea Sen la posibilidad de consumir no puede circunscribirse a las posibilidades económicas, materiales sino a la capacidad de promoverse, de agenciarse. El ejercicio del consumo adquiere una dimensión ética y de responsabilidad consigo mismo y con los demás.

A las acreditadas marcas que han ido rotulando la especie humana *homo faber*, hombre con capacidad de producir; *homo sapiens*, hombre con capacidad de pensar, *homo ludens*, hombre con capacidad de jugar, se añadiría en nuestro tiempo la de *homo consumens*, mujer y varón con capacidad de consumir (Cortina, 2002: 21)

La capacidad de consumir resuelve necesidades de diversa índole y en orden de importancia vital, se pasa de las demandas propias de la supervivencia, convivencia, disfrute de la belleza, el conocimiento y experimentación de lo profundo de la vida. (Cortina, 2002: 22), esto es una participación social que involucra

“El Desarrollo y la inclusión social que conlleva, están relacionados en lo fundamental, con la participación activa, efectiva, plena, libre de los individuos, grupos sociales y comunidades. Esta participación le confiere poder a los grupos, muchas veces divididos en función de la distribución geográfica para la toma de decisiones, y consecuentemente para la utilización correspondiente del poder en función de sus necesidades, recursos y aspiraciones. Este fundamento puede garantizar de mejor manera el respeto a elementos culturales y de derechos humanos” (Reyes, 2008:1)

Una de las facetas del consumo importante para esta investigación, es el fenómeno desde el punto de vista de las posibilidades de socialización y participación que favorece el desarrollo de las sociedades y los pueblos. El consumo de objetos, de servicios, de información contribuyen a la generación de otro tipo de vínculos como asociaciones de consumidores, seguidores de un artista, club de fans, coleccionistas de..., fanáticos de..., amantes de una película, de un video, grupos de lectores de, estudiosos, comunidades virtuales,... y mediando este tipo de relaciones está el consumo en el hecho de comprar para satisfacer necesidades individuales y colectivas y participar al consumir como colectivo, opinar al respecto de, asistir a grupos, conciertos... hablar de.... Todo tipo de interacción se convierte en oportunidad de consumir. En el encuentro de cualquier tipo también se revela la posibilidad de consumir.

Lo que es posible de ser consumido se expresa como vías de acceso a lo deseado, dinámica posible en la modernidad. Adela Cortina se refiere a la contemporaneidad como la “era del acceso”, como última etapa del capitalismo “que ve satisfecho su deseo de llevar todo el tiempo humano a la arena comercial” (Cortina Cita A Rifkin, Jeremy. 2000, 25).

La tercera perspectiva se inscribe en los “aspectos simbólicos y estéticos de la racionalidad consumidora”. La construcción de sistemas simbólicos y sígnicos que establecen dinámicas de comunicación específicas. En este sentido, (Canclini, 1995: 42) reconoce una “racionalidad integrativa y comunicativa de una sociedad.

El consumo puede mirarse desde dos puntos de vista distintos. Por un lado como el conflicto entre las clases sociales que se diferencian en los productos, las marcas y sus usos, pero de otro lado anclajes de relaciones sociales entre quienes se encuentran haciendo uso de los mismos productos o que le dan un uso similar. Como consumidores de un mismo producto se integran y conforman grupos con deseos, ritos y lenguajes que los diferencian de otros grupos. Así los fanáticos de un artista siguen todas sus presentaciones, lanzamientos y noticias a través del sitio web, o comentan sus opiniones en el blog.

Por otro lado, los aspectos simbólicos y estéticos que se encuentran en las dinámicas de consumo revelan tendencias y deseos: Los especialistas en marketing venden símbolos junto con los productos, pero para diseñar los símbolos junto con los productos, pero para diseñar los símbolos se ven obligados a explorar las tendencias sociales para averiguar qué deseos pueden despertarse, avivarse, saciarse (Cortina, 2002)

En la modernidad el consumo trasciende el interés por satisfacer los requerimientos primarios del hombre, el consumo se instaura: en la sociedad según Canclini como:

el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos. El uso aparece una vez se satisface el deseo y aunque esto resulte obvio, el uso dependerá de cómo se cumpla el requerimiento, que lo moviliza, y cuáles son las posibilidades reales del consumidor una vez tiene en su poder el objeto buscado.

Ahora, Erika Jaillier, plantea al respecto (citando a Jouët, 1993)

uso, como término científico implica no solo la utilización de un dispositivo o una tecnología de modo reflexivo y analizable, sino que se relaciona necesariamente con la práctica social, o sea, con sus comportamientos, actitudes y representaciones de los individuos que se relacionan directa o indirectamente con este dispositivo (Jaillier,2010).

Al pensar las anteriores posturas frente al fenómeno del consumo no se puede dejar de lado que aquí se resalta otra condición y es la del tipo de consumidor, del joven.

Según Adela Cortina los jóvenes en su particular forma de consumir

expresan su identidad, y sobre, todo, cómo la 'forjan' su identidad: los patrones de consumo constituyen el mecanismo de inclusión y de exclusión del grupo, sobre todo entre los jóvenes (Cortina, 2002).

Estos mecanismos de exclusión y de inclusión se manifiestan e impactan en otras esferas de la sociedad como la política y la cultural, sin perder de vista, que en este

caso se habla de los jóvenes y se sitúan en la dinámica de la Sociedad Informacional, lugar de las redes de comunicación y consumo. Se permanece en otro tipo de ecosistema, con interacciones particulares al mismo. Por ello, las culturas locales y los usos propios de países y pueblos determinarán las características de las Sociedades de Información, Comunicación y todo tipo de Cibersociedades.

Para situarse e interactuar en el ámbito social y político, es indispensable empezar por identificar las acciones como: presentarse ante el otro, sintonizarse con él, establecer afinidades y al mismo tiempo marcar diferencias. Quienes manifiestan con mayor intensidad estas búsquedas son los jóvenes.

“El Vestuario, la música, el acceso a ciertos objetos emblemáticos constituyen hoy una de las más importantes mediaciones para la construcción identitaria de los jóvenes, que se ofertan no solo como marcas visibles de ciertas adscripciones, sino, fundamentalmente como lo que los publicistas llaman, un gran sentido, ‘un concepto’. Un modo de entender el mundo y un mundo para cada estilo en la tensión, identificación, diferenciación [...] identificarse con los iguales y diferenciarse de los otros (Reguillo, 2000:6)

El consumo de medios de comunicación como medios en sí mismos, como instrumentos para facilitar la comunicación también incide en la construcción de identidad. Especialmente, si se tiene en cuenta que los medios de comunicación desde el punto de vista instrumental tienen el mismo efecto de los objetos para la vida humana en cuanto a la relación antropológica con los mismos. Como objetos que le sirven al hombre para algo, son herramientas y terminan en última instancia constituyéndose en “prótesis” para la comunicación humana. Hacen parte de la identidad humana, como extensiones de su propio cuerpo. Según estudio de la Cepal. En Estados Unidos

se calcula que un joven entre 8 y 18 años pasa cerca de siete horas al día en relación con los medios electrónicos; algo parecido ocurre en Europa, cinco horas al día viendo televisión, oyendo música, con videojuegos y el computador. En Iberoamérica, aunque es un tema relativamente poco estudiado, las cifras son similares en todos los estratos socioeconómicos. Se constata la centralidad de la cultura audiovisual, la emergencia de la cultura virtual, los nuevos modelos de lectoescritura y una fuerte relación entre música e identidades sociales (Cepal, 2004:201)

Es fundamental en este análisis situar política y culturalmente a los consumidores, para esta investigación, a los usuarios de la red en América Latina y Colombia en relación con un entorno globalizante.

2.3 Enfoques y perspectivas

La búsqueda por clasificaciones precisas o perspectivas diferenciadoras sobre la noción de joven y de juventud se sitúan desde múltiples disciplinas y saberes. De allí que como lo indica José Manuel Valenzuela:

Las categorías sociales que definen a los jóvenes han sido cambiantes e imprecisas y, en ocasiones difusas, tampoco han existido comportamientos sociales donde se clasifique de manera inequívoca a la juventud. Por el contrario, encontramos taxonomías que muchas veces se traslapan, se sobreponen, compiten entre sí y los jóvenes se les puede ubicar en más de un casillero (...)Las categorías sociales que definen a los jóvenes han sido cambiantes e imprecisas y, en ocasiones difusas, tampoco han existido comportamientos sociales donde se clasifique de manera inequívoca a la juventud (Valenzuela, 2005:8)

Es necesario retomar una aclaración de Germán Muñoz con respecto a las posturas frente al concepto de juventud:

La juventud sería una frontera - tal vez una etapa – muy dinámica, que se encuentra hoy en proceso de reconfiguración, como efecto de las profundas transformaciones ocurridas en los últimos 50 años (Muñoz, 2006:28)

Para clarificar el asunto se mencionarán a continuación, algunos de los enfoques para caracterizar la identidad juvenil, la noción de juventud, noción de sujeto joven, discursos y narrativas, contextos, perspectivas de análisis:

Ángela Garcés para delimitar el concepto juventud analiza las siguientes variables:

debe entenderse a cada variable como una red de relaciones que, si bien es presentada por separado, es solo como una aproximación metodológica al tratar cada aspecto en su particularidad, sin olvidar que cada elemento guarda estrechas relaciones interdependientes determinadas por la historia, el contexto y los mundos de vida (Garcés, 2010:41).

En consonancia a lo que la historiadora plantea vemos como serena presenta a

Los jóvenes en Internet navegan sin rumbo definido, cada objeto es un deseo posible, cada lugar es el centro de orientación. No hay un punto de partida, ni de llegada, sólo hay un tránsito indefinido, es la práctica de la deriva para la cual se ha diseñado la arquitectura digital. En Internet cada espacio invita a quedarse dentro, a pasar de un sitio a otro sin abandonarlo. Cada link es la oportunidad / tentación para ir a otro link y permanecer dentro de la Red, en movimiento permanente, para descubrir nuevos y más placenteros objetos para ver y desear.

La situación de anonimato en la red genera una dinámica relacional que produce la apertura emocional entre los interlocutores y un proceso identitario en el que los jóvenes experimentan un enorme e inexplorado potencial de auto-representaciones disponibles en su “mundo interior”. Es como si,

repentinamente, explorando en su espacio subjetivo, descubrieran muchas identidades por probar, o tal vez, muchas formas de probar una identidad.

Aún en el chat más solitario, siempre existe alguien dispuesto a entrar en contacto. Los sitios más populares que visitan los jóvenes, en cualquier hora del día, suelen tener habitantes que ofrecen o solicitan un interlocutor.

En la Red nunca hay soledad y eso, para jóvenes profundamente motivados a entrar en contacto, es un signo de atracción suprema (Sarena, 2006:10).

Las condiciones laborales ofrecían estabilidad durante años y años, muchos de los abuelos sólo trabajaron en un mismo lugar, para un mismo jefe. El tiempo marchaba más lento, la ciudad era inmensa y “el consumo tenía lugar en un espacio local” (Feixa, 2005).

La industria propició nuevos modos de relacionarse y de consumir. Los padres de los actuales jóvenes iniciaron una nueva manera de relacionarse, consumir y crear identidad. “Los otros” los adultos pasan a un segundo plano y el contemporáneo, el compañero, el par; se convierte en referente. El tiempo es progresivo y cada vez, pasa más rápido, el joven construye nuevas relaciones sociales se “atreve” a sustentar su posición, algunas veces diferente, a la de los padres. Emerge lo que Margarita Mead una cultura Cofigurativa.⁴

Llega con un nuevo horizonte, una nueva generación que irrumpe los esquemas de poder, socialización, educación, consumo y cultura.

Las variaciones de la sensibilidad vital que son decisivas en historia se presentan bajo la forma de generación. Una generación no es un puñado de hombres egregios, ni simplemente una masa: es como un nuevo cuerpo social íntegro con su minoría selecta y su muchedumbre, que ha sido lanzado sobre el ámbito de la existencia con una trayectoria vital determinada. La generación, compromiso dinámico entre masa e individuos, es el concepto más importante de la historia, y, por decirlo así, el gozne sobre el que ésta ejecuta sus movimientos (Ortega y Gasset, 1923)

La tecnología desde hace pocas décadas ya no resulta algo diferente; sino cercana y común. Los video juegos, el computador, las memorias USB, el IPOD, la Internet, el celular, entre otros, hacen parte del consumo cotidiano. La comunidad mundial derrumbó los límites imaginarios entre los países. La globalización cambió la forma de consumir y ahora los productos locales se pierden entre infinidad de ofertas de productos y marcas internacionales. Para los jóvenes no existen barreras ni limitaciones, pareciera que con lo que cargan en la mochila les bastara para llegar a su destino, para caminar por la vida.

⁴ Margaret Mead denomina cultura cofigurativa a tipo de cultura en la que el modelo de vida lo constituye la conducta de los contemporáneos, lo que implica que el comportamiento de los jóvenes podrá diferir en algunos aspectos del de sus abuelos y padres.

La juventud y el uso que de ella hacen, revelan poderío histórico, político y económico. Por ello desde el punto de vista formativo “Sus experiencias educativas, las posibilidades de acumular material educativo relevante, van a condicionar de forma importante su vida laboral, futura. También van a incidir en su capital de relaciones. Por otro lado, la educación es para ellos su gran marco de inclusión social, después de la familia. Allí entre pares, forjan sus amistades y aspectos básicos de su propia personalidad” (Sen, 2007). Es desde el escenario de socialización en donde se caracteriza y configuran los nuevos escenarios de aprendizaje.

Las cosas que para los abuelos y padres son importantes y ocupan un lugar en la casa, no tienen el mismo significado para el joven. ¿Para qué un libro grande y pesado si se puede tener en un archivo digital? ¿Para qué el equipo de sonido y una colección de cassettes, si el ipod tiene mayor definición, cabe más música es liviano y puede llevarse a todas partes? No cabe duda existe una nueva cultura, una cultura pre-figurativa:

los pares reemplazan a los padres instaurando una ruptura generacional, que es la vivimos hoy, sin parangón en la historia, pues no señala un cambio de viejos contenidos en nuevas formas o viceversa, sino un cambio en la naturaleza del proceso (Barbero, 2002:2)

El primer punto de vista para referirse a la juventud encuentra sus bases en la concepción cronológica y biológica de la existencia.

♣ **La Edad:** La perspectiva generacional es la que inmediatamente se alude al pensar en los jóvenes. En principio el término juventud desde allí se lee desde el punto de vista biológico, como clasificación orgánica de las personas en el ciclo de vida un paso desde el nacimiento hacia la muerte (Muñoz, 2006: 28)

Desde una mirada sociológica se encuentra que los criterios determinantes de las clases sociales específicas, se establecen por diferentes causas: asumir responsabilidades familiares y/o económicas por necesidad, para ejercer un control más prolongado sobre los patrimonios. Para algunos estas medidas se inscriben en la llamada “moratoria social”, definida como el tiempo intermedio en el cual los jóvenes, especialmente aquellos de clases media y alta, aplazan compromisos como el matrimonio y procreación, así tener tiempo para incrementar sus conocimientos, con más tiempo para el estudio y la capacitación.

“Se entiende como moratoria social un período caracterizado por la inserción del joven en procesos de escolarización, expulsión de la producción laboral y vivencia de un ocio socialmente aceptado” (Cubides, 2006:3)

Pero el ocio aceptado implicaba entender que solo unas clases sociales y grupos selectos podían aprovecharlo. Era un privilegio para unos pocos. Sin embargo:

La edad es un criterio que causa confusión, ya que muchos pretenden definir la juventud delimitándola por rasgos de edad, como punto de referencia para la definición de la misma. Pero la juventud tiene diversas formas de manifestarse, y solo una de ellas es la duración [...] no debemos confundir un criterio demográfico (la edad) con el fenómeno sociológico (Brito, 1996:27)

La juventud resulta entonces de una construcción sociocultural relativa al tiempo y espacio. Lleva las marcas simbólicas que los grupos sociales le asignan. “La juventud aparece como una construcción cultural relativa en tiempo y espacio, cada sociedad organiza la transición de la infancia a la vida adulta, aunque las formas y contenidos de esa transición son enormemente variables (Feixa, 1999:18)

Desde la lectura de sectores socioeconómicos se identifican diferentes clasificaciones para hablar de la juventud, según corresponda a estratos altos, medios y populares. Una condición económica favorable puede “prolongar” la juventud, mientras otros estratos deben asumir responsabilidades familiares prontamente.

♣ **Óptica histórica y antropológica** la noción de juventud se entiende como una construcción cultural determinada por diversas situaciones.

Para que exista la juventud deben existir por una parte una serie de condiciones sociales, normas, comportamientos que distingan a los jóvenes de otros grupos de edad y por otra parte una serie de imágenes culturales (es decir valores, atributos y ritos asociados específicamente a los jóvenes. Tanto unas como otras dependen de la estructura social en su conjunto, es decir, de las formas de subsistencia, de las instituciones políticas y las cosmovisiones ideológicas que predominan en cada tipo de sociedad (Feixa, 1999:18)

La línea de estudio Culturas Juveniles, de reciente aparición e inscrita en los “Estudios Contemporáneos de Birmingham”, desde una influencia neomarxista alude a otras categorías para referirse a los jóvenes: diversidad, creatividad y resistencia. Estas dos últimas son fundamentales en la reflexión sobre la conexión joven y comunicación. Al reconocerse los alcances de este fenómeno en la cultura se vio la emergencia del concepto “subculturas juveniles”, con una consecuente idea de socialidad en la juventud.

Las subculturas nacen como construcciones teóricas elaboradas por quienes usan el concepto. Para los estudios culturales dichas subculturas serían ‘completos modos de vida o mapas de significación’ que hacen inteligible el mundo a sus miembros, desde la distinción o diferencia que los caracteriza frente al colectivo supuestamente ‘normal (Muñoz, 2006:32).

El contexto histórico – cultural, inclusive social permite ver cómo la categoría juventud es una construcción relativa al contexto en el cual se estudia y en el cual se presenta y representa.

♣ **Perspectiva política:** Se define juventud como un tránsito que separa la niñez de la vida adulta, para vigilar y contener a los sujetos hasta que alcancen la mayoría de edad obteniendo así la disposición política que le permite votar, trabajar.

En este sentido Bourdieu reconoce a la juventud inmersa en relaciones de poder entre las generaciones, es decir los jóvenes son los que luchan por el poder frente a los viejos” (Garcés, 2010:44)

Deriva de esta postura el entender la juventud como un juego de poder entre jóvenes y adultos. Mantener la identificación de joven por parte del adulto, garantiza el poder de los mayores sobre los menores de edad.

Se reduce la evidencia de la ciudadanía solo a una mayoría de edad, momento etario que le permite supuestamente a los/las jóvenes acceder a ciertos derechos; es una ciudadanía asistida, en tanto no garantiza el reconocimiento social y la autonomía política a esos seres que alcanzan la mayoría de edad (Garcés, 2010:44)

No es gratuito que desde el sector político se lea a la juventud desde posturas ambiguas y contradictorias, para ellos resulta mucho más complejo afrontar las tensiones entre las políticas económicas y culturales, que, desde discursos institucionales, trazan el curso de la regulación de necesidades y que no necesariamente tienen en cuenta la condición juvenil.

El joven no aparece diferenciado en principio en la planeación política y económica de los estados modernos, sino como beneficiario material de necesidades básicas (para este efecto bien se considera niño o adulto, según el interés y conveniencia de las naciones en particular), y de la educación para contribuir al desarrollo⁵ de los pueblos.

Sin embargo, desde la mirada del consumidor y lo que mueve a comprar y desear el joven, es el más susceptible del influjo de la creación de necesidades, tarea que cumpliría la industria cultural desde sus inicios. En principio la única vía de esta Industria para influir al consumidor era a través de la emisión de información de todo tipo.

Ante la posibilidad de acceder a más información, se aleja la posibilidad de ejercer poder real sobre la misma, se refuerza así por ejemplo una de las características determinantes del consumo juvenil, sustentada en la “entre la expansión del consumo simbólico y la restricción en el consumo material (Muñoz, 2008:62)

⁵ Entendiéndose desarrollo desde el punto de vista del progreso moderno.

♣ **Perspectiva de Género:** Esencial para aproximarse a la consideración nominal de hombres y mujeres jóvenes y así aproximarse al ejercicio de poder que la(s) cultura(s) dominante(s), niegan de manera diferenciada.

Germán Muñoz habla “discursos predominantes” sobre el ser joven⁶ habla de edad escolar, productiva y reproductiva.

♣ **Perspectiva de Publicidad y Consumo:** El fenómeno del consumo comienza a pensarse tras la consolidación de la Revolución Industrial, la Industria Cultural y el capitalismo que con su dinámica de oferta y libre demanda evidencia la aparición de un nuevo escenario de interacción social, política y cultural. Allí se manifestaría la estructura de la Sociedad de Consumo, característica de la modernidad y especialmente vista en el “sistema capitalista democrático occidental” (Muñoz, 2008:28)

El consumidor se entiende en primera instancia como el actor resultante de la cadena de producción. El comprador, el cliente, el usuario, que para acceder un cualquier producto debe tener capacidad adquisitiva. Dicha capacidad fue definitiva para evidenciar la existencia de las clases sociales, desde lo económico.

Se consume para resolver necesidades, anteriormente se habló del estudio de Maslow que ante el advenimiento de la Industria Cultural, la noción de ocio y tiempo libre, tuvieron un significado distinto.

Ya no sería el tiempo del estudio, de las artes u oficios, como ocurría en la antigüedad y la Edad Media, sino el del tiempo para la diversión y el entretenimiento, resultado de una nueva consideración: Es distinto el tiempo destinado al descanso - para recuperar energías y continuar trabajando -, en términos de productividad fabril, al tiempo del ocio para el esparcimiento. El derecho a gozar de estos tiempos se gana tras una serie de luchas sociales y políticas, en pro del reconocimiento de los derechos obreros, los trabajadores de la Revolución Industrial, pero al mismo tiempo responde a una nueva realidad de la sociedad ahora “moderna”, cuya lógica económica básicamente explica cómo los objetos que se producen necesariamente deben ser consumidos. Así en el caso de la Industria Cultural y el Entretenimiento se requiere que alguien consuma. Ese consumidor será el sujeto (trabajador, obrero, empleado) que necesita tiempo, espacio y dinero para divertirse y entretenerse consumiendo aquello que la Industria produce.

Desde el punto de vista de la Industrial Cultural, la información de cualquier tipo, es el principal objeto de consumo. La educación, su oferta, los medios de los cuales se sirven, son objeto de consumo para la sociedad especialmente, para las instituciones educativas, docentes y estudiantes. Entonces, así como los modos de aprendizaje, definen estrategias, espacios y contenidos en la educación, los medios que se requieren para la misma también demandan respuestas de orden pedagógico y tecnológico. A medida que el desarrollo tecnológico y las Tecnologías de Información y Comunicación revolucionan los modos de interactuar y las relaciones sociales, se evidencia con mayor claridad cómo en los procesos educativos de cualquier sociedad es necesario entender el impacto de la tecnología y su incidencia en este campo. De este modo las dinámicas de la Sociedad de Consumo también intervienen por completo en el escenario educativo.

Si la economía revoluciona el consumo, las dinámicas económicas que trae la tecnología informática también terminan por transformarla. Y si además se piensa en que la revalorización del conocimiento como un motor de desarrollo de los pueblos es necesario reconocer que como dice (Castells, 2004) citado en *TIC educación y cultura: cuestionamientos necesarios*. Que es en otro tipo de Sociedad, la de la Información en donde se aprecia el desarrollo de la sociedad, pero de forma simultánea genera grandes desigualdades.

A partir de este momento es necesario pensar que las dinámicas económicas intervienen las educativas, presentan demandas, así como nuevas realidades en las cuales se requieren de respuestas que se sitúan en escenarios virtuales, determinados por el fenómeno del consumo, así se hable de necesidades educativas para el desarrollo de los pueblos.

Por eso es desde la E-conomía y el - E learning, en donde se empiezan a reubicar las reflexiones pedagógicas acerca de procesos como Aprender a aprender, aprendizaje colaborativo, transformar la información en conocimiento específico, desaprender, construir y reconstruir el conocimiento ¿Cómo lograrlo desde la dinámica del consumo?

El consumo en el escenario tecnológico lleva a pensar que el talento es el factor clave de la producción para el e-business. Todo depende, realmente, de la capacidad para atraer, retener y utilizar eficazmente a los trabajadores con más talento. Lo anterior ocasiona una transformación en las relaciones de trabajo que pasaban básicamente, por la flexibilización.

La economía del e – business revela que desde ese momento, situaciones como: la flexibilidad laboral, los modelos de empleo variables, la diversidad en las condiciones de trabajo y la individualización de las relaciones laborales.

La nueva economía, con el e-business como punta de lanza, no es una economía on line sino una economía cuyo motor es la tecnología de la información, que depende del trabajo auto regulable y que está organizada en torno a redes informáticas. Estas parecen ser las fuentes del crecimiento de la productividad del trabajo y por lo tanto de la creación de riqueza, en la era de la información (Castells. 1992: 118).

2.4 Juventud y consumo

Hacia 1941 los estudios de publicidad y de economía ven a la juventud como uno de los actores principales en la Sociedad de Consumo. El joven se considera de este modo como uno de los más importantes consumidores de objetos que otorgan “placer”, diversión y la “satisfacción de los deseos personales” Entre otras cosas se le vende al consumidor y en este caso al joven la “ilusión de inclusión” visible en el desarrollo de tres procesos:

- ♣ Económico y productivo en la industria y la ciencia. Escenario en donde se busca que el joven permanezca el mayor tiempo posible con el fin de dar un equilibrio a la población económicamente activa.
- ♣ Mayor oferta para el consumo cultural, en diversidad y especialización de industrias culturales.
- ♣ La generación y discursos normativos y políticos que fomentan el ejercicio de “controles políticos y legales”(Muñoz, 2008:62)

Finalmente al pensarse en todo tipo de infraestructuras comerciales que se hallan en la sociedad de consumo contemporánea se puede hablar del “adolescente juvenil” de Naomi Klein en *No Logo*.

“La nueva economía está guiada por un mercado de valores muy sensible que financia la innovación de alto riesgo que se encuentra en la base del alto crecimiento de la productividad”. (Castells, 1992:131)

Si referirse a la Sociedad de Consumidores es hablar más que del placer de consumir y de un fenómeno de elección, es también reconocer que se trata de procesos de comprensión y cognitivos, de elaboración de juicios y prejuicios sobre el funcionamiento del mundo. De allí que las dinámicas del consumo se apoderan también de las

relaciones interpersonales, sociales y políticas. Las afinidades e intereses se convierten también en objeto de consumo.

Si se habla de consumo en relación con el ocio y se piensa que este consumidor es el joven, se fortalece la postura del consumo en ratos de ocio, como derroche, desperdicio, o tiempo y recursos dedicados a lo innecesario. Bataille señala que el ocio se constituye en parte del comportamiento humano “no reducible al interés racional. En esta concepción el excedente puede gastarse gloriosamente (el arte, el erotismo, el juego, la competencia deportiva, la fiesta) o mediante la destrucción “la guerra, la destrucción de riqueza, el sacrificio” (Sunkel, 2006: 210)

¿Qué relación tienen los nuevos modos de ver/leer que desarrollan especialmente los jóvenes en el actual ecosistema comunicativo con las mediaciones en cuanto lugares de apropiación y uso de los productos? ¿Sigue siendo la cotidianeidad familiar, la solidaridad vecinal, la temporalidad social y la competencia cultural lugares que cumplen una mediación en la configuración de la televisión y las nuevas tecnologías?

También es importante traer aquí los interrogantes que Sunkel plantea propone al fenómeno del consumo y la comunicación, con relación a los jóvenes.

¿Qué relación tienen los nuevos modos de ver/leer que desarrollan especialmente los jóvenes en el actual ecosistema comunicativo con las mediaciones en cuanto lugares de apropiación y uso de los productos? ¿Sigue siendo la cotidianeidad familiar, la solidaridad vecinal, la temporalidad social y la competencia cultural lugares que cumplen una mediación en la configuración de la televisión y las nuevas tecnologías? [...] ¿Qué queda de "lo popular" en el contexto de la globalización comunicacional y de desordenamiento cultural? ¿No será que la centralidad que tuvo esta categoría en los inicios de la investigación del consumo —siendo memoria, complicidad, resistencia— ha sido sustituida por la de los jóvenes, particularmente aquellos que tienen acceso a las nuevas tecnologías? ¿Dónde quedan los jóvenes excluidos de la sociedad de la información los que, como lo ha señalado Martín Barbero, seguirán siendo una mayoría si la escuela no asume el reto de asumir la tecnicidad mediática como dimensión estratégica de la cultura? (Sunkel, 2002:10).

Sin embargo, la red al mismo tiempo que evidencia limitaciones del orden del acceso en el tema de la alfabetización, posibilita incluir a poblaciones impensadas de situarse en este plano.

Las TIC han mejorado las oportunidades para grandes grupos de la población tradicionalmente excluidos, con lo cual, se ha aumentado la movilidad dentro de la sociedad. Estas tecnologías han producido además una revolución del aprendizaje, cambiando la forma cómo las personas aprenden y el rol de los alumnos y de los maestros (Plan Nacional de Tecnologías. Colombia 2008 - 2019)

2.5 El Joven en Colombia

La reflexión de la situación del joven colombiano no se puede distanciar de la realidad latinoamericana con sus grandes limitaciones frente al mundo desarrollado, pero también desde grandes potencialidades como lo reconoció el economista indio Amartya Sen.

Los jóvenes latinoamericanos son cerca del 40% de la región ellos tienen una facilidad especial para ingresar en el cambio tecnológico acelerado que caracteriza el siglo, han nacido en la nueva cultura de los ultracambios, las revoluciones tecnológicas continuas, donde el ordenador e Internet son partes de la forma de vivir. Tienen flexibilidad, plasticidad, ansias de participar en innovaciones (Sen, 2007: 188)

En el caso colombiano desde la década de los 30 y 40 se encuentran manifestaciones de la cultura juvenil. Pilar Riaño habla del “Festival Estudiantil (1954)” como expresión de oposición de clases altas juveniles. De otra parte desde las clases populares aparecen en la palestra pública movimientos políticos obreros y religiosos, como “La Juventud Obrera Católica”, que combatía la izquierda liberal y el comunismo.

Posteriormente se ubica en otro período de la vida nacional que se comprende desde 1950 hasta 1984; período en donde surge la juventud como ciclo vital en Colombia, es esa juventud subvertora que ante la hecatombe y la destrucción ocasionada en la segunda guerra, los cuestionamientos al interior de la modernidad se ponen en tela de juicio desde los jóvenes. Se presenta entonces un espíritu de los jóvenes como transformadores de la sociedad, ellos se organizaron mediante tres motores:



En Colombia la violencia termina con la esperanza de transformar la cultura política, en medio de la eclosión violenta, los jóvenes nacionales encarnaron los sueños de liberación; la primera expresión fue el movimiento estudiantil que protesta contra el régimen de Rojas Pinilla; de ahí en adelante los jóvenes universitarios y sus huelgas cobran fuerza. De ahí se fortalecen las militancias partidistas (surgimiento del MRL Movimiento Revolucionario Nacional) hasta la irrupción de las guerrillas como opción para los más radicales.

Pero no todas las manifestaciones estaban orientadas a la política, surge también una oleada de protestas contra los valores imperantes en nombre de la paz, la armonía y nuevas formas de convivencia. La oleada de "go-go", el hipismo y el nadaísmo recogen las búsquedas de muchos jóvenes al rededor de la construcción de una nueva subjetividad (Departamento de Investigaciones- Universidad Central: 2004)

Durante las décadas del setenta hasta los noventa la juventud en Colombia vivió transformaciones definitivas en el escenario socioeconómico y político, agravado por el impacto del narcotráfico y la violencia, en este tiempo los primeros en verse afectados fueron los jóvenes. Ya no se trataba de la violencia bipartidista de los años cincuenta, ahora se pasaba al sicariato y la cultura del "dinero fácil", para ascender "socialmente", desde el punto de vista de los estratos sociales y económicos. Los índices de violencia y los cambios en las dinámicas del consumo revelaron los alcances de este movimiento.

La anterior situación llamó la atención de los investigadores sociales en el país y aquí se construyen otro tipo de historias de la juventud colombiana. Y así los jóvenes protagonistas de la violencia, objeto del narcotráfico, pasaron de ser considerados victimarios en muchos casos, a ser también las víctimas de este fenómeno.

La juventud en el contexto local fue visibilizada en las dos últimas décadas a partir de su vinculación a las bandas del narcotráfico y a los grupos armados, marcada por su aparición en noticieros y crónicas de muerte. Desde ese momento, la institucionalidad estatal en compañía de las ONG se preocupó por desarrollar políticas y propuestas explícitas para esta población buscando por medio de la participación la superación de las problemáticas que planteaba la violencia juvenil (Gallo, 2006:56-57).

En Colombia, la condición juvenil se estableció como prioridad económica y política en respuesta al desarrollo de los centros urbanos, al crecimiento económico en torno a la industria y las nuevas demandas de la estructura productiva.

Desde la década del sesenta la herencia inmediata de la posguerra se sintió en todo el mundo, ahora polarizado en lo político y económico. A los países como Colombia y todos los del tercer y cuarto mundo solo les quedó como opción someterse a este movimiento.

Y allí se trazaron las directrices de orden social y educativo que de una vez develaron el lugar que tendría la juventud en la sociedad.

Se establecieron dispositivos que buscan principalmente controlar y reprimir las dinámicas juveniles que, según el concepto de los investigadores los pone en condición de riesgo (Quintero, 2005:98)

Así como en los países desarrollados la juventud reaccionó desde los movimientos de contracultura frente al sistema, América Latina no fue ajena a ello. Casi de la misma

manera se vivió en todo el continente la influencia de movimientos como el hippie, el de la teología de la liberación y los movimientos de izquierda. Los jóvenes fueron los principales protagonistas de ello.

El joven deseaba sentirse libre, responsable de sus actos, de las decisiones que tomaba, de la manera de comportarse, de consumir, de relacionarse, de ser, de vivir. El joven veía en el adulto la norma, la regulación, la autoridad que no tiene poder sobre su vida porque no lo comprende. Pareciera que hablan un idioma diferente:

Estos jóvenes hablan otra lengua...que cada vez se diferencia más de la que hablan el resto de los hablantes: la sociedad adolescente cada vez más fuerte en los suburbios de clase media [...] entre los padres se está extendiendo la sensación que el mundo de los teenagers es un mundo aparte. (Coleman, 1955)

A los jóvenes se les ha acusado de varios de los “males” que viven el mundo actual. Se trata de “sujetos en riesgo”, “adolescentes”, “irresponsables”, “apáticos”, “sin futuro”, como analiza Germán Muñoz G. Sin embargo, lo que se puede reconocer es la existencia de transformaciones de su contexto y “en las instituciones con las que interactúan (escuela, familia, iglesias, partidos políticos, empresas...) ha implicado hacer otra lectura de su evolución” (Muñoz, 2007:13).

Canclini, citado por Muñoz, agrega elementos desde sus Estudios Culturales, donde se analizan las problemáticas desde observaciones transdisciplinarias, intentando la comprensión de otras formas de los sentidos y en el marco de un acercamiento a formas diferenciadas de relación entre los jóvenes y las generaciones que le anteceden, incluyendo padres y maestros, entre otros.

Para los actuales estudios de juventud, los calificativos que señalan a esta población tienen que ver más con la ignorancia que con un acercamiento real a su “cultura juvenil”. La investigación de Muñoz sobre géneros musicales como el rock, punk, hip hop y tecno electrónica, lo que muestra es un espacio para la autogestión, moral autónoma, actitud política, generación de conocimiento, reconocimiento de la sexualidad y su cuerpo, incluso, hasta prácticas de resistencia en niveles proféticos. A grandes rasgos, éste es el joven universitario de hoy, en quien hay que reconocer un cúmulo de potencialidades, independientes de los prejuicios que de la modernidad conservan los adultos.

Según el estudio del “Estado del arte nacional en investigación en juventud” registrado en los últimos 20 años, presentado por el investigador Manuel Roberto Escobar se distinguen dos miradas diferentes: La primera asocia al joven con vulnerabilidad y riesgo; el joven desde la perspectiva etaria en la que atraviesa cambios físicos y hormonales. Bajo esta mirada hablar de la edad es primordial para definir la juventud,

pues ella implica a la adultez como referencia o meta, pues sólo allí alcanzaría poder; dice (Bourdieu, 1990): “los límites de la juventud eran manipulados por los que detentaban el patrimonio, que debían mantener en un estado de juventud, es decir, de irresponsabilidad, a los jóvenes nobles que podían pretender la sucesión”, se requería para mantener a los jóvenes nobles en un estado de irresponsabilidad que les garantizará a aquellos seguir con el control de sus patrimonios, o bien se les proponía a los jóvenes una ideología que reservaba a los mayores el control del conocimiento y a éstos la rebeldía y la aventura.

Desde un punto de vista estadístico y teniendo en cuenta la definición de joven establecida por la ley 375 de 1997 en Colombia, indica en el artículo 4 que:

Artículo 4º. Para los efectos de la presente ley se entenderán como:

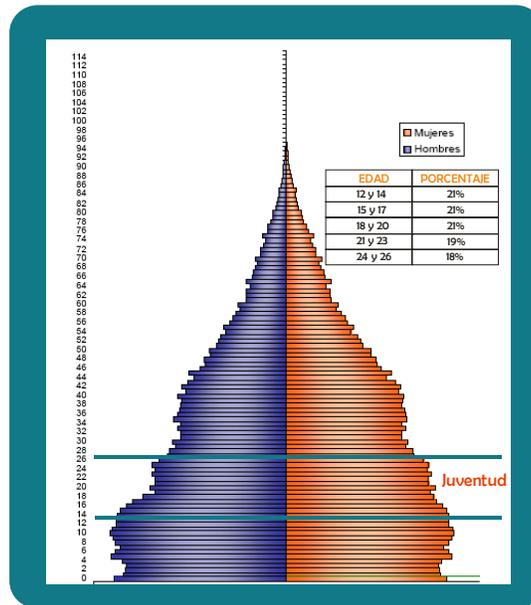


Y continúa la ley en su artículo 7:

- Todo joven tiene derecho a vivir la adolescencia y la juventud como una etapa creativa, vital y formativa.

La edad como elemento que caracteriza y que diferencia al joven del adulto será en este aparte, el centro de información para identificar el joven colombiano. En la década de los 90 y la llegada del nuevo siglo, además de cambiar la lectura del joven ya no sólo como agente conflictivo, sino como sujeto de derechos y actor social; se hace necesario resaltar el aumento poblacional entre los 12 y los 26 años.

Gráfico 5: Porcentaje por edad – Juventud en Colombia



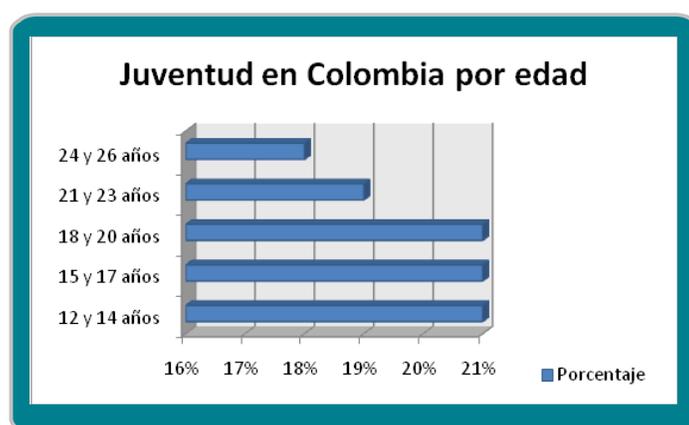
Fuente: Departamento Administrativo Nacional de Estadística de Colombia-Censo 2005

Cuadro 6: Porcentaje por edad Comparación entre 2007-2008

2007				2008			
EDAD	HOMBRES	MUJERES	TOTAL	EDAD	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
15 a 19	2287899	2.212020	4499919	15 a 19	2319094	2240341	4559435
20 a 24	2109937	2063414	4173351	20 a 24	2144864	2094699	4239563
25 a 29	1988719	1980084	3968803	25 a 29	2005821	1992385	3998206
			12'642.073				12'797.204

Fuente: Departamento Administrativo Nacional de Estadística de Colombia-Censo 2005

En Colombia hay más mujeres que hombres, para un total aproximado de (12) millones de jóvenes. El 21% de ellos tiene entre 12 y 14 años; otro 21% entre 15 y 17; otro porcentaje igual, entre 18 y 20 años; 19%, entre 21 y 23 años y el 18% restante, entre 24 y 26 años.



Fuente: Departamento Administrativo Nacional de Estadística de Colombia-Censo 2005

La mayor cantidad de la población es de estrato socioeconómico bajo (44%) y menos del 6% pertenece a las élites económicas. El 55% se dedica al estudio y un alto porcentaje está ocupado en el trabajo o buscando empleo (un 16% trabaja, un 12% busca actualmente empleo y un 7% trabaja y estudia al mismo tiempo). Cerca del tercio de la población joven estudia en colegios públicos. Solo una minoría alcanza la educación superior, aunque quienes llegan a ella comparten porcentajes muy similares entre estudios técnicos, tecnológicos y universitarios. Los que estudian y trabajan dicen estudiar en instituciones educativas públicas y en instituciones técnicas en su gran mayoría. Los que acceden a las universidades en este grupo, lo hacen también en entidades públicas principalmente. (Jaillier, 2009)

Desde otra mirada, más humana e incluyente, se observa al joven como sujeto portador de una cultura específica, un joven creador de prácticas y sentidos:

Dónde encontrar, si no es en la juventud disidente y entre los herederos de las próximas generaciones, un profundo sentimiento de renovación y un descontento radical susceptible de transformar esta desorientada civilización. Estos jóvenes son la matriz donde se está formando alternativa...No me parece exagerado nombrar (contracultura) a eso que emerge en el mundo de los jóvenes (Roszak, 1968)

Los gobiernos implementaron diferentes tipos de estrategias y dispositivos para reprimir dinámicas de riesgo para los jóvenes. Se diseñaron programas para poblaciones vulnerables en donde se pretendía mostrar una cara amable del estado y aliviar el trayecto de la democratización del país y cuyo objeto era reducir la participación juvenil en actividades ilegales, la criminalidad y la delincuencia urbana.

2.6 Juventud e inclusión social – educación en Colombia

En esta misma perspectiva se habló de la inclusión del sujeto social joven y sujeto participativo y de derechos que se torna importante en la década de los noventa cuando Colombia ingresó a un contexto político, económico y social, reformado gracias a la nueva Carta Constitucional de 1991. En ella, el artículo 45 establece:

El adolescente tiene derecho a la protección y la formación integral.¹⁹ El Estado y la sociedad, garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la educación, protección y progreso de la juventud.

Entre 1992 y 1995 se produjeron dos documentos CONPES: lineamientos de políticas para ordenar la inversión pública y favorecer las condiciones de vida de la juventud.

En 1997 se expide (en el marco del mandato constitucional) la Ley de Juventud (Ley 375) que define al joven- en el artículo 3- como:

la persona entre 14 y 26 años de edad. Esta definición no sustituye los límites de edad establecidos en otras leyes para adolescentes y jóvenes en las que se establecen garantías penales, sistemas de protección, responsabilidades civiles y derechos ciudadanos.

Por fortuna, las percepciones y enfoques de la política de juventud en Colombia han cambiado la manera de ver al joven, no sólo como categoría etaria, sino como sujeto plural, heterogéneo y como factor estratégico para el desarrollo. Se pasó de unas políticas sociales de contención a unas políticas incluyentes y participativas. Véase:

Cuadro 7: Percepciones y Enfoques de la Política Pública de Juventud en Colombia

Antes	Ahora
Agentes de socialización de los jóvenes: familia, escuela e instituciones públicas.	Agentes de socialización: el mercado, los medios de comunicación, las nuevas tecnologías y espacios propios.
El periodo juvenil se definía por su referente adulto y por su estado transitorio.	Pérdida de la centralidad del estatuto adulto. La juventud como una nueva etapa de la vida que dispone de elementos suficientes y propios que la convierten en autónoma.
La juventud como una realidad homogénea.	Complejidad y heterogeneidad de la realidad juvenil.
Políticas sociales indiferenciadas y sectoriales.	Perspectiva generacional y políticas transversales.
El joven como problema o "riesgo que se corrige". Énfasis en la situación juvenil.	El joven como factor estratégico para el desarrollo. Potencialidad que se promueve. Combinación en los énfasis: condición y situación juvenil.
El joven como un cuerpo social objeto de las políticas estatales. El Estado visto como protector y los jóvenes como receptores de una asistencia social.	El joven como sujeto de derechos y referente esencial en la concertación con el Estado y la sociedad civil para construir las políticas públicas de juventud. Formación integral de la juventud. Empoderamiento de los jóvenes.
Estado liberal de derecho. Centralismo.	Estado social y democrático de derecho. Descentralización.

Fuente: Sarmiento, Libardo: Logros, Dificultades y Perspectivas

De acuerdo con lo anterior, la categoría de juventud ha tenido algunos cambios que la favorecen en las últimas tres décadas, (por lo menos en lo teórico). El marco institucional en Colombia ya no percibe al joven como sujeto carente, vulnerable, homogéneo y receptor de una asistencia social; sino que lo reconoce como portador de cultura, transformador y creador de prácticas sociales, autónomo y diferente de sus pares.

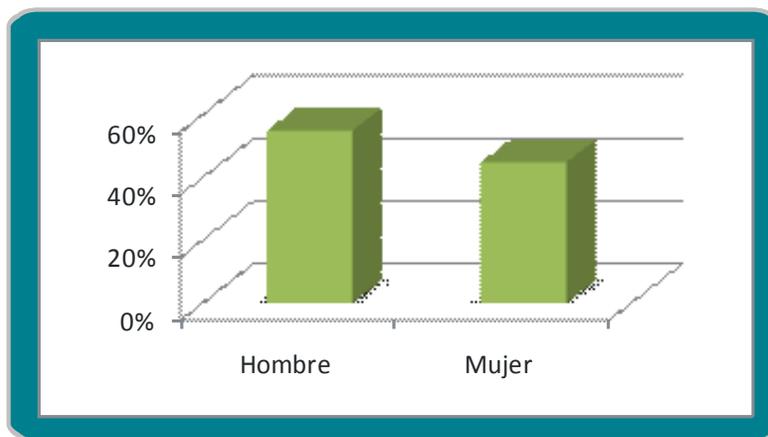
Cabe resaltar que se reconoce al joven como sujeto de derechos cuyos agentes de socialización ya no sólo son la familia, la escuela y las instituciones públicas: sino también, los medios de comunicación, el mercadeo, los espacios de encuentro con sus pares y las nuevas tecnologías. Desde las políticas de educación y desarrollo para Colombia se contempla que:

El país debe concientizarse acerca del efecto que tienen las TIC para incentivar en forma transversal la competitividad del sector empresarial y, por esta vía, promover el desarrollo económico y social en Colombia. (Plan Nacional de Tic, 2008).

2.7 El joven de nuestra investigación

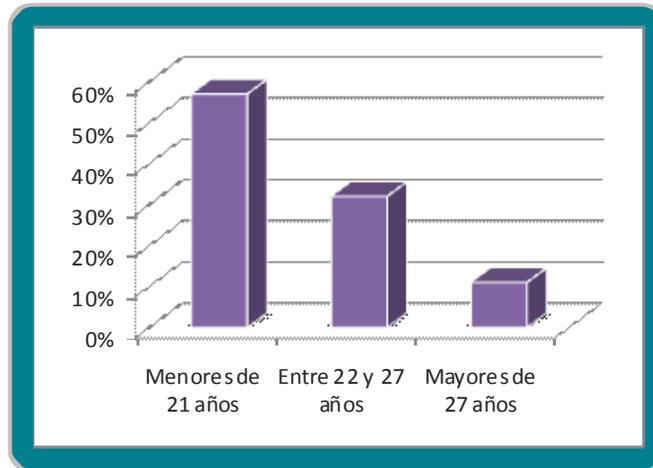
La población específica de este estudio, se encuentra caracterizada por jóvenes en edades entre los 16 y 27 años. Estudiantes de los pregrados en Comunicación Social e Ingeniería de Sistemas del primer y último semestre de la Universidad Pontificia Bolivariana, Institución Universitaria Salazar y Herrera, Fundación Universitaria Luis Amigó y la Universidad de Antioquia.

Gráfico 7: Género de la población encuestada



Información tomada de los instrumentos diseñados para esta investigación

Gráfico 8: Edades de la población encuestada



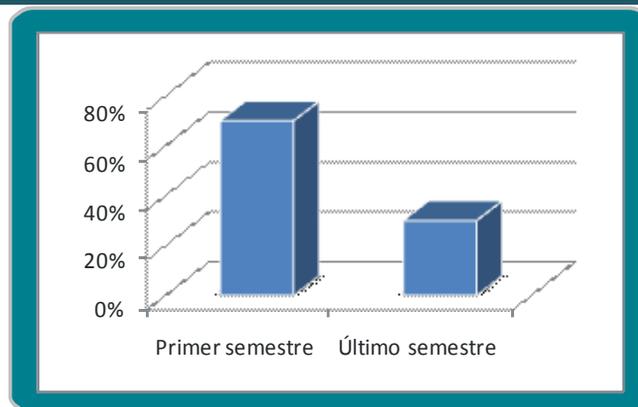
Información tomada de los instrumentos diseñados para esta investigación Ver anexo: 1

Más de la mitad de la población objeto de estudio tiene menos de 21 años, cifra que corresponde a un 57%. Entre 22 y 27 años está el 32%, mientras que el 11% restante da cuenta de un grupo con edades superiores a los 27 años. Estos datos nos dicen que la percepción general de población joven en el mundo universitario es cierta. Sin embargo, no es muy común encontrar universitarios, de pregrado, mayores de 27 años.

En este caso específico, el asunto obedece a que entre la población consultada se encuentran horarios nocturnos y ello muestra un grupo importante de trabajadores que acuden a las aulas en los horarios posteriores a sus compromisos laborales.

Cerca de un tercio de la población consultada se encuentra en una edad entre los 22 y 27 años. Esto quiere decir que el 89% de todos los consultados son jóvenes menores de 27 años. Definitivamente, la población estudiantil muestra un alto índice de juventud, pero reconoce la existencia de un grupo importante (11%) de adultos (mayores de 27 años) que ejercen su derecho a la academia y conviven con las nuevas generaciones.

Gráfico 9: Semestre que cursan los jóvenes de nuestra investigación



Información tomada de los instrumentos diseñados para esta investigación Ver anexo: 1

De acuerdo con los datos consultados en las distintas instituciones, los primeros semestres tienen mayor número de estudiantes que aspiran a convertirse en profesionales.

En la medida que avanzan los semestres, el grupo se reduce por diferentes circunstancias y, en el último año, la cantidad de estudiantes es menor que al comienzo, debido al nivel de deserción en el transcurso de la carrera.

Después de resaltar algunos aspectos esenciales en la concepción de juventud para esta investigación, es necesario abordar el tema de la Internet desde la perspectiva de los usos y teniendo en cuenta que si bien se trata de una revolución en las telecomunicaciones en el sistema "adulto" de la Sociedad Contemporánea es el joven quien deja su impronta en la revolución tecnológica, hasta el punto en el que el fenómeno del consumo se entiende desde la perspectiva de la juventud en países desarrollados y en vía de desarrollo.

El mundo de la Internet se cruza irremediabilmente con el de los jóvenes, y para entender unos y otros es necesario reflexionar desde ambos temas.



3

USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Internet- Capítulo 3

3. Virtualidad

La virtualidad aparece vinculada desde la antigüedad con la noción de representación. El estudio de los símbolos y de los signos, en esta perspectiva llevó a pensadores, filósofos, estudiosos del lenguaje desde los inicios de la historia humana a pensar que en este orden de ideas, la realidad de lo “inmaterial”, recreada, pensada o imaginada podía ser tan real para el hombre como la material.

3.1 Las primeras abstracciones del ser humano

Al aproximarse al proceso mental de quien habla del objeto y de quien escucha del mismo, evidentemente, es mucho más complejo que lo desarrollado por sus antecesores. Probablemente estas referencias se generaban con motivo de las acciones de supervivencia, fueran tanto de defensa como de ataque, eso sí, siempre de una manera conjunta, única garantía para la supervivencia. Es en ese preciso momento, cuando se logra el primer nivel de abstracción, cuando el ser humano logra “hablar” de un animal, por ejemplo, sin que el mismo esté presente. Pudiera decirse que allí se presenta una de las primeras manifestaciones de la virtualización.

En este fenómeno el hombre utilizó la comunicación oral –o gutural quizá-, para la conservación de la especie y, por ello, los nuevos tiempos de la evolución vendrían acompañados de nuevas *abstracciones*, es decir, de nuevas formas de *virtualización*. También es importante entender que aquí se puede apreciar uno de los primeros debates entre realidad e irrealidad, presencia mediata e inmediata, virtualidad y realidad.

La palabra virtual puede entenderse al menos de tres maneras en un sentido técnico ligado a la informática, un sentido corriente y un sentido filosófico. La fascinación suscitada por la ‘realidad virtual’ viene en gran parte de la confusión entre estos tres sentidos. En la aceptación filosófica, es virtual lo que no existe más que en potencia, sino en acto, el campo de fuerza y problemas que tienen a resolverse en una actualización. Lo virtual está más allá de la concreción efectiva o formal (el árbol está virtualmente presente en la semilla) (...) En el uso corriente la palabra virtual se emplea a menudo para significar la irrealidad, la realidad que supone una efectuación material, una presencia tangible (Lévy, 2007.33).

En nuestro caso sería entonces la no presencia física del estudiante en formación, sino la presencia no física de él y que se evidencia en la pantalla de un ordenador.

3.2 De la biblioteca virtual a las bases de datos

Georgina Araceli Torres, en *La Biblioteca universal: de Alejandría a la Biblioteca Virtual* afirma que “a lo largo de la historia de la biblioteca, ha persistido la idea de lograr un acceso universal a la información” (Torres.1999:22), advierte que las “promesas sobre el acceso universal a la información” tienen diferentes obstáculos que dificultarían la concreción de la idea sobre la biblioteca de las nuevas generaciones. El fenómeno de la biblioteca, lo que representa es la importancia del registro y, por esa vía, la trascendencia del libro en todas las sociedades que lograron el desarrollo de la escritura.

El libro se materializó como otra manera de abstraer los elementos de la realidad y la cotidianidad, para dar cuenta de los diferentes fenómenos que le rodean. Es decir, la humanidad asiste a otra forma de virtualización que, en el momento tiene nuevas connotaciones.

La biblioteca en su conjunto representa la posibilidad de interactuar con personas que se encuentran en otras latitudes e, incluso, con muchos que ya murieron –físicamente-, pero cuyo pensamiento permanece, dándonos otra forma de mirar la presencialidad y la temporalidad.

Lo conocido hoy como virtual tiene esas características, sólo que ahora tiene otras mediaciones, como los computadores, distintos equipamientos electrónicos, la Internet, el software, las comunidades virtuales, bases de datos y todos los nuevos desarrollos para el acceso al conocimiento universal.

Las máquinas de este modo, representan prótesis humanas. Sus manos ahora son más fuertes, lo mismo que sus pies más rápidos, los ojos y oídos ahora tiene un inmenso desarrollo y así sucesivamente. Por ejemplo, los libros le ayudan a extender la memoria. “El ser humano nunca se ha limitado a ver lo que ve. Siempre ha imaginado un más allá de su entorno vital (Echavarría, 2000:24)

Vehículos de todo tipo, medios de comunicación y transmisión, toda clase de herramientas, y distintos artefactos tecnológicos, todos esos objetos son protuberancias del hombre adaptadas para afectar, intervenir y modificar el entorno vital. En definitiva, todas ellas son formas de virtualización de la cotidianidad humana.

La reflexión sobre la virtualidad se consolida de un lado con las nuevas teorías científicas sobre la materia, y con las posturas que desde diferentes disciplinas se

proponen frente al fenómeno de las telecomunicaciones ya que en este punto el concepto de distancia y presencialidad resultan determinantes para este análisis. La posibilidad de comunicarse en la distancia, sin necesidad de presencialidad física y/o material. De este modo el italiano (Giovanni Sartori, 1997) en su obra *Homo Videns* nos habla de una Sociedad Teledirigida y de un hombre en peligro, al plantear una visión apocalíptica de la era digital. Pero (Cebrián, 1998) desde una óptica positiva no ve a este hombre como alguien pasivo y manipulado.

Realidad virtual: tipo particular de simulación interactiva, en la cual el explorador tiene la sensación física de estar inmerso en la situación definida por una base de datos. El efecto de inmersión social se obtiene generalmente gracias al uso de un casco especial y de guantes de datos (Lévy, 2007: 56)

Desde una apropiación moderna del Mito de la Caverna se pueden apreciar a los espectadores, como telespectadores pasivos y más adelante sólo las posibilidades que la navegación en el ciberespacio facilita a los usuarios de la red darían lugar a la “liberación” de otras cadenas, de otras prisiones.

Existen dos razones para ello: el espectador – defienden – ya no es pasivo, sino activo, y aún más interactivo; por otro lado, en la red no asistimos únicamente a una representación de la realidad o a una sombra de la misma, sino que la creamos virtualmente y la transformamos (Cebrián, 1998:117)

Este fenómeno introduce en la vida moderna junto con el imperio de razón el otro cambio fundamental a una manera de vivir y a una forma de vivir en el mundo.

La época actual está sometida a grandes cambios en diversos niveles y a una velocidad extraordinaria, en comparación con lo sucedido en generaciones anteriores. Aquella época se desarrolló bajo el influjo de un paradigma diferente, dominado por procesos agrarios y de industrialización, además, de una manera particular de ver el mundo y la realidad.

Es necesario reconocer que la sociedad ha tenido períodos de transformación de alto impacto, generando con ello profundos cambios sociales, económicos, espirituales, educativos y políticos.

Desde el año 1500 la visión de mundo era una visión orgánica asociada al modo de desarrollo medieval; agrarismo, y a esta visión de mundo correspondía un paradigma tecnológico orgánico también dominante. Hace más de dos siglos, esta visión orgánica fue reemplazada por la visión mecánica de mundo asociada al modo de producción moderno: industrialismo y, a esta visión de mundo corresponde un paradigma tecnológico mecánico igualmente dominante (Ordoñez, 2004:33)

En la actualidad se está produciendo una sustitución del industrialismo. Los cambios avanzan de manera cualitativa y cuantitativa, especialmente en las relaciones de poder, de producción y las formas de vivir lo humano a través de la cultura.

Esta situación es bastante compleja porque todo cambio produce confusión, crisis y allí el hombre se siente vulnerable y busca refugio en la religión, en la ética, en la tecnología, en la sociedad de consumo.

Los cambios de época no son una novedad para la humanidad; “el último cambio histórico ocurrió hace más de 200 años, cuando la Revolución Industrial condujo a las sociedades desde el agrarismo hacia el industrialismo, generando incertidumbre, discontinuidad, inestabilidad, desorientación, inseguridad, perplejidad y, por lo tanto, vulnerabilidad”. Ahora, tres revoluciones – sociocultural, tecnológica y económica— están haciendo obsoleta la época del industrialismo y forjando la época del informacionalismo. Sin embargo, este proceso no ocurre de forma clara ni sin contradicciones, que son propias de un cambio de época, por la competencia entre visiones de mundo en conflicto que intentan prevalecer en la época emergente (De Souza, 2001:1)

Así como la Industrialización dejó ver la irrupción de la técnica en la vida del hombre, desde la Industria Cultural se observa cómo las Tecnologías de Información y la comunicación –TIC- están generando un nuevo modo de producción de información y conocimiento, así como unas relaciones de poder diferentes. Este cambio de época acontece en los últimos 50 años y gira alrededor de tres revoluciones, como se señala en la cita anterior: la sociocultural, la tecnológica y la económica lo cual lleva de una manera acelerada, desde ese instante se entendería de forma definitiva que “quien tiene la información tiene el poder”.

Así las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación fueron esenciales en la construcción de una sociedad socio-técnica, atravesada y mediada por procesos de comunicación digital y virtual, holística y fragmentada. Aparece otro tipo de ciudadano en una esfera pública diferente, a medio paso de lo material concreto y lo atemporal, sin espacios definidos.

En este sentido, quizá la revolución de las TIC frente a la concepción del espacio y tiempo permite entender cuantos más nodos haya en la red, mayor es el beneficio en la red para cada nodo que impacta la verticalidad que la lógica institucional moderna instaure desde lo político y económico.

Como en todas las economías, el crecimiento de la productividad del trabajo es el motor del desarrollo y la innovación es la fuente de la productividad. Cada uno de estos procesos se lleva a cabo y se transforma mediante el uso de Internet como el medio indispensable de la organización en red, el procesamiento de la información y la generación de conocimiento. La economía que engloba a todo el planeta, aunque con un desarrollo desigual (Castells, 1992: 121)

Resulta pues indiscutible cómo la Internet ha transformado la sociedad entera, sus relaciones económicas y comerciales y por supuesto, la gestión del conocimiento en donde la información se transforma en conocimiento a través de procesos serios de investigación. Podríamos afirmar que el nuevo espacio público es el del ciberespacio y que sirve para estos procesos de investigación:

Es por ello que pensar la ciudadanía en la sociedad actual y entender las transformaciones tecno- socio-políticas en tiempos de globalización, exige que comprendamos qué está pasando en las redes electrónicas, en Internet como un nuevo espacio público (Lozada, 2004: 168)

Las relaciones propias del capitalismo contemporáneo también se trasladaron al ciberespacio. Y aunque, esta nueva sociedad fue vista por algunos como post – capitalista es una sociedad repensada y reorganizada en el ámbito político y económico basada en la “economía del conocimiento”. Regida por un crecimiento exponencial según el movimiento de las redes informáticas. Que tiene un lugar de localización física en donde se almacena la información, en donde se encuentran los equipos, los servidores y redes físicas de transmisión y en donde se consumen o solicitan estas redes, los llamados puntos de red, puntos de conexión. Por lo tanto la cibercultura nos habla de virtualidad de forma directa e indirecta.

Como ciudadanos y usuarios, se ejercen dos tipos de derechos y responsabilidades unas de orden físico, contractual, de uso técnico y virtual digital. Se trata de la ciberciudadanía en cuyo territorio “el ciberespacio” la participación y ejercicio del poder se da de una más “libre”, “democrática”:

Así "el ejercicio y participación en este nuevo escenario siempre es de doble vía por esto se habla de “mundos virtuales multiparticipantes, - en donde – los sistemas de comunicación todos – todos. Una vez más, el dispositivo comunicacional es independiente de los sentidos implicados por la recepción, o del modo de representación de la información. (...) son los nuevos dispositivos informacionales (mundos virtuales, información en flujo) y comunicacionales comunicación todos – todos (Lévy, 2007:49)

Por las condiciones anteriores, la movilidad, el anonimato que facilita la red en el ciberespacio es un el territorio que resulta más empático al ser juvenil. Los jóvenes por fin encontrarían un espacio de plena libertad, parte de una sociedad *underground*, la electrónica, que permitió fundir lo real y lo virtual. Que eliminaba en una postura anárquica y nihilista los poderes institucionalizados de la modernidad.

“Por la circulación de contenidos, formación de audiencias de públicos y de usuarios se va abandonando la tendencia a la homogeneidad de las culturas juveniles de los orígenes para pasar a otra condición en permanente dirección a la heterogeneidad, la superposición y el cambio”. (Urresti, 1992:298)

Cambio que se ha dado de manera vertiginosa una vez llegó la Internet a nuestra comunidad.

3.3 El proceso de virtualización

Como se ha descrito, el hombre, desde sus inicios, empezó a jugar con las presencias, los espacios, los tiempos, la oralidad y las representaciones. Parece verse más claramente ahora el fenómeno de la virtualización.

Pierre Lévy, en su texto ¿Qué es lo virtual?, propone luces sobre el asunto y propone hablar de la virtualización mediante varias ideas que incluyen el análisis de varias virtualizaciones: cuerpo, texto, economía, inteligencia desde el sujeto, el objeto y lenguaje, técnica y contrato.

El autor hace un recorrido por diferentes fuentes donde se encuentra con la palabra virtuales del latín, como una derivación de *virtus*, que quiere decir fuerza o potencia. Por ello se podría decir que lo virtual es aquello que puede existir *en potencia*. Sin embargo, Lévy va más allá y plantea que “virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, en mutar la entidad en dirección a este interrogante y en redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular” (Lévy, 1999: 19)

Si antes, Engels hablaba del papel del trabajo en la transformación del mono en hombre, ahora habría que decir, con Lévy, que la virtualización ha creado lo humano. El alto riesgo de esta afirmación bien vale la pena puesto que es indispensable profundizar la importancia de la *abstracción* en la evolución y desarrollo de la raza humana y el estudio del concepto de virtualización puede posibilitar nuevas luces para entender el proceso.

En el texto mencionado se habla de modos de virtualizar que identifican al ser humano: el lenguaje, la técnica y el contrato.

Por medio del lenguaje, la emoción virtualizada por el relato vuela de boca en boca. Gracias a la técnica, la acción virtualizada por la herramienta pasa de mano en mano, Del mismo modo, en la esfera de las relaciones sociales, es posible organizar el movimiento o la desterritorialización de relaciones virtualizadas. Un título de propiedad, las participaciones de una compañía o un contrato de seguro se venden y se transmiten. Un reconocimiento de deuda, una letra de cambio o una obligación, que en un principio sólo concernían a dos partes, pueden circular entre un número indefinido de personas, De este modo, se puede elegir un portavoz, enseñar una oración o comprar un amuleto (Lévy, 1999: 72)

Puede decirse que, mediante el proceso de virtualización, el hombre se ha autoconstruido como un superhombre o un gigante, dado que mediante el lenguaje, la técnica y la regulaciones de las relaciones con sus semejantes, logra convertirse en el ser sobre la tierra con más fuerza, más velocidad o, en síntesis, con mayor capacidad para enfrentar las fuerzas de la naturaleza y controlarlas.

Para Bauman y Jara los movimientos sociales, voluntariados, organizacionales no gubernamentales, utilizando y organizándose a través de redes electrónicas y telecentros, adquieren cada vez más una significación política. Por un lado, van ocupando los lugares de los cuales el estado de bienestar va desertando. Por el otro, van tejiendo una nueva trama de solidaridades y lazos sociales. Se conforman y actúan en red porque de esa manera tienen mayor velocidad de reacción, porque pueden compartir recursos y porque intuyen que es la única manera de hacer frente a un poder globalizado, concentrado y disperso a su vez en redes de flujos de poder y riqueza, donde probablemente se está recreando un nuevo concepto de ciudadanía global en la cual todos pueden ser ciudadanos, sujetos de derechos y sentirse integrados política y socialmente en la Sociedad de la Información (Rueda, 2005)

En suma, el proceso de la virtualización no sólo transforma la noción de realidad humana, sino que cambia completamente su forma de interactuar y socializar. Su manera de verse e identificarse, así como de situarse en el mundo.

3.4 Virtualización, temporalidad y espacialidad

En cuanto la virtualización desde una dimensión espacio – temporal, se retoma aquí la postura de Lévy, para quien este fenómeno: “Se presenta como el movimiento de convertirse en otro, un proceso de transformación de un modo a otro de ser (heterogénesis)” Educación en Ambientes Virtuales (2006). *Un modelo para la Educación en Ambientes Virtuales. Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.*

El ejemplo más claro de la realidad virtual se encuentra en los videojuegos, algunos de ellos desarrollados con fines educativos. Experiencias como “*Second Life*” representan en todo el sentido de la palabra la para ser “otro” y relacionarse con otros desde sus “otredades” o “alter ego”, en un escenario de mayores libertades, mayores anonimatos pero quizá de forma simultánea de cercanías mucho más fuertes. La virtualidad permite entender cómo la técnica y luego la tecnología se convierten en un sistema de vida, una forma de concebir y vivir el mundo de otra manera. “La tecnología no es un instrumento sino un sistema, un sistema social, una forma de vida, una concepción del mundo” (Mélích, 2002:65)

Y si se habla de nuevos sistemas sociales, necesariamente se debe aludir al fenómeno de las comunidades virtuales.

En “la comunidad virtual, una sociedad sin fronteras” (Rheingold, 1996) defiende el nacimiento de un nuevo tipo de comunidad que reunirá a la gente on line en torno a una serie de valores e intereses compartidos. Internet ha permitido modificar los niveles de sociabilidad.

Las comunidades son redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, un sentimiento de pertenencia y una identidad social. El nuevo modelo de sociabilidad en nuestras sociedades se caracteriza por el individualismo en red. Internet es un medio efectivo para mantener los lazos sociales débiles. También puede contribuir a mantener los lazos fuertes.

La comunidad virtual da mayor fuerza a una nueva condición de audiencia y de público y es la de la segmentación, porque la Internet reestructura las relaciones sociales y ésta es su contribución al nuevo modelo de sociabilidad, basado en el individualismo, lo cual revoluciona el plano político y económico, así se sentiría en lo educativo. “El ciberespacio se ha convertido en un ágora electrónica global donde la diversidad del descontento humano explota en una cacofonía de acentos” (Castells, 1992:160)

3.5 Cibercultura y red

La cibercultura como cualquier cultura constituye un sistema de interrelaciones sociales a medio camino entre lo físico y lo no físico. Allí las barreras espacio – temporales se diluyen en la noción de lo virtual y como la matriz que representa la trilogía cinematográfica de reciente recordación “Matrix”, en este escenario resultan nuevas exigencias para quienes la habitan y quienes deciden entrar en otro tipo de lógica, la del ciberespacio. Como cultura se identifican otro tipo de características desde el análisis de Castells en “La Galaxia Internet”. Se trata de una cultura: Tecnomeritocrática, hacker, comunitaria virtual y emprendedora” (Castells, 1992:53).

Para pensadores como Mélich se trata más bien de una subcultura. “Una auténtica subcultura se definiría a partir de sus opuestos, al menos así lo ha hecho la producción mediática en la cultura dominante; en otras palabras, disfrutan de una conciencia de otredad” (Mélich, 2002:32).

En cualquiera de ambas posturas se reconoce que la noción antropológica de cultura, acogida por la Unesco también resulta válida aquí.

La cibercultura se concreta en la cibernsiedad, como el escenario de relaciones entre iguales que utilizan un mismo sistema, aunque sin con una diferencia fundamental, por un lado quienes asumen el ciberespacio como una herramienta o canal de comunicación y los que lo tienen como estilo de vida. Se trata pues de dos tipos Cibernsiedades.

Y si la sociedad de consumo para algunos especialistas es el tipo de interrelaciones sociales en donde se promueve la adquisición y consumo de bienes que no siempre son necesarios, ¿qué decir de las Cibernsiedades? “La tecnología no es un instrumento sino un sistema, un sistema social, una forma de vida, una concepción del mundo” (Mélích, 2002:65).

Las Cibernsiedades, como la sociedad tradicional interactúan, se relacionan, se transmiten todo tipo de informaciones, que en última instancia constituyen conocimiento y saberes. La cibernsiedad representa la nueva sociedad del conocimiento. La sociedad del conocimiento ha sido caracterizada tradicionalmente como aquella en donde confluyen varios factores de la producción de riqueza: trabajo, capital, tierra y conocimiento; este último como novedad. Muchos críticos de Internet han planteado que éste ha contribuido a que el ser humano se encierre más en sí mismo, se aisle, modificándose los tipos de relación que se establecen.

La sociedad del conocimiento en la que juega un papel preponderante, un nuevo producto, la inteligencia. La revolución informática y la comunicación. La necesidad de formar un profesional para el mundo, no para la región...y continúa Díaz “En la educación y en la formación de los profesionales, el desarrollo de la creatividad y de los procesos de pensamiento, la educación continua y permanente, el desarrollo de habilidades para aprender a aprender de manera autónoma, el énfasis en la capacidad para encontrar, analizar y aplicar la información, la habilidad para la solución de problemas y el trabajo en equipo, la utilización adecuada de las nuevas tecnologías que suministran información como es el caso de la Internet (Díaz, 2004:52).

La Sociedad del Conocimiento es la protagonista del desarrollo humano del siglo XXI, no en vano indicaba la UNESCO desde finales de la década del 80 que es el conocimiento el factor real de riqueza en las naciones desarrolladas. Y por ello debía darse especial importancia a la educación de los pueblos. Desde aquel entonces las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, TIC se convierten en el medio propicio para la expansión de la Sociedad del Conocimiento y la evolución de la Industria Cultural.

Hoy algunos analistas sostienen que se han establecido nuevos patrones relacionales a partir del uso de las tecnologías digitales, especialmente de la Internet, pues éste ha

permitido crear redes a partir de las cuales se tejen relaciones diversas. Con todo lo anterior es claro que nada se ha escapado al influjo de las tecnologías digitales, particularmente a los cambios que Internet ha propiciado en el hombre y la cultura de hoy.

En apariencia, hoy existe mayor cantidad de objetos técnicos y tecnológicos que en las décadas anteriores. En valores absolutos esto puede ser cierto. Pero lo que no se puede negar es que, desde la existencia del ser humano –como homínido- siempre ha estado acompañado por alguna forma técnica. La utilización de un palo, la piedra, diferentes metales, el fuego, la rueda, el vapor, las máquinas, los chips y muchos otros vestuarios de lo tecno, son prueba del acompañamiento que el hombre ha tenido desde su surgimiento y al referirse a la noción de redes informáticas y cibercultura es necesario desde la perspectiva tecnológica, hablar de la cibernética.

Norbert Wiener en 1939 hace un aporte muy importante para empezar a entender el proceso de virtualización. Él acuña el término *cibernética*, que la extrajo del griego kubernetes, es decir, timonel. Sostiene que es el mismo origen para la palabra gobernante y gobierno. Para el efecto escribió un libro publicado en 1948.

Para Wiener, la cibernética tiene que ver con la circulación de mensajes entre los seres humanos que, en muchas ocasiones, están mediados por una máquina. Esto es, la reflexión sobre el lenguaje como abstracción en la comunicación humana, ahora encuentra nuevas preguntas, cuando se empieza a hacer conciencia de la presencia de aparatos que intervienen y pueden masificar los mensajes.

Uno de los más grandes ejemplos del desarrollo tecnológico en cuanto a la masificación de mensajes y divulgación de información se tiene en casos como Cisco que con sistemas de información digital y una cultura empresarial vinculan distribuidores, proveedores en redes cooperativas eficaces. Dicha dinámica se observa no sólo en el ámbito estrictamente económico y comercial, sino en el de la información y el conocimiento (portales, sitios web, buscadores, wikis, bases de datos, foros, chat, blogs, servicio de RSS y correo electrónico).

Ricardo (Ferrari, 2008) en *“Ni oral ni escrito: la sociabilidad del chat”*, indica que la dicotomía entre lo oral y lo escrito, que tiende a realizarse al analizar el universo del chat, debe ser superada. La forma de comunicación que caracteriza al chat trasciende tanto la oralidad como la escritura. Desde esta óptica es mucho más productivo pensar al género no como un “enriquecimiento” a ciertas formas de comunicación o “empobrecimiento”, de otras, sino, en toda su complejidad y peculiaridad, como una

“nueva” forma de comunicación con características propias (Urresti. 1992:300). Por lo tanto, las dinámicas que propone los sistemas de comunicación posibles en el ámbito de las TIC, Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información, demandan una postura diferente al pensarlo tanto desde el análisis a la comunicación en sí, como a la educación intervenida por las TIC.

3.6 Hipertexto

En la lectura del documento propuesto en la Diplomatura en el Manejo de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (Ministerio de Educación Nacional y Fundación Universitaria Católica del Norte), se reconocen diferentes sensaciones. Por un lado, da cuenta de la versatilidad del *hipertexto* para su aprovechamiento y, por otro, genera una extraña sensación, al pensar en la navegación por estas rutas y tener la sensación de extravío, debido a la costumbre del antiguo paradigma, en cuando a la lectura lineal.

Para pensar un poco más el asunto, es conveniente aportar algunos acercamientos encontrados en la misma web. Del hipertexto se dice que es un documento digital se puede leer de forma no secuencial, tiene anclajes y secciones. Palabras en un texto que, al ser señaladas con un clic del mouse, originan la apertura de nuevos archivos multimediales que pueden estar en la misma computadora o en diferentes servidores de Web (ceranos o separados por miles de kilómetros. En un texto clásico, la estructura es totalmente lineal: se lee de principio a fin; en un hipertexto, se pretende poder romper esa estructura lineal, mediante "enlaces" (también llamados "Vínculos" o "Hipervínculos") que permiten saltar a otros temas relacionados, donde encontrar información ampliada.

Desde la comunicación social y su énfasis en comunicación, la creación hipertextual corresponde a un mundo más real e ideal. En la cotidianidad existen muchos mensajes simultáneos y se requieren nuevas habilidades para captar sus intencionalidades paralelas. Las lecturas lineales empiezan a derrumbarse para darle paso a otras formas. Las metodologías de lectura rápida dan cuenta de asombrosas habilidades adquiridas mediante el desarrollo de la mirada panorámica. La hipertextualidad ofrece algo similar, con lo cual se permite mayores niveles de absorción y comprensión de la realidad.

La Internet encarna esa nueva realidad para la comunicación y la educación, transformando paradigmas de transmisión y generación de conocimiento, que se establecen en las dinámicas propias de los dispositivos informacionales y comunicacionales, que sitúan al cibernauta en diferentes sentidos de la virtualidad que en términos de Lévy se entienden como mundos virtuales “en el sentido de la

calculabilidad informática” Esto se aprecia en sistemas hipertextuales, bases de datos, sistemas expertos, simulaciones, etc, Mientras que desde el dispositivo informacional la reflexión sobre la conectividad se propone desde las realidades virtuales que el usuario maneja (Lévy, 2007).

Desde una mirada más técnica la conectividad se relaciona directamente con la noción de hipertexto para hablar de redes compuestas por nodos y enlaces, estructuradas con una finalidad específica, por lo tanto el uso de ella implica dar cuenta de la conectividad.

La WWW puede ser vista estructuralmente como un grafo dirigido o dígrafo, donde cada página web es un nodo o vértice y cada enlace es un arco o arista Aunque los documentos web ofrecen información textual, la conectividad del dígrafo, además de permitir la navegación, puede ayudar a caracterizarlos (Martín y Silva, 1997:23)

Se habla precisamente de la Internet como red de redes, World Wide Web, la idea de conectividad posibilita la de red. Sin la primera, la segunda no podría existir. Inventada por el físico Tim Berners Lee, la World Wide Web permite organizar la información como lo hace el cerebro. Berners se basó en la noción de hipertexto trabajada por Nelson en “El proyecto Xanadú”, en donde se mostraba cómo en el hipertexto un autor crea un vínculo entre una parte del texto y otra diferente, así al activarse este vínculo se tendría acceso al otro documento referido. “Tres principios sobre los cuales opera Internet actualmente: Estructura reticular, un poder de computación distribuido entre los diversos nodos, redundancia de funciones en la red para minimizar el riesgo de desconexión”. (Castells.1992:36)

Dicha estructura propone una lógica distinta de funcionamiento no solo desde el punto de vista técnico y/o tecnológico, sino en la configuración del lenguaje y las nuevas estructurales textuales.

Con Derrida se retoma la noción de nexos, trama, red y entretejer para llegar a comprender la dimensión de lo hipertextual. En donde se impone la lógica de lo fragmentario y lo discontinuo.

Lo anterior, se sitúa dentro de la Teoría de los Sistemas, pero determinados por la Cibernética y por Teoría del Caos comenzaría a comprenderse cómo todo está de alguna manera conectado. Noción que también se relaciona con la mirada al sistema desde la figura del Rizoma, allí se carece del centro y las interconexiones de la raíz permiten comprender la dinámica de la información y la comunicación en sistemas sociales y culturales. La planta rizomática depende de un sistema descentrado de raíces independientes. Y con este concepto de Deleuze y la postura de Lorenz y Poincaré en la Teoría del Caos, se habla de la conectividad en cuanto redes.

“Una red puede ser definida simplemente como conexiones entre entidades. Las redes de computadores, las mallas de energía eléctrica y las redes sociales funcionan sobre el sencillo principio que las personas, grupos, sistemas, nodos y entidades pueden ser conectados para crear un todo integrado” (Siemens, 2007:6)

Para el autor de este artículo, publicado en un texto titulado *Kwnoing Kwnoledge*, la mirada a la red, permite entender el conectivismo desde las conexiones y los nodos, en analogía con las redes neurales, en cuanto a la transmisión de la información. Por lo tanto para Siemens “El conectivismo reside en un aprendizaje de opiniones individuales...” (Siemens, 2007:6).

Desde la conectividad se puede entender como lo indica Castells que “La red es un conjunto de nodos interconectados, flexibles y adaptables, que hacen posible la sobrevivencia en un entorno que cambia a toda velocidad. Unido a esto las tecnologías permiten la coordinación de tareas y la gestión de la complejidad”.(Castells 1992:16)

Retomando entonces a Siemens con mayor claridad que se puede trasladar la noción de conectivismo al escenario del aprendizaje y representa de la siguiente manera el concepto: Entendiéndose cómo el ambiente virtual de aprendizaje se puede leer como un ecosistema en donde se encuentra diversas dimensiones del mismo en el ser, hacer, lugar y transformación.

3.7 Socialización y otro tipo de sociedades

Socializar se refiere a interactuar y relacionarse con otros en grupos, comunidades, pueblos.

La socialidad (...) como esa dimensión interpersonal y colectiva que escapa de la racionalidad institucional – incluida la de los medios y tecnologías de información – y que se inspira y orienta en otras racionalidades, como la de los efectos, la del poder, la de la lucha. Socialidad es una trama que pone en la escena de lo cotidiano diferentes actores sociales en su lucha por sobrevivir, relacionarse y mantener su identidad (Marín y Moreno. 2008).

Podría decirse entonces que la virtualidad en este sentido forma una trama social que tiene su propia cotidianidad. “Con cada nueva tecnología se modifica el tamaño, el tipo, la forma de interacción y la capacidad productiva cultural de las sucesivas comunidades que las producen a través de ellas”. (Piscitelli, 2002:49)

Si las sociedades anteriores estaban caracterizadas por tipos de interacción en lugares geográficos específicos, por influencias gubernamentales, económicas y de cualquier tipo de poder. Ahora se trata de interacciones sociales mediadas por las máquinas. Aquí

también se forman estilos de vida, culturas específicas y si el “yo” como individuo lo impacta el otro y el mundo exterior, en el ciberespacio ocurre igual. Este “yo” hipertextual, navegante, fragmentado y completado de muchas partes, es el nuevo yo.

La cibersociedad refleja la concreción de la virtualidad, espacio de emisión e intercambio de información y conocimiento en donde “la identidad es un sentido personal es algo que el individuo le presenta a los otros y que los otros le representan a él”

La producción y reproducción del saber es la esencia de la concepción de – sociedad del conocimiento – se caracteriza, entre otras cosas, por un vertiginoso ritmo de desarrollo del conocimiento científico – tecnológico, la incidencia de la ciencia en la cotidianidad cada vez más inmediata, haciendo del conocimiento un factor prioritario en los procesos productivos (Muñoz, 2006:76)

La construcción del conocimiento, sus dinámicas determinadas por otras lógicas económicas y por otros mecanismos de interacción social, cultural, política y económica llevan a entender que los mecanismos tradicionales de socialización e interacción cambiarían definitivamente. Se intercambian pensamientos, experiencias y referentes singulares y particulares, locales con otros venidos de lugares inimaginados. Se construyen, se deconstruyen y reconstruyen otro tipo de identidades, individuales y colectivas.

Las transformaciones de los mecanismos de socialización y de generación de sociedades distintas están marcadas por el impacto de la comunicación en todas las esferas de interrelación humana. De este modo se aprecian que son otras las sociedades las que trazan el curso de este cambio: Sociedad del Control, Sociedad Informacional y Sociedad del Conocimiento, por eso se conciben nuevas formas de vida y relaciones sociales desde la virtualidad.

La comunicación en este caso se observa como transmisión de información puesta en común de mundos simbólicos, como instalación de imaginarios en las esferas de la opinión pública y producción discursiva de subjetividades (Muñoz, 2006:70)

En el eje comunicación y subjetividad se intenta reconocer, entre otros asuntos, el concepto sobre “individuación y socialización: de la oposición a la complementariedad” (Sandoval, 2007:1). Existe aquí una postura interesante, casi nunca reconocida por corrientes opuestas. Los impulsores del individualismo siempre encontraron los argumentos necesarios para sostener la validez del hombre solo, la iniciativa privada y el capital. Los defensores de conceptos exclusivamente comunitaristas, siempre encontraron las razones para defender lo únicamente comunal. En ambos casos, siempre se presentó y desconocimiento y rechazo total a las posibilidades de reconocer el valor del individuo y a la vez el valor de la acción social. Por ello, en comunicación y

subjetividad es pertinente retomar la propuesta de Sandoval en torno a la complementariedad de la individuación y la socialización.

3.8 La mediación en la comunicación y la educación

La mediación fue entendida en un comienzo desde la comunicación como algo exclusivo de los medios de comunicación, luego Jesús Martín Barbero en su obra *De los medios a las mediaciones* hablaría del mediocentrismo en la cultura, de mediaciones mayores y menores, que no solo se remiten a los medios de comunicación, sino a procesos de comunicación en las organizaciones y en las instituciones, que desde luego llevan a pensar la mediación desde la educación, como espacio privilegiado para comprender la importancia de los medios de comunicación y sus procesos subsecuentes en la educación.

No por situar el problema en el plano de lo educativo se excluyen los procesos comunicacionales que como cualquiera está configurado por unos actores (en el plano de la emisión y la recepción), unos canales, mensaje, código. Todo esto para llegar a la diversidad de procesos posibles, desde diferencias claras en el momento de emisión y recepción. Germán Muñoz lo presenta como “audienciación escenario y estímulo emergente para la formación de redes” desde donde se puede indicar se aprecia una espiral de mediaciones en donde la audiencia y el fenómeno de escucha, recepción, consumo pueden ser vistos en diferentes tipos de segmentación, para este trabajo interesa la tecnológica: “dime dónde navegas y con quién conversas (chateas) y sabré cómo estás y quién eres” (Orozco, 2002).

3.9 Internet

La modernidad trae consigo la incorporación de la técnica y posteriormente de la tecnología a la cotidianidad y allí, entendiéndolo que dichas tecnologías también hacen posible la existencia de la Industria Cultural, se da lugar con el origen de la Sociedad de Consumo, al de la Sociedad de la Información y posteriormente a de la Sociedad de la Comunicación. Atravesadas todas por las lógicas de la economía, de hecho el desarrollo de la Internet terminó por generar nuevos modelos de organización empresarial. “Lo que fue el fordismo, la gran empresa industrial basada en la producción estándar y en la cadena de montaje, es hoy día la capacidad de funcionar en red” (Castells, 2001)

Surgen nuevas formas de relacionarse y de hacer negocios en red, en la comercialización y distribución de productos y servicios. Se habla de forma definitiva de un mercado global en el que algunas compañías utilizando la red y con una apropiación de lo digital establecen las condiciones necesarias para crear valor y alcanzar una posición predominante en el mercado.

Sin duda el esplendor de la Industria Cultural se evidencia realmente con la aparición de la Sociedad del Espectáculo y con las Sociedades en Red.

La red tiene origen en sistemas de información militar (1969), pero el despliegue social y el impacto cultural de la World Wide Web se aprecia con total claridad a partir de 1990 con Tim Berners.

Según Castells, la sociedad actual se moldea bajo la perspectiva de la “sociedad red” como una manera nueva de organizar la sociedad. Aquí de manera muy clara se aprecian una mirada sobre el impacto de la técnica y posteriormente de la tecnología en la vida humana, enunciadas desde los comienzos de la modernidad y como gestor esencial del desarrollo.

Desde la Industria Cultural, la revolución tecnológica se fundamenta en la idea de que la tecnología digital es la tabla de salvación para todos los pueblos, en cuanto que permite hacer mejor lo que ya sabemos hacer. Se manifiesta en la formación de redes virtuales y en la integración electrónica de modos (texto, sonido e imagen) y medios de comunicación.

Las grandes lecciones del impacto de las comunicaciones en la modernidad las deja la Internet desde lo tecnológico, económico, político y socio-cultural.

Destaca Castells en estas lecciones factores como: El desarrollo científico desde la investigación universitaria y la investigación militar. Este hecho dio lugar al desarrollo de otra Sociedad la del Conocimiento, de los Sistemas de Información, Gestión y Transferencia del Conocimiento.

Dos escenarios resultaron privilegiados con el desarrollo de la técnica y la tecnología, el primero en donde se sitúa el confort humano. Esa comodidad en el hogar y para su bienestar, por ejemplo en el campo de la salud. El segundo escenario sería el de la generación de conocimiento.

La investigación en todos los niveles sería una de las más beneficiadas con el desarrollo tecnológico de redes: “El crecimiento de Internet significó la necesidad de integrar sistemas heterogéneos (Unix, MS2, Windows NT, etc) y para permitir la interrelación entre redes que operan con estos sistemas se estableció un protocolo común de

comunicaciones: TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) (Aguaded, 2002:44)

Solo hacia 1990 el concepto de red se consolidaría en lo social y cultural. El desarrollo técnico y tecnológico impactaría completamente todo tipo de redes sociales en donde todos son productores de contenido, ya no hay diferencia entre emisores y receptores.

Los productores de la tecnología de Internet fueron fundamentalmente sus usuarios, es decir, hubo una relación directa entre producción de la tecnología por parte de los innovadores pero, después, hubo una modificación constante de aplicaciones y nuevos desarrollos tecnológicos por parte de los usuarios, en un proceso de feed back, de retroacción constante, que está en la base del dinamismo y del desarrollo de Internet (Castells, 2001)

La implementación de las TIC y los procesos de digitalización de información facilitan la supervivencia de las sociedades de información y del conocimiento. Al parecer, la sociedad actual asiste a una época en donde los seres humanos necesitan ser capaces de recolectar, analizar y sintetizar información, plantear problemas e hipótesis, aventurar respuestas y comunicarse para ser incluidos en las dinámicas sociales.

En la actualidad la mayoría de los instrumentos y medios de comunicación están fuertemente impactados por los avances tecnológicos; los teléfonos celulares, los computadores personales, la Internet y las redes, televisores, radios y sistemas de audio. Por lo tanto, no sólo es necesario contar con destrezas intelectuales para la comunicación, sino con las competencias tecnológicas para comunicarse exitosamente.

La tecnología de la información ha hecho posible la creación electrónica del octavo continente del Planeta: un continente digital, donde INTERNET es un puerto virtual en la era del acceso. En este continente virtual, el tiempo histórico no cuenta, el espacio geográfico desaparece y las relaciones sociales son innecesarias. Por eso, el concepto de "red" asume consecuencias prácticas para la nueva morfología social de las sociedades avanzadas del futuro. En la Era Digital, crece de forma vertiginosa la organización de redes virtuales, que reemplazan a los contactos cara-a-cara, creando una especie de vecindario electrónico global, donde las relaciones sociales y políticas parecen innecesarias. Mientras la facilidad de acceso a la información no encuentra precedente en la historia, la futura generación punto.com corre el riesgo de asumir que ya no será necesario caminar para conocer el mundo y transformarlo (Castells, 2001)

Norbert Wiener, sostiene que ahora "solo puede entenderse la sociedad mediante el estudio de los mensajes y de las facilidades de comunicación de que ella dispone (citado por: Barbero, 1997:24). Además hace especial énfasis en que el futuro inmediato profundizará la relación del hombre y la máquina.

Es decir, el hombre en su conjunto tiene un gran conocimiento acumulado que, cada vez, va a estar más al alcance de la mano, puesto que, convertido en mensajes, estará siempre más disponible para el mismo hombre, con la ayuda de tecnologías, como las de la información y la comunicación.

Como red de redes la Internet se entiende como una “autopista de interconexión de varios ordenadores que puede comprender un área reducida local llamada LAN o un área más amplia WAN. Estas redes diferenciadas pueden conectarse entre sí y cuando la conexión abarca un ámbito mundial nos encontramos ante Internet (Aguaded y Cabero, 2002:35)

El impacto de la Internet y su desarrollo tecnológico, contribuyó además a generar otras dinámicas económicas como las del conocimiento, que tiene sus bases materiales en ordenadores, redes, infraestructura de red y usuarios que necesitan cada vez más información actualizada e interacción.

“No se trata simplemente de la interconexión de tecnologías, sino de la interconexión de los seres humanos a través de la tecnología (...) No es solo una era de conexión de ordenadores sino de interconexión del ingenio humano. Es una hora de muchas y nuevas promesas y de inimaginables posibilidades” (Cebrián, 2000:27)

Cuadro 8: Objetivos e indicadores del eje comunidad

OBJETIVO	INDICADOR	2005	2006	2007	Meta 2010	Meta 2019
Garantizar la oferta de acceso a Internet que permita el cubrimiento a nivel nacional	Porcentaje de municipios con acceso a Internet banda ancha (zona urbana y rural)	6,30%	21,10%	43,40%	70,00%	100,00%
Población con acceso a infraestructura para utilizar TIC (conectividad y equipamiento)	Computadores por cada 100 habitantes	N.D	5,80	8,40	9,40	35,00
	Usuarios de Banda Ancha por cada 100 habitantes	N.D	N.D	26,20%	**	70%
Hogares con infraestructura para TIC (conectividad y equipamiento)	Proporción de hogares con acceso a Internet en el propio hogar, de banda ancha	N.D	N.D	Pendiente	40%	70%
Incrementar el porcentaje de población que ha incorporado las TIC a su vida cotidiana	Usuarios de internet por cada 100 habitantes	10,3	15,9	27,8	30,10%	70%

** La Meta SGOB 2010 ha sido superada por lo que está en proceso de actualización

Fuente: CRT (azul), PNTIC (verde), SGOB (rojo), DANE (púrpura)

Tomado de: Plan Nacional de Tecnología de la Información y las Comunicaciones, marzo 2008.

De acuerdo al Estudio General de Medios, Colombia apunta no sólo a garantizar en el 2019 el 100% de acceso a Internet cubriendo en territorio nacional; sino que se busca incrementar el porcentaje de población que esté equipada de tecnología e incorpore las TIC a sus actividades cotidianas en todos los ámbitos. Y es que tener acceso a la autopista de la información facilita la circulación de información a gran escala.

Millones de internautas navegan por todo el mundo por la red. Según Pascual “El crecimiento de Internet ha acabado convirtiéndose en un fenómeno sociológico en el que, hoy en día todo el mundo desea participar, o por lo menos conocer algo más sobre él (citado por: Aguaded y Cabero, 2002:36)

El auge de la investigación y de sus aplicaciones tecnológicas, visibles en el dominio de los procesos productivos, como la creación de nuevos productos, en nuevos tipos de gestión empresarial, en las innovaciones y en la gran diversidad del desempeño laboral demanda cambios a la concepción academicista, antigua, de la función de enseñar-aprender, de la apropiación del conocimiento por parte del alumno, de la formación y cualificación profesoral y de la organización académico-administrativa institucional. Dicha realidad se ve cada vez más enfrentada al embate del desarrollo tecnológico y las dinámicas de la Sociedad de Consumo.

Internet aparece como una ventana de oportunidad para los jóvenes de inicios del siglo XXI, les abre inmensas posibilidades de reforzar con ella su trabajo en la escuela, su caudal educativo, recibir información extracurricular que enriquezca su base formativa, acceder rápidamente a información laboral, capacitarse, y en general aumentar radicalmente su conectividad. (...) nacieron en la cultura de Internet y sus potenciales de inserción y creatividad en ella suelen superar largamente a los adultos (Sen, 2007: 203)

Son los niños y jóvenes a quienes se dirigen por lo tanto todas las políticas, medidas y estrategias en la administración de las instituciones educativas, legislación y promoción del desarrollo de los pueblos en términos de conocimiento. Y la vía expedita para ello se encuentra en la comunicación y los medios de los cuales se sirve. Son los niños y jóvenes además, unos de los grupos de consumidores de tecnología primordiales en el mercado y esenciales para hacer efectiva la generación de conocimiento, dentro y fuera de las aulas.

3.10. Alfabetización digital

3.10.1 De la brecha digital y analfabetismo informacional... ¿cuál?

Existen varios conceptos y autores en torno a la llamada brecha digital. Alejandro Uribe Tirado en su texto sobre “Acceso, conocimiento y uso de las herramientas especializadas de Internet entre la comunidad académica, científica, profesional y cultural de la Universidad de Antioquia”, relaciona tal concepto con el de analfabetismo informacional. Para el primero afirma que existe un acceso, conocimiento y uso de las TIC de manera dispar. En cuanto al segundo, sostiene que en ciertas circunstancias y

personas no existe un aprovechamiento de todos los datos disponibles en la red, debido, muy posiblemente, al bagaje de quien se acerca a las TIC.

Este fenómeno genera una “asimetría informacional”, según el texto citado. La problemática tiende a profundizarse porque existen dos claros conglomerados sociales: los que tienen acceso a las herramientas digitales y los que cuentan con todas las posibilidades. Es claro que los gobiernos avanzan en políticas para cerrar esta brecha, pero es probable que algunos sectores, simplemente, no quieran acceder al uso o, más complejo aún, se sientan intimidados ante la máquina, lo cual puede convertirse en “tecnofobia”.

En el caso de quienes tienen la oportunidad de acercarse a los “tecnofactos” (artefactos tecnológicos), no todos se encuentran en el mismo nivel, dados los intereses o el bagaje, como dice Uribe. Es más, el solo hecho, mencionado por este autor, en torno a los “groupware” o comunidades virtuales (“nuevas tribus”) implica la presencia de espacios de información compartida que puede ser de mayor alcance o profundidad que los logros individuales. Varias de estas comunidades son académicas y científicas y aportan por diferentes medios su conocimiento, incluyendo la participación, impulso y uso de las bases de datos, sumando así nuevas posibilidades a los espacios de virtualización de las bibliotecas, que proyectan hoy innovaciones destacables y novedosas.

En cuanto al analfabetismo informacional cabría agregar que el mundo hoy reconoce que los nuevos analfabetas ya no son simplemente aquellos que tienen dificultades para leer y escribir. El desconocimiento de los avances TIC y su forma ha permitido a la sociedad la creación de un campo donde ubica a un grupo de seres humanos que sufren el analfabetismo de nuevo tipo.

En el estudio sobre los jóvenes universitarios del Valle de Aburrá y, específicamente, los estudiantes de comunicación y publicidad, muestran un notable acercamiento al uso de Internet. Sin embargo, con el paso de los semestres la “utilidad” cambia y el aprovechamiento crece, en la medida que la academia les lleva a nuevas reflexiones y al redescubrimiento de un mundo de posibilidades, con la promesa que ellos mismo están construyendo un camino que ideará nuevas e inesperadas opciones.

3.10.2 Inmigrantes y nativos digitales

Alejandro Piscitelli, publica un artículo en la Revista Mexicana de Investigación Educativa (No. 28/2006) –COMIE- con el título de “Nativos e inmigrantes digitales:

¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún? Allí revela una serie de datos que llevan a la conclusión que los nativos digitales son aquellos que nacieron en la era de la tecnología actual y además le dedican un considerable tiempo a su uso. Para ello, aborda la existencia de estudios como el de *The children's digital media center del The Henry Kaiser Family Foundation*, realizado a una población de niños entre 0 y 6 años. El informe da cuenta de que el tiempo que invierten en TV y juegos de calle es similar al que gastan en videojuegos y computadores.

Dado que la investigación tiene el alcance nacional en Estados Unidos, país con grandes avances tecnológicos, el resultado cobra mayor importancia. Se revela que los pequeños inician el uso de los computadores antes de lo que el común de la gente piensa. También se da cuenta de que esta generación corresponde a los nacidos a mediados de los años 90 y posteriores.

La exposición y la facilidad para entrar en contacto con los instrumentos computacionales y nuevas formas digitales permitieron acuñar la idea que los niños hoy “nacen con el chip incorporado”. Aunque esa afirmación no es exacta, lo que sí tiene toda certeza es que a ellos les tocó un ambiente digitalizado y, por tanto, “natural”. Solo textos de la prehistoria tecnológica les permitiría entender a sus ancestros vivos no digitales, pero ésa es otra preocupación. Un niño-joven hoy no concibe el mundo sin computador, Internet, celular, videojuegos y las actuales opciones de televisión, entre otros artefactos.

En un estudio realizado en la Facultad de Comunicación Social de la Funlam (2005) se descubría que cerca del 85% de los estudiantes tenían un computador en su casa. Sin embargo, no todos tenían conexión a Internet. La cifra podría llegar al 70%. En el presente estudio sobre los estudiantes de comunicación e ingeniería de Medellín, se evidencia que todo el que tiene un computador, posee conexión a la red mundial. Ello muestra, entre otros asuntos, que las nuevas generaciones cuentan con mayores opciones de conectividad, sin hablar de los cambios de velocidad y la cantidad de opciones en cuanto a sus búsquedas y contactos.

Entendiendo a Piscitelli, puede decirse que los inmigrantes digitales son aquellos que no siendo analfabetas tecnológicos, nacieron antes de los 90 y les ha tocado ingresar a este nuevo mundo virtual, de tal forma que, para algunos los procesos de adaptación serán más fáciles, mientras que para otros puede llegar a ser un caos el acercamiento a la navegación por los recónditos hilos de la telaraña informacional. Estos grupos poblacionales están llegando a otros territorios, en los cuales no nacieron y los procesos adaptativos pueden estar colmados de inesperadas dificultades.

3.10.3 Alfabetización y apropiación tecnológica

Si en los años 60 y 70 se hablaba y organizaban campañas en torno a la alfabetización (aprendizajes de lecto-escritura y operaciones matemáticas básicas), en el siglo XXI la preocupación es otra. Así lo deja ver Yohannis Martí Lahera, de la Facultad de Comunicación de la Universidad de la Habana, Cuba:

Es tal el impacto de las tecnologías de la información y comunicación en el accionar de los individuos en el mundo de la información que en la actualidad es innegable que estar alfabetizado informacionalmente implica estar alfabetizado tecnológicamente; así la formación informativa que adopta la forma de alfabetización informacional requiere de un fuerte componente tecnológico. Los individuos competentes en el acceso y uso de la información necesariamente tienen que dominar determinadas destrezas tecnológicas. (Lahera, 2004:5)

La reflexión sostiene que la alfabetización tecno-digital debe contar con un marco intelectual que permita a las generaciones de usuarios compartir un contexto, con la cual se potencia la calidad de la interpretación y el desarrollo de las competencias informacionales. De tal forma que se debe aprovechar todo análisis que, por fortuna, empieza a ilustrarse mediante el interés de autores y escuelas que comparte elementos teóricos.

El asunto pretende que, además de los aportes teóricos fundamentales, también se acelere la alfabetización, por la rapidez con que avanzan los cambios digitales, para evitar el crecimiento de la brecha y porque los cambios culturales que implican el desarrollo actual deben permitir espacios para los grupos poblacionales que requieren de un entorno social, como seres pensantes y actuantes.

Los esfuerzos de las comunidades académicas y las políticas estatales tendrían una intencionalidad de grandes proporciones, como es el caso relacionado con la apropiación tecnológica por parte de los sectores de la población que han manifestado dificultades para la conectividad.

En el estudio de los universitarios de Medellín, se aprecia el interés por estar en el marco de la alfabetización constante, incluso con grupos de docentes interesados y protagonistas del proceso. Sin embargo, quedan grupos de docentes resistentes, apáticos o incrédulos y ellos deberán ser protagonistas en este cambio de paradigma,

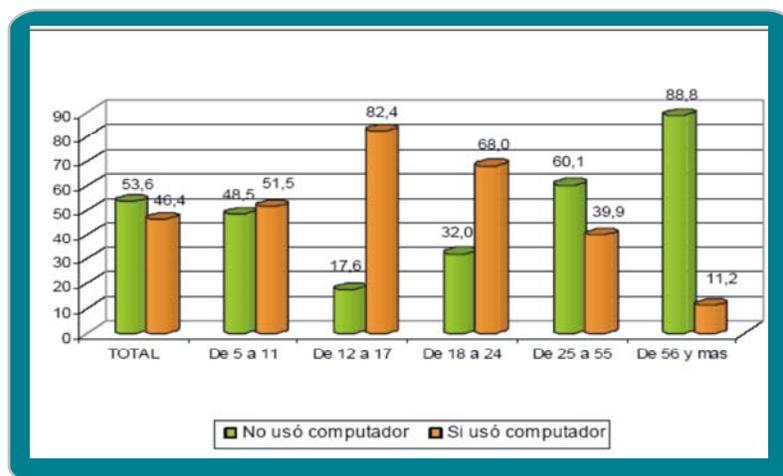
con el compromiso de orientar a sus estudiantes para que hagan un uso más efectivo de las inmensas posibilidades de la web.

3.11 Jóvenes e Internet

Los primeros usuarios de la tecnología son las nuevas generaciones. Niños y jóvenes conforman el target al cual apunta este mercado. La urgencia entonces, reclama el reconocer cuál es el concepto vigente de juventud y así comprender y satisfacer sus necesidades y demandas.

Infelizmente, aún en este momento la referencia a los jóvenes por parte de los adultos, es un tanto despectiva e incluso se torna negativa, puesto que se desconocen, en ocasiones, sus potencialidades.

Gráfica 10: Personas que usaron / o no computador según rango de edad



Fuente: DANE. Uso y penetración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en hogares y personas. Departamento Administrativo Nacional de Estadística. Marzo 2009

El uso del computador como herramienta para los jóvenes ha ganado cada vez más terreno, y nuevamente se marca una diferencia considerable con respecto al adulto. Ahora además de una brecha cultura, existe la brecha digital.

Pero pasar de la satanización total del joven a la glorificación a ultranza podría distorsionar la intencionalidad de la propuesta educativa. Por ello, es válido recoger la preocupación de (Muñoz, 2007:5), cuando propone analizar la comunicación en tres relaciones fundamentales y la categoría de los “nuevos pobres”, refiriéndose a los desposeídos informáticos.

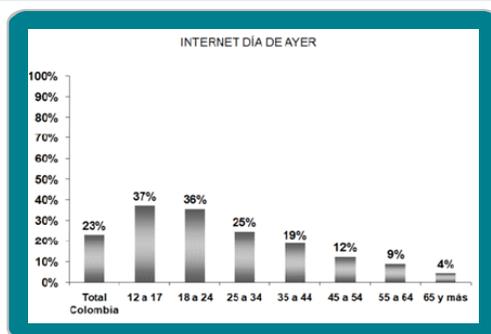
En torno a la primera idea, la comunicación se convierte en un eje fundamental para la interpretación del salto de las disciplinas en la modernidad, a la interdisciplinar en la posmodernidad. Aunque en un comienzo se presentaron como debates, hoy se reconocen como diálogos actuales entre la comunicación y subjetividad, cultura y educación.

La Internet aparece como una ventana de oportunidad para los jóvenes de inicio del s. XXI les abre inmensas posibilidades de reforzar con ella su trabajo en la escuela, su caudal educativo, recibir información extracurricular que enriquezca su base formativa, acceder rápidamente a información laboral, capacitarse y en general aumentar radicalmente su conectividad (Sen Y Kilksberg, 2007:203)

La conectividad para el joven juega un papel protagónico que para el adulto no tiene; para el joven éste es un escenario para el encuentro con sus pares, un lugar en donde se es libre y donde pueden estar al margen de la regulación y la norma. Es así como conectarse a Internet se convierte para los más jóvenes en una rutina diaria, un espacio para socializar

En el siguiente cuadro la Asociación Colombiana de Investigaciones de Medios, muestra como la población joven de Colombia en edades entre 12 y 24 años hacen un uso continuo de Internet. Ello se relaciona directamente con la gráfica anterior al ser los mismos rangos de edad los que hacen un uso más continuo del computador y cómo el encuentro con los otros pasa a un plano virtual.

Gráfica 11: Rango de edades que se conectaron el día anterior a la encuesta



Fuente: ACIM Asociación Colombiana de Investigación de Medios 2010

<http://www.acimcolombia.com/estudios.htm>

3.12 Conectividad en Colombia

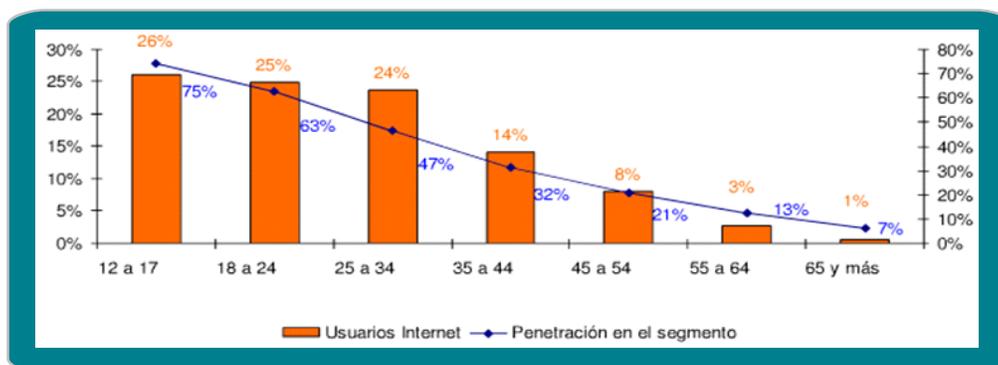
De acuerdo con la Agenda de Conectividad para Colombia, que busca masificar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, éstas ofrecen una oportunidad para que los países en vías de desarrollo den un salto en su evolución económica,

política y social, disminuyendo así, la brecha que los separa de los países desarrollados. Estas tecnologías, han trascendido los campos tecnológico y científico, constituyéndose actualmente en herramientas que se encuentran al alcance y servicio de toda la comunidad en los ámbitos económico, educativo, de salud, entre otros. (Ver Agenda de Conectividad 2000 p. 3). En el último año Colombia pasó de ocupar la posición 69 de 127 países incluidos en la muestra a la posición 64 de 134 países en la medición de 2009.

El Reporte Global de Tecnologías de la Información destaca a Colombia como el país de América Latina que ascendió más posiciones en el Índice de Conectividad debido a mejoras trascendentales en los componentes de preparación (individuos, empresas y Gobierno) para el acceso, uso y apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones. También menciona que Colombia ocupa en América del Sur la tercera posición después de Chile y Brasil.

En el mismo reporte se hace un comparativo del número de usuarios de Internet con el fin de determinar la segmentación por edad. El mayor número de usuarios de Internet son los jóvenes.

Gráfica 12: Penetración de la Internet por edades



Tomado de: Carlos Cáceres 2009 El mercado de Internet. Digital Day IAB Colombia http://www.iabcolombia.com/wp-content/uploads/mercadeoenInternet_carlos-caceres.pdf

Los jóvenes reconocen que la tecnología es un medio que permite el desarrollo a todos los niveles, entre ellos la universalización del acceso a la información y la utilización eficaz y óptima del conocimiento. No obstante, un uso adecuado de las Tecnologías puede generar desarrollo, participación, crecimiento e igualdad social, un uso inadecuado puede generar los efectos nocivos para el país, pues si estas herramientas

no son de fácil acceso, crecerá la distancia entre quienes tienen y quienes no tienen acceso a ellas.

Este esfuerzo por fomentar el uso de las Nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación, no es nuevo. Desde 1997 se creó el Consejo Nacional de Informática, conformado por representantes del sector público y privado. Este consejo publicó en abril del mismo año, los *lineamientos para una política nacional de informática*, aunque fueron muchos los compromisos, su cumplimiento ha sido poco. En el plan nacional de desarrollo, 1998 – 2002 incluyeron cinco objetivos básicos. Uno de ellos, propiciar el desarrollo de la infraestructura colombiana de la información. En ese sentido, se establece que esta infraestructura debe ocupar un lugar importante en el apoyo a gobiernos locales y departamentales, a los diferentes establecimientos educativos y a la comunidad en general para contribuir con su desarrollo económico y social e incentivar la competitividad regional.

Según el Informe Mundial de Naciones Unidas sobre la Juventud 2005 reconoce que “Un factor que parece contrarrestar el declive en la participación tradicional y cívica de los jóvenes son las actividades basadas en la Internet relacionadas con causas cívicas y políticas...” “...las tecnologías de la información y las comunicaciones están creando nuevas formas de “ciberparticipación” que abren... cauces de participación creativos, abiertos y no jerárquicos...” La Internet no es ya solamente un instrumento de entretenimiento y búsqueda de información sino que se convierte en dinamizador de cultura, un espacio de participación, un lugar de encuentro entre pares y un punto de encuentro para hacer uso de la ciudadanía y participación social y política.

3.13 Agenda de la conectividad

En la Agenda de Conectividad, Colombia tiene como meta para el 2019 ofrecer infraestructura y conectividad al 100% de las instituciones educativas.

Cuadro 9. Objetivos e indicadores guía del Eje de Educación

OBJETIVO	INDICADOR	2005	2006	2007	Meta 2010	Meta 2019
Garantizar la oferta de acceso a Internet que permita el cubrimiento a nivel nacional	Porcentaje de municipios con acceso a Internet banda ancha (zona urbana y rural)	6,30%	21,10%	43,40%	70,00%	100,00%
Población con acceso a infraestructura para utilizar TIC (conectividad y equipamiento)	Computadores por cada 100 habitantes	N.D	5,80	8,40	9,40	35,00
	Usuarios de Banda Ancha por cada 100 habitantes	N.D	N.D	26,20%	**	70%
Hogares con infraestructura para TIC (conectividad y equipamiento)	Proporción de hogares con acceso a Internet en el propio hogar, de banda ancha	N.D	N.D	Pendiente	40%	70%
Incrementar el porcentaje de población que ha incorporado las TIC a su vida cotidiana	Usuarios de internet por cada 100 habitantes	10,3	15,9	27,8	30,10%	70%

** La Meta SGOB 2010 ha sido superada por lo que está en proceso de actualización

Fuente: ■ CRT ■ PNTIC ■ SGOB ■ DANE

Fuente: Plan Nacional de tecnología de la información y las comunicaciones 2008

<http://www.eduteka.org/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf>

“El país habrá logrado la apropiación social de las TIC en la comunicada educativa cuando los alfabetizados participen de una manera activa en la producción de contenidos de la misma forma en que lo hacen los maestros investigadores e intelectuales”. (Plan Nacional TIC, 2008).

Por su parte el Plan Decenal de Educación también contempla la revolución tecnológica como motor de desarrollo de las naciones.

Otras consideraciones en torno al tema principal de la agenda – del Plan Decenal de Educación 2006 – 2015 – las nuevas tecnologías de información y comunicación digital no se deben utilizar únicamente para el entretenimiento, sino que deben estar al servicio del sistema educativo, lo que implica que en las instituciones educativas dispongan de una buena conectividad para el acceso a Internet y equipos que permitan aprovechar la manera adecuada el potencial de la red.

Se amplían de este modo las fuentes reales de conocimiento haciendo posible la interacción en línea entre docentes y estudiantes, y entre éstos, mediante un aprendizaje colaborativo, lo que exige a su vez el desarrollo de una pedagogía de la virtualidad”. Temas de la agenda para el debate público construida en forma colectiva en una consulta institucional en línea en la que participaron 1632 entidades, tres tienen que ver directamente con el apoyo al desarrollo de la virtualidad educativa en Colombia, incluye tópicos específicos que plantean la necesaria articulación y coherencia entre la educación, la ciencia y la tecnología.

En ese momento, aunque utópico para muchos expertos, se habrá superado la brecha digital. Esta brecha no solo se evidencia por el analfabetismo tecnológico y académico,

en cuanto al desarrollo de competencias, sino por la accesibilidad que en términos económicos implica la apropiación social de las TIC en la comunidad educativa. Puesto que no se puede olvidar que en países como el nuestro el nivel de alfabetización digital de los docentes e investigadores no se equipara a las habilidades instrumentales que evidencian muchos estudiantes, por desconocimiento o desinterés. Y si son los jóvenes los usuarios más importantes de la Internet para esta investigación, no se puede separar del contexto en el cual se presenta este fenómeno.

Según lo anterior aproximarse a dicho contexto implica tener en cuenta las políticas locales para la apropiación de la tecnología, así como las políticas educativas que, en relación con globalización y las características que presenta el consumo de la tecnología en el ámbito educativo en América Latina, indica para el país grandes exigencias. Y es aquí en donde resulta crucial considerar el fenómeno de la mediación en la comunicación y por supuesto, en la educación.

Mediación que debe pensarse desde diferentes perspectivas, en principio como lo expresa (Martín Barbero, 1998) “La mediación es el lugar en donde se le otorga sentido a la comunicación”. Este sentido está vinculado a lugares, códigos, momentos y mensajes, en este orden de ideas resulta necesario considerar las mediaciones que asume Lévy como ‘virtualizaciones’: lenguaje, técnica y memoria. En los dos primeros aspectos se aprecia con claridad la importancia de las políticas locales y globales, los desarrollos tecnológicos, el fenómeno del consumo, así como la lógica de lo hipertextual. (Giraldo: 2003). En cuanto a la memoria necesariamente plantea situarse en el plano cultural entendiendo que en la memoria se manifiesta con claridad el impacto y resultado de la planeación y proyección de la educación en la cultura y por lo tanto en la sociedad.

Y es solo en la cultura en donde se puede leer con claridad el impacto y desarrollo de la educación que en los términos en los cuales se ha expuesto se constituye en la mediación para los procesos de comunicación, pero especialmente para los de formación.

Esta postura adquiere mayor fuerza si se aprecia además, como en la cultura como mediadora se observan también los tipos de cultura⁷ que identifica Margaret Mead, citada por Jesús Martín (Barbero 1996). Mead se refiere a tres tipos de cultura: postfigurativa, en donde se entiende que el pasado del adulto constituye el futuro de las

⁷ Margaret Mead hace referencia a las culturas: postfigurativas, cofigurativa y prefigurativa. En el cuadro 11: Recorrido teórico que explica cada una.

nuevas generaciones, aquí se entiende que el niño aprende de sus mayores; la segunda cultura se denomina cofigurativa, allí niños y adultos aprenden de sus “coetáneos”, con tiempos amplios y cambios sociales intensos, acelerados, finalmente en las culturas prefigurativas adultos aprenden de los niños y se observa en el joven una autoridad especial por su percepción y captación “prefigurativa del futuro aún desconocido” (Mead. 1977). Todo ello en última instancia facilita la reflexión sobre los modos de vida y por ende, implica reflexionar acerca de los modelos educativos y pedagógicos que han hecho posible estas transformaciones.

En la cultura y el lenguaje se pueden localizar las políticas y normas de las TIC, de la hipertextualidad, de los discursos que allí se manejan e inclusive de los tipos de interacciones que se construyen. Política en un significado amplio apunta no solo a lo formalmente manifiesto desde lo institucional, sino desde las ‘reglas del juego’ instauradas para interactuar con las Tecnologías de Información y Comunicación y para comprender las relaciones que se establecen entre los actores de estos intercambios. Por un lado se tiene una sujeción a intereses institucionales locales y globales, pero también se aprecian con mayor claridad también esos intereses no formales, pero claramente identificables y que además responden desde otros lugares a las necesidades de la sociedad en cuanto a educación, formación y desarrollo.

A pesar de las ‘buenas intenciones’ explícitas en dichas políticas, el vaivén económico y político, así como los efectos vistos por estudiosos de las teorías del desarrollo humano, político y económico de las naciones han dado lugar a diversidad de interrogantes a estas políticas.

Estudios como el de Germán Muñoz *La comunicación en los mundos de vida juveniles: hacia una ciudadanía comunicativa* aplicó una encuesta on –line sobre las tendencias significativas que emergen, e indica que el 78.8% de los jóvenes tienen acceso a Internet. Esto se corrobora mucho más en el escenario local, al pensar no solo en las salas de informática con las cuales cuentan los programas estudiados en esta investigación, sino el acceso general que tienen los jóvenes en Medellín en lugares como las bibliotecas de Cajas de Compensación Familiar, Comfama, Comfenalco, Bibliotecas Temáticas como la de la Fundación EPM, Parques Biblioteca y café Internet en los barrios. (Muñoz. 2006)

Germán Muñoz reconoce las bondades de las políticas que procuran extender la cobertura en redes como las facilidades de acceso a las TIC, pero también cuestiona los alcances de las mismas. No se puede negar que a mayor desarrollo tecnológico mayores exigencias para los usuarios, por lo tanto más amplia la brecha digital no solo

por los requisitos materiales para acceder a las TIC, sino por la alfabetización digital que demanda su aprovechamiento. No se puede dar una mirada global y general al fenómeno, es necesario tener en cuenta las particularidades de los pueblos, su momento histórico, político, económico y educativo.

3.14 Conectividad en Medellín

En Colombia el Estado lidera programas como la Agenda de la Conectividad, Colombia Aprende, El programa Entre Pares, éste último liderado por el Ministerio de Educación Nacional y Microsoft, su objetivo es incorporar la tecnología en la educación.

En Medellín las políticas de instauración de una estrategia de apropiación tecnológica comenzaron formalmente en el 2006, con el fin de mejorar las prácticas académicas en las instituciones educativas de Medellín.

La implementación de la estrategia de apropiación tecnológica se sustenta en cuatro pilares a saber: conectividad, apropiación, contenidos y comunicación pública.

En Medellín Digital y sus tres portales www.medellin.edu.co, www.culturaemedellin.gov.co y www.reddebibliotecas.org.co se realiza de manera integral la iniciativa gubernamental de apropiación tecnológica. En dichos portales el Gobierno Nacional y Local se le entrega al usuario, herramientas propias de la web 2.0 tales como blogs, wikis, correo electrónico, chat... para intercambiar información y de esta manera aportar a la democratización del conocimiento y la información.

Medellín Digital se apoya en cuatro pilares:

Contenidos: Desarrollados en los tres portales de Medellín Digital.

Conectividad: Aulas abiertas, internet inalámbrico, centros empresariales de desarrollo zonal, parques y bibliotecas con internet gratuito.

Apropiación: Proceso de acompañamiento a las comunidades para su adaptación a los cambios tecnológicos.

Comunicación Pública: Desde el uso de la tecnología se le entrega al usuario – ciudadano la posibilidad de transformar su entorno y alcanzar una mejor calidad de vida.

Reconocimientos:

La implementación de políticas de apropiación de la tecnología en la ciudad ha tenido recientemente tres galardones importantes, el primero de ellos los GKP *Global Knowledge Partners*, en el 2007, distinguieron a la Red de Bibliotecas por sus alianzas estratégicas multisectoriales para la promoción del conocimiento soportado en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación.

En el 2009 la Fundación Telefónica de España resaltó con el premio Acceso al Conocimiento de la Fundación Bill y Melinda Gates a la Red de Bibliotecas el propiciar el acercamiento de los jóvenes a las tecnologías.

En el mismo año 2009 la Red de Bibliotecas recibió el premio Acceso al Conocimiento de la Fundación Bill y Melinda Gates por promover el conocimiento soportado en el uso de las tecnologías.

Medellín Digital en este año obtuvo el Premio de Internet 2010 en la categoría Mejor Iniciativa Gubernamental.



USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Pedagogía- Capítulo 4

4. Educación

“El sistema educativo, una de las instituciones sociales por excelencia, se encuentra inmerso en un proceso de cambios, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la innovación tecnológica y, sobre todo, por el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación, por los cambios en las relaciones sociales y por una nueva concepción de las relaciones tecnología-sociedad que determinan las relaciones tecnología-educación. Cada época ha tenido sus propias instituciones educativas, adaptando los procesos educativos a las circunstancias. En la actualidad esta adaptación supone cambios en los modelos educativos, cambios en los usuarios de la formación y cambios en los escenarios donde ocurre el aprendizaje”.

(Salinas, 1997: 81)

Como hasta ahora se ha planteado, existen diferentes maneras de ver a los jóvenes, pero siempre esta perspectiva ha sido construida por los adultos, personas que nacieron y crecieron en un “mundo diferente”, al inicio era la radio el medio de comunicación para la educación y el entretenimiento; para las generaciones de mitad del siglo XX lo más sorprendente de la tecnología fue la llegada de la televisión, una caja grande que en su interior se hallaba el color, la imagen y el sonido simultáneamente.

Sin duda eran otros tiempos en los que la palabra se cumplía, los vecinos se conocían, los viajes al exterior eran algo “del otro mundo” que requerían mucho tiempo para su planeación. La escuela cumplían un papel primordial en la sociedad, los adultos eran una referencia de autoridad y poder. Aquella que llama Mead cultura postfigurativa en la que el pasado de los adultos es el futuro de cada nueva generación. “(...) el futuro de los niños está ya entero plasmado en el pasado de los abuelos” (Barbero, 2008:2).

Rafael Flórez en *Pedagogía y Verdad* habla de cinco modelos pedagógicos: tradicional, transmisionista conductista, romanticismo, desarrollismo y socialista. “Tales modelos pueden convertirse en esquemas formales y abstractos si no se los piensa en estrecha articulación con la cultura” (Flórez, 1989:136).

Modelos como la desarrollista y el pedagógico social, se centran más en el ser humano. Pero, como dice Flórez, estos modelos servirán en la medida que se tenga en cuenta el contexto, el ambiente, la atmósfera.

Miguel de Zubiría considera por su parte estos modelos se pueden agrupar en dos grandes modelos instruccional y activista. En éste último se encuentran la corriente Desarrollista y Social y en cada uno de ellas se hallan los aportes de autores como: Freire, Vigotsky, Ausubel.

Cuadro 10: Modelos pedagógicos

	MODELO PEDAGÓGICO INSTRUCCIONAL		MODELO PEDAGÓGICO ACTIVISTA	
	El Modelo Pedagógico Tradicional	El Modelo Pedagógico Conductista	El Modelo Pedagógico Desarrollista	El Modelo Pedagógico Social
Enfoques curriculares	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Racionalismo académico ✓ Código curricular Moral 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Código curricular racional. ✓ El currículo como tecnología ✓ La teoría técnica del currículo ✓ El currículo por objetivos. ✓ El currículo oculto o implícito ✓ El currículo manifiesto ✓ El currículo nulo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El currículo práctico ✓ El curricular por procesos ✓ El currículo para el desarrollo de las habilidades del pensamiento 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El currículo de reconstrucción social ✓ Teoría crítica del currículo ✓ El currículo por investigación en el aula ✓ El currículo comprensivo
Estrategias didácticas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Clase magistral ✓ Mayéutica ✓ Lecciones inaugurales ✓ Seminario 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Método de casos ✓ Talleres ✓ Laboratorios ✓ Prácticas profesionales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El aprendizaje significativo ✓ El aprendizaje por descubrimiento ✓ La enseñanza por proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El aprendizaje basado en problemas ✓ La formación en investigación ✓ El pensamiento crítico - reflexivo ✓ El aprendizaje cooperativo
Temas de Investigación		<ul style="list-style-type: none"> ✓ La enseñanza programada ✓ Pedagógica algorítmica ✓ La tecnología educativa ✓ La instrucción personalizada 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El constructivismo ✓ La pedagogía conceptual 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La pedagogía institucional ✓ La pedagogía liberadora ✓ La pedagogía histórico-cultural ✓ La teoría crítica ✓ El modelo de los procesos conscientes ✓ La pedagogía de la imaginación

Fuente: Curso: Modelos Pedagógicos para la Introyección de Valores. Elvia María González Agudelo
 Doctora en Ciencias Pedagógicas

4.1 Pedagogía Instrucciona

4.1.1. Modelo pedagógico tradicional

Durante muchos años, cuando la cultura postfigurativa predominaba la memoria era la aliada del conocimiento. Recitar los contenidos que los docentes clase a clase vertían sobre los estudiantes, era la clave para puntuar la lista de los más inteligentes.

En las aulas en las que el docente es figura de autoridad “superior” porque él tiene el conocimiento y el estudiante no, donde la norma se regula y se impone, donde se transmite y la comunicación es lineal, se haya presente el modelo pedagógico tradicional.

Alain (citado por Not, 1983:59) expresa que el maestro cumple la función de transmisor, es quien “dicta la lección”, educa por medio del castigo y su lema lancasteriano es: “la letra con sangre entra”. Esta teoría del aprendizaje ha dominado en la mayor parte de las instituciones educativas a lo largo de la historia humana, borrando a los estudiantes, anulando sus intereses, desconociendo sus necesidades, dificultades y potencialidades.

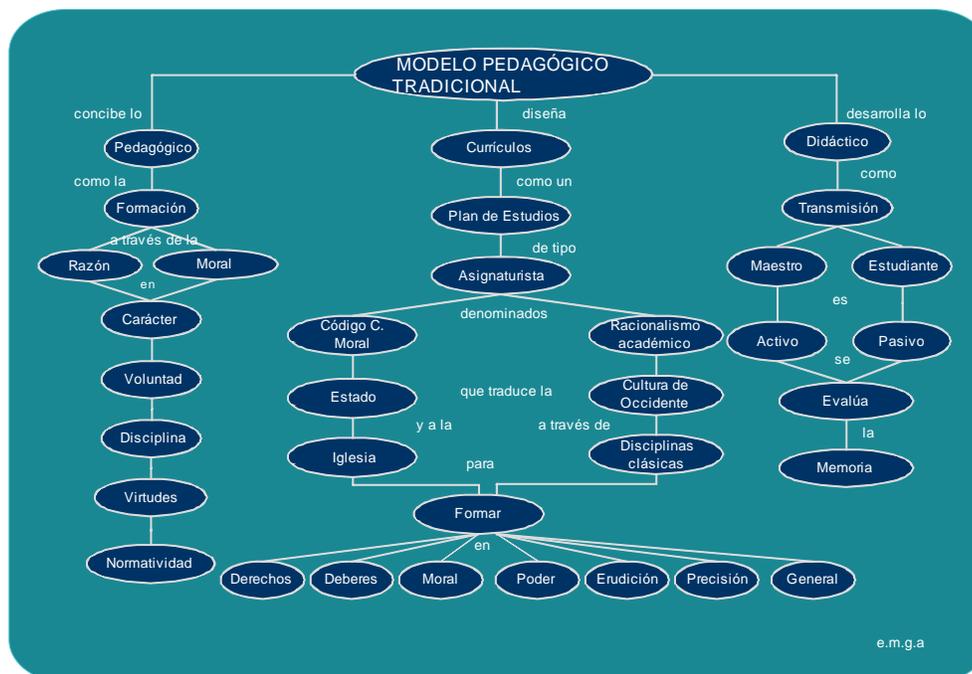
"El docente se exige poco intelectualmente pues el discurso es el mismo año tras años, para él la prioridad es conocer nuevas formas de imponer el orden. Los objetivos y contenidos del discurso son teóricos y descontextualizados o ajenos a lo que pasa en la realidad" (Díaz, 2004:13)

El estudiante es un actor pasivo, no puede cuestionar, preguntar o poner en duda lo que el docente sabe y domina, con el compañero de clase habla en los recesos y la evaluación escrita y textual es la única oportunidad de mostrar su inteligencia.

Si bien, han cambiado muchas cosas como que el docente ya no puede agredir físicamente a los estudiantes, aún existen agresiones verbales que ponen en ridículo al estudiante que se atreve a manifestar sus inquietudes o que olvida algo ya tratado en la clase.

El no reconocer a cada alumno como ser individual con potencialidades y debilidades limita la posibilidad de aprender. El docente califica pero no le interesa si el estudiante aprende o no. "El aprendizaje tiene carácter acumulativo, sucesivo y continuo" (Díaz, 2004: 13).

Cuadro 11: Modelo pedagógico tradicional



Fuente: Curso: Modelos Pedagógicos para la Introyección de Valores. Elvia María González Agudelo
 Doctora en Ciencias Pedagógicas

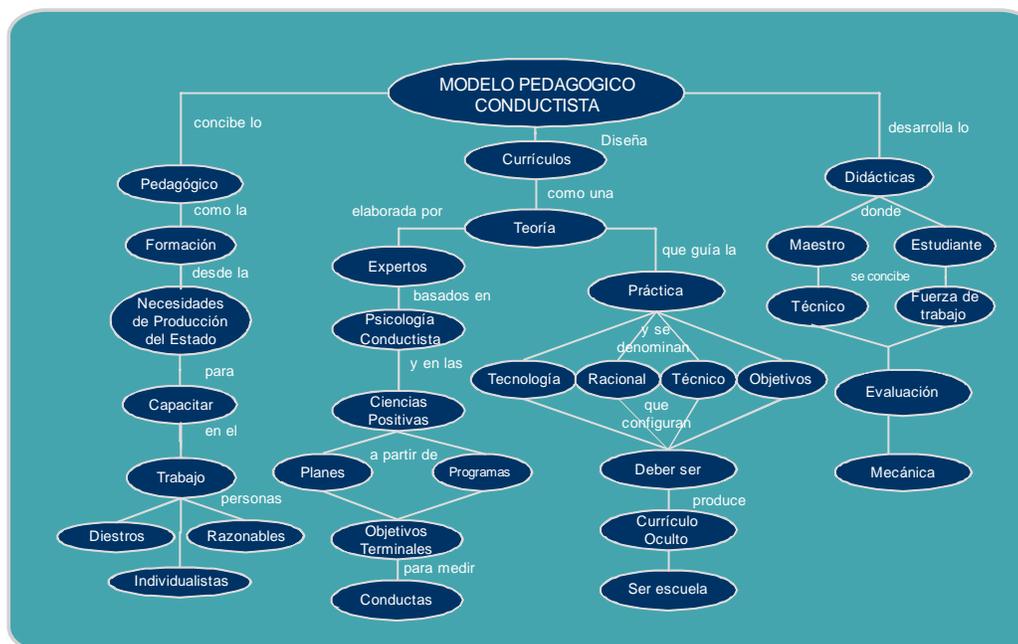
4.1.2 Modelo pedagógico conductista

En la corriente conductista se concibe la pedagogía como la formación desde las necesidades de producción que propone el estado, con el fin de capacitar a las personas para que adquieran competencias laborales, siempre razonables e individualistas. Éste modelo diseña los currículos como una teoría elaborada por expertos y se basa en la psicología conductista y en las ciencias positivas, soportado en planes y programas. Sus objetivos llevan a la medición de conductas.

Se concibe que la teoría sea guía de la práctica. Tiene en cuenta la tecnología, lo racional, lo técnico y los objetivos. Como configuración del deber ser que (se sospecha) produce el currículo oculto y allí se genera el “ser escuela”.

El modelo desarrolla una concepción de didáctica donde el maestro se concibe como un técnico y el estudiante se piensa como fuerza de trabajo. El tipo de evaluación que se realiza se hace en forma mecánica. “(...) Es la tecnificación de la corriente Transmisionista, no permite la crítica ni la reflexión” (Díaz, 2004:18)

Cuadro 12: Modelo pedagógico conductista



Fuente: Curso: Modelos Pedagógicos para la Introyección de Valores. Elvia María González Agudelo
 Doctora en Ciencias Pedagógicas

4.2 Pedagogía Activista

4.2.1 Modelo pedagógico desarrollista

El desarrollista concibe lo pedagógico como la formación desde el desarrollo del pensamiento por medio del conocimiento científico según los intereses y las necesidades de los estudiantes que organizan sus procesos de aprendizaje.

Este modelo diseña los currículos como experiencias y se denominan: currículo práctico, currículos por procesos y desarrollo de habilidades de pensamiento. Su objeto es la acción de la escuela, el aprender descubriendo y las destrezas cognitivas respectivamente. Aprende haciendo, a través de conceptos previos, aprendizaje significativo y realización de proyectos.

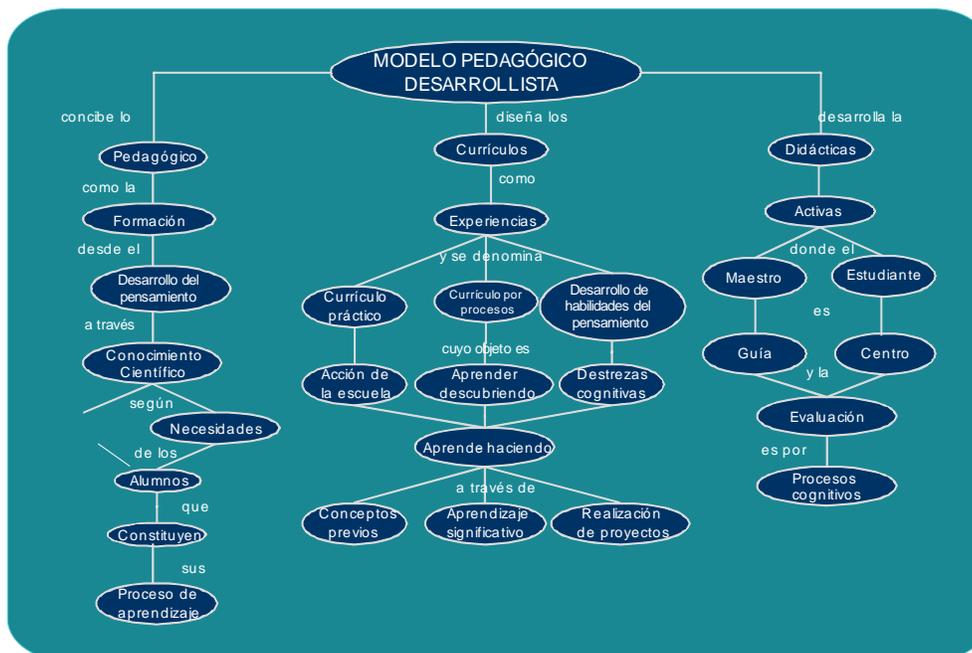
El modelo desarrollista promueve la didáctica activa donde el maestro es un guía y el estudiante es el centro del aprendizaje. La evaluación se concibe, consecucionalmente, por procesos cognitivos.

Gráfica 13: Mafalda y la pedagogía



<http://www.todohistorietas.com.ar/tiras4.htm>

Cuadro 13: Modelo pedagógico desarrollista



Fuente: Curso: Modelos Pedagógicos para la Introyección de Valores. Elvia María González Agudelo
 Doctora en Ciencias Pedagógicas

4.2.1.1 Constructivista:

Como su nombre lo dice se trata de entender que el conocimiento se construye de forma permanente. Así que una acción constructivista se caracteriza por: (Flórez. 1994: 238). Para efectos de este trabajo se tomarán estas características en un sentido teórico y práctico.

- ♣ Apoyo en la estructura conceptual del alumno, toma sus ideas y preconceptos.
- ♣ Prevé el cambio conceptual que se espera de la construcción activa del nuevo concepto, nuevos modos de hacer y sus efectos en las estructuras de pensamiento y de comportamiento.
- ♣ Confronta las ideas y preconceptos afines al tema de enseñanza, con el nuevo concepto o habilidad enseñados.
- ♣ Aplicación del nuevo concepto o habilidad a situaciones concretas, así como a otras circunstancias, para que a través de la transferencia del saber se amplíe el aprendizaje.

Luego dichas características demandan unas condiciones básicas para que el modelo constructivista pueda darse:

- ♣ Generar preguntas y conciencia con respecto a prejuicios, preconceptos y acciones que posiblemente fueron efectivas en el pasado, pero que ahora demandan posturas diferentes.
- ♣ Que las nuevas concepciones y propuestas sean claras, distintas y aplicables a situaciones reales. Y que finalmente generen nuevas preguntas.
- ♣ Que el estudiante observe, comprenda y evalúe las circunstancias que llevan a que proceso falle.
- ♣ Facilitar un clima libre de toda coacción para que el estudiante explore su potencial y lo aplique.

Que el alumno participe en el proceso de aprendizaje de manera dinámica al proponer actividades constructivas alternativas para el aprendizaje y al indicar otras fuentes de información válidas en el proceso formativo.

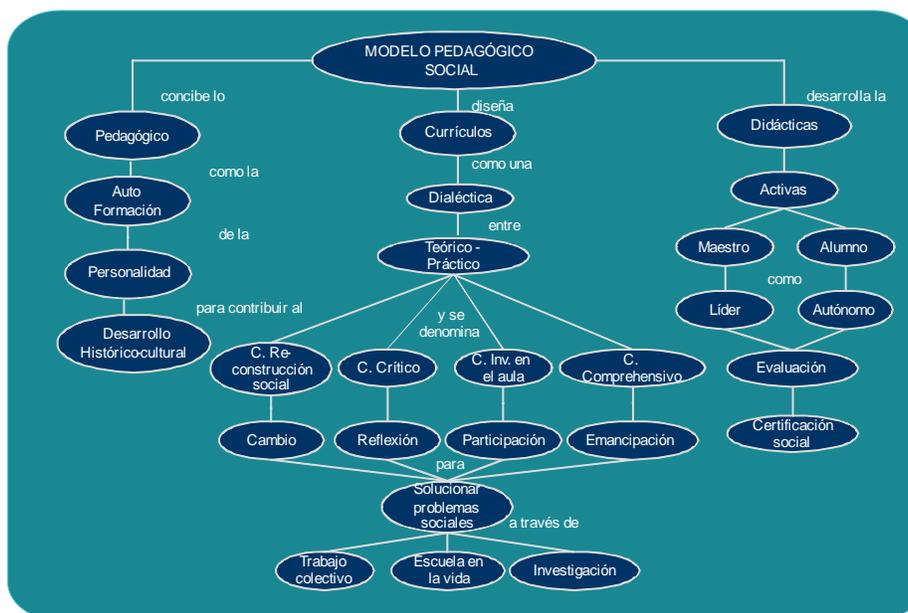
4. 2.2. Modelo pedagógico social

El social concibe lo pedagógico como la autoformación de la personalidad para contribuir al desarrollo histórico cultural. El modelo diseña los currículos como una dialéctica entre teoría y práctica y se denomina Currículo de Reconstrucción Social, crítico, de investigación en el aula o comprensivo, refiere al cambio, reflexión, participación o emancipación respectivamente, para la solución de problemas sociales a través del trabajo colectivo, la escuela en la vida y la investigación.

El modelo pedagógico social desarrolla didácticas activas, donde el maestro es un líder, en tanto que el alumno actúa como ser autónomo. Aquí la concepción de la evaluación está asociada a una certificación social.

Cada modelo pedagógico hace aportes importantes y trascendentes que potencia el aprendizaje propicias ambientes educativos atractivos para los estudiantes. Sin embargo, cada corriente carece de elementos que le son útiles y que se proponen en otra corriente. Quizá la combinación de algunos elementos tomados de todas las corrientes, permitan lograr el cometido de la educación.

Cuadro 14: Modelo pedagógico social



Fuente: Curso: Modelos Pedagógicos para la Introyección de Valores. Elvia María González Agudelo
 Doctora en Ciencias Pedagógicas

4.2.2.1 Aportes del paradigma sociocultural propuesto por Lev Vigotsky

Alberto Rosa e Ignacio Montero, en el trabajo sobre Vigotsky y la Educación, se plantean la pregunta: ¿Qué hay en la obra de Vigotsky que mueve a psicólogos y educadores a examinar sus escritos?

Inmersos en un ambiente diferente al mundo tradicional, los psicólogos y educadores, entre otros pensadores, intentan resignificar el mundo que les rodea. La revolución rusa genera un extenso movimiento intelectual motivado por el triunfo de las teorías construidas por Karl Marx y Federico Engels.

Vladimir Ilich Wlianof –Lenin- retoma la nueva ideología planteada y lleva a la práctica las ideas que observan al mundo desde una perspectiva materialista. Los dos desarrollos centrales fueron el materialismo histórico y el materialismo dialéctico.

Lev Vygotsky se fundamenta en estos dos conceptos para proponer otra perspectiva de la psicología y, de allí, afirma que la vida mental tiene origen social. El hombre es un ser social y activo que transforma su ambiente. Da a los problemas psicológicos un nuevo enfoque. Sostiene que la temática esencial de la psicología es la conciencia.

Para la conformación de un paradigma plantea el estudio de procesos superiores como socio-históricos. Siguiendo con la concepción marxista, se propone la revisión de la bibliografía existente sobre el tema y escribe “El significado histórico de la crisis de la psicología” (1926), mostrándola como la “psicología general”. Puede inferirse que la labor realizada apunta a la construcción de una psicología como ciencia, analizada desde el materialismo dialéctico, en tanto que la revisión y análisis histórico toma los principales elementos del materialismo dialéctico. Vygotsky, estudia en profundidad la filosofía desde Hegel y Spinoza. Simultáneamente, se sumergió en la literatura, analizando variadas obras y autores, entre quienes se destacan Shklovski, y como los límites entre ambas, en ocasiones, son difusos, dándose así una productiva hibridación.

Surgen entonces el Comisariado Nacional de Educación, la Unión Panrusa de Maestros, la Unión Internacionalista de Maestros, el Congreso Panruso para eliminar el analfabetismo, la Primera Conferencia Panrusa de Psiconeurología y la Primera Conferencia acerca de la Conducta Humana, entre otras organizaciones y actividades. En el marco de los debates, la posición más contrapuesta a las ideas de Vigotsky era la de Pávlov y el conductismo.

Vigotsky y sus aportes a la educación

La gran genialidad de Vigotsky radica, sin duda alguna, en que sentó las bases de un nuevo sistema psicológico a partir de elementos tomados de la filosofía (materialismo histórico y dialéctico) y de las ciencias sociales de su época.

En lo que se refiere a la educación, señala que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias anteriores a la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño. Se refiere a dos niveles evolutivos: el nivel evolutivo real, el cual supone aquellas actividades que los niños pueden realizar por si solos y que son indicativas de sus capacidades mentales, y el nivel de desarrollo potencial que es la ayuda que se le ofrece al niño para resolver un problema. La distancia entre el nivel real y el potencial, determinado por la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz, es a lo que Vigotsky llama Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)

De los planteamientos vigotskianos hay tres ideas básicas relevantes:

- a. La ZDP es el dominio psicológico en constante transformación de manera que el educador debe intervenir en esta zona con el objeto de provocar en los estudiantes los avances que no sucederían espontáneamente.
- b. El aprendizaje impulsa el desarrollo, por eso la escuela es el agente encargado de la promoción psicológica del niño.
- c. La intención deliberada de otros miembros de la cultura en el aprendizaje de los niños es esencial para el proceso de desarrollo infantil.

Psicología y educación en Vigotsky

En lo que a esta relación se refiere, lo primero que se puede plantear es que para el paradigma socio-cultural el proceso de desarrollo psicológico individual no es independiente de los procesos socioculturales en general, ni de los procesos educacionales en particular. La educación busca desarrollar las funciones psicológicas superiores y con ellos el uso funcional, reflexivo y descontextualizado de instrumentos físicos, psicológicos y tecnológicos de mediación sociocultural.

La principal contribución de Vigotsky fue desarrollar un enfoque general que incluyera plenamente la educación en una teoría del desarrollo psicológico. La pedagogía humana en todas sus formas, es la característica que define su enfoque y representa el concepto central de su sistema.

Su perspectiva del desarrollo es evolutivo, es decir, un comportamiento solo se puede comprender si se estudian sus fases, su historia, por esta razón señala que todo aprendizaje en la escuela tiene una historia previa, porque todo niño ha tenido historias previas antes de entrar a la escuela, por esta razón, desarrollo y aprendizaje están íntimamente relacionados desde los primeros días de escolaridad del niño. Así, propone los dos niveles de desarrollo, real y potencial que se plantearon en el apartado anterior. Esta relación la fundamenta en la **ley genética general** donde establece que toda función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces, o en dos planos. Primero en el plano social y luego en el plano psicológico. Primero aparece entre la gente como una categoría interpsicológica y luego dentro del niño como una categoría interpsicológica.

De esta manera se considera que el aprendizaje estimula y activa una variedad de procesos mentales que afloran en el marco de la interacción con otras personas, interacción que ocurre en diversos contextos y es siempre mediada por el lenguaje.

En el momento actual, cuando el niño entra en el espacio de la juventud, se incrementan las interacciones, por diferentes factores, como es el caso de los usos de Internet. Por supuesto, el lenguaje cumple una fuerte función comunicativa, pero es necesario entender que se habla de un solo lenguaje, sino de lenguajes en constante movimiento y desarrollo, con específicas raíces territoriales y producciones de otros colectivos, que los hacen universalizantes.

Los aportes de Vigotsky han tenido numerosas aplicaciones en el campo de la educación. Entre otros aparecen los siguientes:

El papel que los adultos pueden desempeñar en la promoción del desarrollo del niño, pues puede resultar de gran beneficio suministrar información en la zona de desarrollo próximo para tener la sensación de que el desarrollo se mueve efectivamente.

El concepto de Zona de Desarrollo Próximo tiene fuertes implicaciones educativas en el diseño de sistemas de aprendizaje computarizados y en la evaluación. Además de un compañero, el uso de las TIC también puede aportar a la función que el par o el adulto cumplen.

Conclusiones y recomendaciones desde Vigotsky

Vigotsky no formula una teoría de la enseñanza, pero sí pone las bases teórico-metodológicas para posteriores elaboraciones. Para él, la enseñanza y la educación constituyen formas universales y necesarias del desarrollo psíquico humano y es fundamentalmente a través de ellas como el hombre se apropia de la cultura y de la experiencia histórico-social de la humanidad. Pero los contenidos de esta enseñanza no son estables, sino variables porque están determinados históricamente. Por esta razón, el desarrollo psíquico del niño tendrá un carácter histórico concreto de acuerdo con el nivel de desarrollo de la sociedad y de las condiciones de su educación.

En relación con el desarrollo y la enseñanza, Vigotsky asume una posición diferente que tendrá importantes y destacadas repercusiones en el campo de la psicología del desarrollo y en la pedagogía. A diferencia de las corrientes predominantes de su época que identificaban la enseñanza con el desarrollo, éste desagrega los elementos y posteriormente los conjuga para crear un sistema sinérgico que potencializa el desarrollo sociocultural.

En todos los estadios, el aprendizaje se potencia cuando el niño recibe nuevos desafíos contingentes que ponen a prueba su nivel actual de competencia, siempre que sean sólo algo más difíciles que los ya aprendidos (Berham, 2005)

Vigotsky considera que la enseñanza determina el desarrollo psíquico del niño, por tanto, la enseñanza no necesita esperar a que el estudiante alcance determinado nivel de desarrollo para que pueda aprender algo, lo importante es determinar si en el sujeto existen las posibilidades para este aprendizaje.

¿Qué sucede en el sistema educativo actual? Todos los niños, no importa su condición socio-cultural, deben aprender o alcanzar los mismos logros a la misma edad y de la misma manera, desatendiendo los factores extrínsecos que intervienen en ese proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, la estructura escolar actual funciona a la inversa, el desarrollo evolutivo condiciona y determina la enseñanza. Es la edad la que dice qué y cómo deben aprender los niños. Cuando aparece alguien que se sale de los esquemas puede verse confinado a la frustración y al desaprovechamiento de su potencial y capacidades.

Es indudable el valor metodológico para la enseñanza del concepto introducido por Vigotsky de “**Zona de Desarrollo Próximo**”. Como ya se explicó, según el autor, existe una diferencia entre lo que el niño es capaz de realizar por sí solo y lo que puede efectuar con ayuda de los adultos o de otros compañeros pares. Lo primero indica el nivel evolutivo real del niño, el nivel de desarrollo de las funciones mentales que ya han madurado, es decir, los productos finales del desarrollo, mientras que lo segundo revela aquellas funciones que se encuentran en proceso de maduración. La distancia o espacio entre ambas es lo que se define como ZDP.

La enseñanza, por tanto, debe dirigirse hacia aquellas funciones que están en proceso de maduración, esto permitirá un “buen aprendizaje”, una enseñanza desarrolladora.

Las ideas planteadas por Vigotsky y sus continuadores a partir de los años 50 se empezaron a aplicar en el campo pedagógico. Se concibe el aprendizaje no sólo como un proceso de realización individual, sino también como una actividad social, como un proceso de construcción y reconstrucción por parte del sujeto, que se apropia de conocimientos, habilidades, actitudes, afectos, valores y su forma de expresión. Este aprendizaje se produce en condiciones de interacción social en un medio socio-histórico concreto. De la anterior concepción de aprendizaje se pueden plantear algunas líneas de acción:

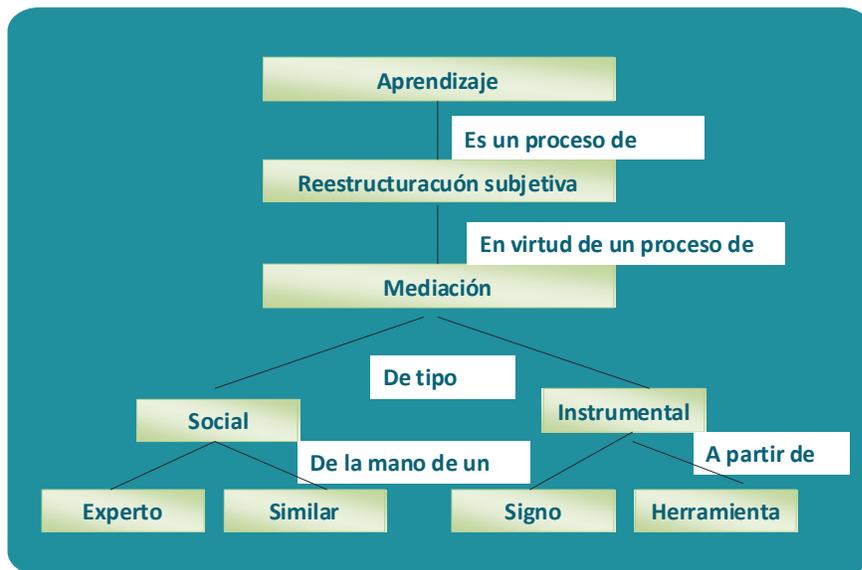
1. El fortalecimiento del aprendizaje colaborativo que desmitifique “el espíritu competitivo” por encima de algunos valores como el de la solidaridad que permite un desarrollo y crecimiento en conjunto.
2. Superar algunos vicios de la educación tradicional “bancaria” donde el estudiante es considerado un receptor pasivo de conocimientos prefabricados por una tradición. En

- lugar de esto, promover que el estudiante sea artífice del conocimiento, constructor de nuevos proyectos que respondan a su contexto social.
3. Un sistema educativo que vincule lo que pasa en la sociedad y a partir de ese vínculo construir un currículo más significativo y pertinente.
 4. Un docente cuya función principal sea la de orientar y acompañar el proceso del estudiante y que le permita desarrollar su creatividad tomando en cuenta sus intereses, potencialidades y sus posibilidades de desarrollo. Ese diálogo entre estudiante y docente permitirá trabajar en la zona de desarrollo próximo las habilidades, intereses, cualidades de la personalidad, afectos y formas de comportamientos deseados.

Lo anterior es posible porque este es un enfoque sistémico, dialéctico y abierto a partir de un campo teórico y metodológico sólido que nutre los aportes de la psicología y pedagogía contemporánea.

Y en relación con el uso de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, como de la red para la Investigación Formativa se puede pensar en el siguiente esquema a partir de este autor para entender el desarrollo de las capacidades para ella:

Cuadro 15: Mediación, tema central en el aprendizaje



Tomado de: "El tema central de la psicología es el tema de la mediación" Vigotsky, 1982

4.2.1.2 Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

El aprendizaje implica en el aprendiz una transformación de sus comportamientos y experiencias.

Desde esta perspectiva se entiende que hay otros elementos fundamentales en el proceso educativo: Los profesores y su manera de enseñar, la estructura del conocimiento que conforma el currículo y el modo en que este se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso. (Acosta Y Pérez. 2003. 89).

Por lo tanto la estructura cognitiva previa del alumno interviene en el proceso de aprendizaje. Ausubel entrega instrumentos metacognitivos que permiten conocer al estudiante de una manera más integral. Es fundamental aquí tener en cuenta que todo aprendizaje previo, de orden metodológico potencia los aprendizajes futuros. Por lo tanto son esenciales las habilidades como flexibilidad, adaptabilidad e interdisciplinariedad, así como la capacidad de manejar los problemas de manera integral. (Ausubel. 1983.) Para el autor el aprendizaje significativo se presenta cuando la nueva información o concepto recibido se puede conectar con una noción importante y preexistente. De esta manera el conocimiento adquirido un significado importante.

Ausubel revela estudios acerca de cómo se realiza la actividad intelectual en el ámbito escolar, explica la función que cumplen los conocimientos previos que provee una persona para la adquisición de nuevos conocimientos; mira como el factor particular que más influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe; planteó la idea de un “organizador previo” que debería cumplir la función de puente cognoscitivo entre los conocimientos que se van a aprender y los conceptos y proposiciones relevantes que existen con anterioridad en la estructura cognoscitiva de quien aprende.

El aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. De ahí que se mire su postura con dos miradas: una de ellas como constructivista (el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura) y la otra como interaccionista “los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del aprendiz” (Díaz, 1989).

Díaz, propone además que esta instrucción debe ser significativa para que logre una modificación en la estructuración del pensamiento del sujeto, es decir, el nuevo material debe adquirir un significado a partir de la relación con los conocimientos anteriores.

Lo que el modelo propone es lograr un aprendizaje significativo más allá del memorístico, ya que este produce una retención más duradera de la información, facilita nuevos aprendizajes relacionados, permitiendo cambios profundos o significativos.

Con dicho modelo se diferencian dos dimensiones y el tipo de aprendizaje posible:

1. El modo en que se adquiere el conocimiento: recepción y descubrimiento.
2. La forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado en la estructura de conocimientos o estructura cognitiva del aprendiz: repetición y significación.

Este aprendizaje solo es posible si el estudiante se manifiesta dispuesto a relacionar lo nuevo con la estructura que previamente ha adquirido. .

Actitud potencialmente significativa de aprendizaje por parte del aprendiz, o sea predisposición para aprender de manera significativa. Presentación de un material potencialmente significativo, esto quiere decir por una parte que el material tenga significado lógico, esto es que sea potencialmente relacionable con la estructura cognitiva del que aprende de manera no arbitraria y sustantiva. Y por otra que existan ideas de anclaje o subsumidores adecuados en el sujeto que permitan la interacción con el material nuevo que se presenta. (Restrepo. 2004).

Por lo anterior en el caso en el campo de lo tecnológico se entiende que los usuarios de la tecnología y de la red presentan una estructura cognitiva que les posibilita acceder a ella.

Relación Teoría Aprendizaje de Ausubel y las TIC

Coll (1990: 98) argumenta que la construcción de significados involucra al alumno en su totalidad, y no sólo implica su capacidad para establecer relaciones sustantivas entre sus conocimientos previos y el nuevo material de aprendizaje. De esta manera, una interpretación constructivista del concepto de aprendizaje significativo obliga a ir más allá de los procesos cognitivos del alumno, para introducirse en el tema del sentido en el aprendizaje escolar.

En el análisis de las TIC están los contenidos y materiales de enseñanza, si estos no tienen un significado lógico para el estudiante se propiciará un aprendizaje rutinario y carente de significado. El docente puede potenciar dichos materiales de aprendizaje al igual que las experiencias de trabajo en el aula y fuera de ella, para acercar a los estudiantes a aprendizajes más significativos.

Puede haber aprendizaje significativo de un material potencialmente significativo, pero también puede darse la situación de que el estudiante aprenda por repetición debido a que no esté motivado o dispuesto a hacerlo de otra forma, o porque su nivel de madurez cognitiva no le permita la comprensión de contenidos de cierto nivel de complejidad.

En este sentido se resaltan dos aspectos:

- a) La necesidad del docente de comprender los procesos motivacionales y afectivos subyacentes al aprendizaje de sus estudiantes, así como de disponer de algunos principios y estrategias efectivos de aplicación en clase.
- b) La importancia que tiene el conocimiento de los procesos de desarrollo intelectual y de las capacidades cognitivas en las diversas etapas del ciclo vital de los estudiantes.

Por último, se resalta la importancia que Ausubel otorga al aprendizaje significativo y el uso de una didáctica para fomentar la relación de conocimientos que tiene el estudiante y el esfuerzo cognitivo que realiza con lo nuevo en su cognición

4.2.2.2 La educación problematizadora en Freire

“Paulo Freire es un pensador comprometido con la vida; no piensa ideas, piensa la existencia”. Esta afirmación de Ernani María Fiori en el prólogo de *Pedagogía del Oprimido*. (Freire: 2007:6) lo que señala es una ruta pedagógica para las nuevas generaciones. La existencia misma necesita ser pensada para ser vivida en plenitud. Las ideas se convierten en la sumatoria de elementos claves para la integralidad. Ellas, aisladas, solo pueden contribuir a soluciones aisladas. Preguntarse por la existencia, en su conjunto, con sus mediaciones, permite una visión mucho más amplia. Para los jóvenes de hoy, existe un océano inmenso de información, sin conexidad aparente. Se trata de construir las preguntas adecuadas para obtener la información necesaria para la construcción de opciones pedagógicas transformadoras, integrales.

Fiori sostiene que en Freire “cobra existencia su pensamiento en una pedagogía en que el esfuerzo totalizador de la ‘praxis’ humana busca, en la interioridad de ésta, re-totalizarse como ‘práctica de libertad’” (Freire: 2007:6). La acción pedagógica, en sí misma, es una acción liberadora, puesto que permite el acceso a novedosas formas del conocimiento. Las TIC pueden convertirse en otra manera de adormecimiento del pensamiento, en la medida que sus usos alcancen bajos niveles de profundidad o, por el contrario, puede facilitar el acceso a oportunidades valiosas, desde la sociedad de la información y, de esta manera, contribuir a la sociedad del conocimiento, mediante

estrategias de comunicación, utilizando los formatos wiki, las *cadena*s de mensajes, las redes sociales o cualquier nuevo elemento tecnológico.

Se requiere que los usuarios de la información, en particular los jóvenes y sus maestros, asuman posturas críticas, con las cuales mejorarán y potenciarán su capacidad de análisis. Por ello “la concienciación no solo es conocimiento o reconocimiento, sino opción, decisión, compromiso” (Freire, 2007:7). Es posible que las mentes tengan temor al compromiso, dados los niveles de *narcotización mediática*”, pero de eso se trata. El acercamiento a las fuentes de conocimiento y a la academia se justifican en la medida que sean capaces de romper esa barrera que intoxica las mentes.

Paulo Freire en vez de enseñar a repetir palabras, propugna por un estudiante que sea capaz de tomar las palabras del mundo, en forma crítica, para tener la oportunidad de pronunciar sus propias palabras en el momento oportuno, por tanto, la educación se concibe como aprendizaje permanente, continuo.

Una de las tareas de los maestros es promover una lectura crítica de los mensajes que aparecen en libros, medios de comunicación tradicionales e Internet. Los mensajes requieren ser decodificados, interpretados, redescubiertos. La conciencia no se adquiere en forma aislada del resto de los congéneres, ella se asume en relación con los demás, como “conciencia del mundo”.

Para llegar a esos niveles, se requiere de la participación activa de los sujetos. Igualmente, se necesita de la interacción de los mismos, para que sus preguntas, respuestas e interpretaciones fluyan. De ahí que, según la pedagogía propuesta por Freire, intersubjetividad de conciencias es progresiva concienciación.

Esa concienciación planetaria es lo que revela la manera como el mundo se vuelve proyecto humano y en ese contexto el hombre se hace libre. Surge la autonomía, no entendida como la acción individual y totalmente independiente, sino como proyecto de vida de doble vía, acciones individuales en relación dialéctica con la historicidad y con sus congéneres. En conclusión, la educación es vista como práctica de libertad.

Para Freire alfabetizar es concientizar, crear y recrear colectivamente lecturas del mundo. Y concientización es aprender a reflexionar, junto con los demás, acerca del mundo tal como es experimentado. La alfabetización, por tanto, es un modo de lectura y transformación del mundo. Es parte de un concepto más amplio, el de ciudadanía, democracia y justicia, un concepto global y transnacional

Alfabetizarse no es aprender a repetir palabras sino a decir palabras críticamente, desde la conciencia, en el marco de la humanización, para la libertad de las mentes que se permiten la evolución de la cultura al servicio de los seres humanos

Freire habla de palabra desde el concepto de *palabra y acción*, en un continuo que propone, se evalúa y vuelve a crear palabra. Este es el marco de cierta forma de cultura que puede leerse como “cultura popular”.

En los estudios de Freire en Brasil y otros sitios de Latinoamérica, la propuesta sobre *educación liberadora* genera cierto “miedo a la libertad” o “temor a la concienciación”, por la creencia que la conciencia crítica es anárquica y por tanto no podría conducir el desorden. Puede hablarse aquí que la situación semeja una especie de “síndrome de esclavitud”, fenómeno que se vivió en varios esclavos cuando fueron liberados. No sabían qué hacer, ya estaban acostumbrados a la subyugación (una suerte de domesticación) y no tenían perspectiva propia de vida, la autonomía no era posible, puesto que su conocimiento del mundo tenía los límites de su antiguo amo quien, con habilidad, le había impuesto la idea de que la única existencia posible era la que conocía, lo demás era el caos. En dichos estudios, luego de un proceso educativo, un obrero afirmó que “Yo temía a la libertad. Ya no le temo” (Freire, 2007:18)

El mundo de la conciencia es elaboración humana. En este marco, Freire habla de la objetivación del mundo que no es otra cosa que historizarlo, es decir humanizarlo. En esa objetivación surge la “responsabilidad histórica del sujeto”, puesto que el hombre se reconoce como protagonista o sujeto de la actualidad, de la vida, de las transformaciones y, por tanto, de la historia (...). El mundo se vuelve proyecto humano. En el rescate del conocimiento “la cultura de las letras tiñe de conciencia la cultura” (Freire, 2007:14)

Con las formas tradicionales de educación o *deseducación* se logra el objetivo de deshumanización. Según los estudios de pedagogía Freiriana, el ser humano se compara con las demás especies y, en ocasiones, llega a la conclusión que su vivencia es inferior y que, posiblemente, no tiene posibilidades de salir de su estado.

Se asimila así una forma de “conciencia de opresión” que impide entenderse como sujeto activo, crítico, productivo, generador de alegría y conocimiento. Esta situación se presenta porque ve al *opresor como testimonio de hombre*. Se presenta, por tanto, una dualidad, coexistencia del espíritu opresor y la conciencia de libertad. De ahí que siempre surjan personas y movimientos que por diferentes vías, como la educación, se piensen como protagonistas del desarrollo y asuman nuevos protagonismos.

La opresión de las mentes no tendría el dominio que ostenta si no fuera porque tal situación se presenta en atractivos empaques y funciona como un narcótico, como adicción, que genera una falsa sensación de seguridad y bienestar. De nuevo, es necesaria la pregunta cotidiana.

Dentro de las falsas seguridades puede hablarse de una educación se ofrece “generosamente”. Sin embargo, ella está condicionada. Freire la llama “educación bancaria”. Sus impulsores ven al sujeto como un objeto donde se pueden depositar conocimientos, para ser repetidos solo en el momento que se le pida, sin críticas, sin cuestionamientos, sin análisis, exento de interpretaciones. Solo se le permite ser reproductor de la cultura, para que termine siendo reproductor del statu quo.

Sin embargo, se trata de ver al hombre como ser inconcluso y no concebir la realidad como algo estático. La uni-narración solo permite que el relato sea del profesor. Las múltiples narrativas comparten saberes, sensaciones, aspiraciones. La uni-narración es unidireccional, es vertical, representa el poder, es solo información. Los multi-relatos son bidireccionales, multidireccionales, horizontales, en igualdad de condiciones, en equidad, son en esencia *comunicación* es decir *acción común*.

En la concepción bancaria, el educador educa, narra, piensa, sabe, actúa, define contenido, disciplina, es autoridad y califica. Es decir, determina quién sabe y quién no. En ocasiones es paternalista, “dadivosamente” entrega el conocimiento a los menos válidos intelectualmente para que puedan dar algunos pasos en el mundo.

Ante ese pobre panorama, se presenta otra opción: la educación problematizadora, que se pregunta constantemente. Hace el papel del niño que pregunta por todo. Quiere conocer el mundo para interactuar mejor con él.

Demuestra Freire, en *Pedagogía del Oprimido*, que “el educador ya no es solo el que educa sino aquél que, en tanto educa, es educado a través del diálogo con el educando, quien al ser educado también educa” (Freire: 2007:.61). De ahí su máxima que dice: “nadie educa a nadie, todos nos educamos en comunidad”.

La palabra verdadera, la pedagógica, la del conocimiento, tiene dos dimensiones, es dialógica, es acción y reflexión. Cuando la palabra viene acompañada, no de la prepotencia, sino del diálogo, necesariamente contiene la pregunta, que genera tanto la reflexión como la conciencia de la acción. La pregunta, a su vez, problematiza la realidad, la cotidianidad. Se trata de dejar de reproducir acríticamente y permitirse la duda para la reafirmación-convicción o la renovación-creación.

El manifiesto temor a la palabra dialógica –comunicativa-, a la acción problematizadora envuelve el deseo de conservar el statu quo, el lugar de seguridad aparente, la calidez de una vida de mentira y engaño. El diálogo lo que posibilita es el amor a la vida, a los hombres, al mundo. Es un verdadero encuentro del saber, de la conciencia de una sociedad del conocimiento

Para el defensor de la educación bancaria, el diálogo no significa la oportunidad para la pregunta problematizadora y el aprendizaje colaborativo, sino la oportunidad para demostrar qué tanto sus alumnos han asimilado su “saber”. Cuánto más se parezca a él tendrá una nota mayor y, así, se convertirá en un ser “inteligente” que puede pertenecer a su club. Por el contrario, quien no sea capaz de repetir su narrativa, su discurso, será el menos-válido mental, el inferior intelectual.

La “educación problematizadora”, en esencia es la pedagogía de la pregunta, del cuestionarse y cuestionar, es la promoción permanente de la indagación. Las búsquedas individuales y colectivas obedecen a un espíritu investigativo que permite la apropiación solidaria del conocimiento.

En este sentido, la investigación se convierte en la cotidianidad educativa que, en la medida que encuentra nuevos elementos, los integra al cúmulo universal de la riqueza intelectual humana que, aún cuando se disfraza, siempre será colectiva, puesto que todo hallazgo estará precedido de una herencia de conocimiento, tal como lo enunciaba Vigotsky. La historicidad es el tesoro disponible para todo investigador.

4.2 Reflexiones sobre las Teorías Del Aprendizaje y su relación con las TIC

1. Sin motivación propia y positiva no hay aprendizaje alguno
2. Los aprendizajes repetitivos no se retienen tanto como los aprendizajes significativos
3. La respuesta de quien aprende depende de su contexto de aprendizaje y de cómo percibe la situación
4. Se aprende cuando se apoya en la acción
5. Se aprende cuando se trabaja en equipo y se cuenta con relaciones sociales
6. La edad puede o no afectar la velocidad de aprendizaje de una persona
7. En el aula el docente facilita el aprendizaje mediante la incorporación de la experiencia de los estudiantes, las observaciones de los demás, y las ideas y sentimientos personales.
8. El aprendizaje mejora cuando el aprendiz es participante activo en el proceso educativo

9. El uso de varios métodos de enseñanza ayuda al docente a mantener el interés y puede reafirmar conceptos sin ser repetitivo
10. Las TIC permiten conectarse con y para el mundo. (Not, 1995: 495).



5

USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Investigación- formativa

Capítulo 5

5. Internet e Investigación Formativa

La educación moderna parte de la postura de una necesidad básica en el ser humano y es la de alcanzar la perfección. Por lo tanto, el hombre que entra en proceso educativo/formativo se “modela”, puesto no está formado. Se asume que el estudiante no está formado, no está capacitado. Si bien este no es el debate que da lugar a este trabajo y tampoco constituye el objeto del mismo es importante tener en cuenta este punto de partida que determina las políticas de la educación en los inicios de la modernidad y vigentes de muchas maneras hasta la fecha, especialmente si se piensa en los modelos tradicionales de educación y formación.

Si bien la gente, las instituciones, las empresas y la sociedad en general transforman la tecnología e Internet hace parte de las tecnologías de la comunicación.

“La comunicación consciente (el lenguaje humano) es lo que determina la especificidad biológica de la especie humana. Como la actividad humana está basada en la comunicación e Internet transforma el modo en que nos comunicamos, nuestras vidas se ven profundamente afectadas por esta nueva tecnología de la comunicación”. (Castells, 1992:18-19).

La relación que favorece el uso de la tecnología con la experiencia cotidiana de vida y de aprendizaje, por tanto resulta completamente pertinente.

La noción de formación viene asociada a la Ilustración y aparentemente se diferencian dos posturas, una filosófica como acceso y construcción de la racionalidad autónoma y universal y otra antropológica- naturalista. Sin embargo, ambas coinciden en varias dimensiones de las que habla (Flórez. 1994. 110):

- ♣ Universal: Desde una óptica ecológica de intercambio natural y cultural, con iguales derechos y deberes.
- ♣ La autonomía: Refiere a la autodeterminación consciente y libre apoyada en la autorregulación orgánica humana.
- ♣ Capacidad de procesar información en el orden biológico hasta el cultural y científico.
- ♣ Diversidad integrada: Reconoce en la evolución humana como especie. Posibilidades de recrear entornos vitales de convivencia desde el lenguaje.

“Formar a un individuo en su estructura más general es facilitarle que asuma en su vida su propia dirección racional, reconociendo fraternalmente a sus semejantes el mismo derecho y la misma dignidad.” (Flórez. 1994. 110)

Así mismo continúa Rafael Flórez explicando cómo en la Formación es importante reconocer tres condiciones:

- ♣ La condición antropológica: Enseñanza como proceso humanización en sus dimensiones principales, a la luz de las ciencias contemporáneas al reconocer las posibilidades humanas.
- ♣ La condición teleológica: Confiere el sentido formativo a la razón como finalidad. No solo se pretende entender un fenómeno sino desarrollar la posibilidad de comprensión totalizante de la ciencia y el saber.
- ♣ La condición metodológica: Que busca responder a las preguntas por los efectos de las acciones pedagógicas para orientar el desarrollo de la racionalidad. (Flórez, 1994:111-112)

Como es propio de la modernidad y sus dinámicas de producción e interrelación resulta imprescindible pensar en cuáles son los caminos para educar, cuáles son las metodologías y formas para educar. En última instancia ¿Cuál es la técnica para educar? Y aquí se llega inmediatamente a la información. Es la información la que se entrega, transmite y comunica en los procesos educativos, formales o no formales. Para que el estudiante pueda saber algo. En este orden de ideas se asume en principio una relación jerárquica: Un maestro, profesor, docente, formador, capacitador, facilitador que sabe, tiene un conocimiento o habilidad y la entrega, la imparte, la enseña. Ninguno de los términos anteriores significa lo mismo, pero sí recrean el panorama inicial de la educación y cómo sus diferentes acepciones revelan un sistema complejo de interacción en la divulgación y enseñanza en la modernidad.

No es lo mismo enseñar que informar, formar, educar, capacitar. En común tienen que comprenden un proceso en donde se entrega información para la finalidad, la metodología, los contextos, ámbitos y condiciones de los actores de este proceso varían definitivamente.

¿Cómo se trasmite el saber, cómo se enseña cómo se educa? El sistema educativo habla de materias, asignaturas, cursos...

“Asignatura viene de “asignare” (“a”+“signare”) que viene de “signum”. Originariamente “signum” es la inscripción o marca grabada en algo, de ahí “sigillum” o sello, el instrumento con que se graba (...) Enseñar (“in”+“signare”) es: señalar hacia (aquello que se enseña o aquello sobre lo que se enseña: dimensión referencial), señalar en (señalar al mismo enseñado, grabar en él una señal, marcarle como signifiante)”. (Ibáñez, 1985)

Así que todo el sistema educativo tradicional moderno se ve intervenido y transformado de manera radical por las Tecnologías de Información y Comunicación, TIC. Así que las dinámicas educativas se trasladarían también al plano de la virtualidad.

5.1 La escuela virtual, redes de aprendizaje, nuevas conexiones

Si bien el concepto de virtualidad tiene un despliegue definitivo con el estudio de la representación en la Edad Media, solo a partir de la Modernidad con el desarrollo tecnológico, cobra total importancia. De allí que la fase material inventiva desde el punto de vista técnico y tecnológico se reflejará de manera automática en la expresión del pensamiento y modelos de aprendizaje a partir del concepto mismo de red.

De este modo la institucionalidad moderna de la educación también se verá permeada por la dinámica de la virtualidad, con unas características propias, herederas de modelos conductistas, conductivistas y ahora constructivistas en la medida en que el escenario de la red provee tanto mecanismos, como instrumentos para la construcción mucho más libre y autónoma del conocimiento. Retomando aquí las premisas propias de la esencia del proceso del conocer y del aprendizaje para el desarrollo de la humanidad.

La norma básica de la investigación académica es que todos los resultados de la investigación deben ser abiertos y deben comunicarse en una forma que permita la evaluación, la crítica y la eventual reproducción de dichos resultados por parte de los colegas (Castells, 1992: 51)

En suma la extensión del ciberespacio acompaña y acelera una virtualización general de la economía y de la sociedad, de las sustancias y objetos remontados a los procesos que los produce. De los territorios, saltamos hacia redes móviles que los valorizan y los dibujan. De los procesos y de las redes pasamos a las competencias y a los argumentos que las gobiernan, más virtuales aún. Los soportes de la inteligencia colectiva del ciberespacio se multiplican y establecen sinergias entre las competencias. Del diseño a la estrategia los argumentos están alimentados por las simulaciones y los datos puestos a su disposición por el universo digital (Lévy, 2008: 35 -36).

La imagen de la ciudad industrial y de la ciudad moderna revelan elementos esenciales característicos de la modernidad, como la repetición y la interconexión. Nuevos lugares para vivir como los conjuntos residenciales interconectados con otros de la ciudad, para vivir y habitarla, como los sectores de servicios, comerciales, educativos cuya finalidad es facilitar el nuevo modo de vida del hombre contemporáneo. La ciudad habla de otro tipo de lugares, tradicionales, físicos e institucionales y habla de los no lugares, no reconocidos o inexistentes para grupos poblacionales. Los no lugares aquellos que no existen, los virtuales.

Aquellos no lugares, o lugares inexistentes se asocian también con los virtuales, existentes para algunas personas, en ciertos momentos, en donde la cronología, secuencialidad, linealidad, causa y efecto de las leyes de la física moderna clásica se rompen por completo. Las heterotopías de Foucault, son los nuevos lugares de

interacción y socialización en donde la telepresencia que posibilita otro tipo de encuentros se crea y recrea, y tiene las mismas finalidades que los mecanismos de interacción tradicionales. (Foucault. 1967)

La técnica y la tecnología como factores fundamentales para el desarrollo, entrarán a jugar un papel trascendental en la educación de los pueblos, de allí que se entienda que el desarrollo de habilidades y competencias pasa por estos territorios que obligan al hombre a interactuar y evolucionar en otro tipo de infraestructuras y otro tipo de generación de información. Se entiende por lo tanto de dónde resultan los nuevos espacios de interacción, espacios de inclusión y exclusión. El poder adquisitivo del hombre estudiado en el capitalismo y la sociedad de consumo se traslada a las posibilidades de acceso de las cuales dispone el hombre en el ámbito tecnológico.

Las nuevas vías son las autopistas de información, los escenarios de interacción hablan de otro tipo de aulas, “aulas virtuales” en donde las nuevas reglas que rigen el intercambio y el diálogo, del ciberespacio, con lo que implica habitar en estos otros lugares, determinados por la libertad del anonimato, sin los límites de las fronteras espacio-temporales, del universo de lo físico. La virtualidad en la educación y en la generación de conocimiento termina por corroborar el quiebre de la lógica clásica en todos los escenarios de la vida humana.

La dinámica libre y sin jerarquías del crecimiento de la red respalda la oportunidad de que estrategias de aprendizaje como el significativo y colaborativo sean totalmente posibles en este plano. Los estudiantes asumen la responsabilidad de su aprendizaje y formación de manera mucho más activa porque, el crecimiento de la red en “número de redes y en variedad de aplicaciones se da a partir de tres condiciones:

- ♣ La arquitectura debe ser de carácter abierto, descentralizado, distribuido y multidireccional en su interactividad.
- ♣ Todos los protocolos de comunicación y su desarrollo deben ser abiertos, distribuirse libremente y ser susceptibles de modificación.
- ♣ Las instituciones que gestionan la red deben construirse de acuerdo con los principios de transparencia y cooperación que son inherentes a Internet”. (Castells, 1992:38)

He aquí el papel que cumplen las instituciones educativas como mediadoras y facilitadoras para que estudiantes y docentes puedan construir y desempeñarse en un escenario físico y virtual. En donde las lógicas de interacción física, social e interpersonal también contribuyen a fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje de los jóvenes universitarios.

Las redes sociales que antes se tejían en los clubes sociales y deportivos, en las plazas y las galerías a las que se concurría, en los locales de comida rápida o incluso en algunos lugares de encuentro nocturno, hoy en día se articulan principalmente con la ayuda de sitios como MySpace, Fotolog o Facebook. Los

grupos de pares se abren a otros, muñidos de celulares, computadoras propias o alquiladas en cibercafés, para terminar luego en reuniones concretas y tangibles en lugares prefijados con anterioridad, de modo que la red virtual concluye en encuentros reales. (Urresti. 2008)

5.2 Paradigma

“La nueva valorización - del capital humano – induce a pensar que los modelos de desarrollo tradicionales están siendo substituidos en modelos basados en el conocimiento” De allí que la producción y generación del conocimiento tendría una mayor relevancia política y económica en los pueblos y esto por supuesto, afectaría las políticas institucionales que están relacionadas con ello.

Como lo señala el Director de la Unesco, Federico Mayor, en el prefacio a la obra *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, de Edgar Morin, “La educación es la fuerza del futuro, porque ella constituye uno de los elementos más poderosos para realizar el cambio”. La rapidez de esta transformación obedece al impacto del desarrollo técnico y tecnológico en la vida humana, lo cual plantea nuevos desafíos en cuanto a su relación con el conocimiento, puesto que cambian las maneras de transmitir, divulgar, comunicar y enseñar.

La “Galaxia Internet” (Castells 2001), provocó una revolución y un profundo cambio en las claves de construcción del conocimiento y del comportamiento humano, comparable al que en su tiempo desencadenó la invención de la imprenta. Que con el advenimiento del espíritu humanista y del renacimiento para el progreso de la humanidad, desde la postura antropocéntrica, dio lugar al espíritu moderno y finalmente concluiría en lo que Marshall McLuhan llamó “Galaxia Gutenberg” y su transformación en la “Aldea Global”. Ahora podemos definir nuestro mundo como el de la comunicación (Aguaded , 2002:19)

La Internet encarna una nueva realidad para la comunicación y la educación, transformando paradigmas de transmisión y generación de conocimiento, que se establecen en las dinámicas propias de los dispositivos informacionales y comunicacionales, que sitúan al cibernauta en diferentes sentidos de la virtualidad En términos de Lévy se entienden como mundos virtuales “en el sentido de la calculabilidad informática” Esto se aprecia en sistemas hipertextuales, bases de datos, sistemas expertos, simulaciones, etc. Mientras que desde el dispositivo informacional la reflexión sobre la conectividad se propone desde las realidades virtuales que el usuario maneja (Lévy, 2007).

Al utilizar los ordenadores como elementos de comunicación, y a través del desarrollo de las redes telemáticas, los alumnos acceden a múltiples y diversas formas de abordar, entender, operar y representar un mismo concepto u objeto de conocimiento. (Aguaded y Cabero, 2002: 124)

El desarrollo técnico y tecnológico se revela en el impacto generado por las Tecnologías de Información y Comunicación TIC en la educación, en todos los ámbitos.

El punto de partida de este cambio se localiza en los procesos enseñanza – aprendizaje en la educación a distancia y en la concepción de ambientes de aprendizaje, con la finalidad de implementar de forma muy consciente estrategias y escenarios propicios para la educación mediada por la tecnología. Sin embargo, la educación a distancia solo es la primera fase asimilada al momento puntual de la aparición de la informática y la concepción de redes desde el punto de vista técnico, cuando comienza a hablarse de la World Wide Web como red de redes y de la Internet a principios de la década del noventa se pasa a un segundo momento.

Ubicuidad de la información, documentos interactivos interconectados, comunicación recíproca y asincrónica de grupo y entre grupos: el carácter virtualizador y desterritorializador del ciberespacio hace de esto el vector de un universal abierto. (Lévy. 2007: 35)

5.3 Una vía expedita para la formación

Hablar del Internet en el plano de la Investigación Formativa conduce a referirse inicialmente a las Tecnologías de Información y Comunicación, TIC. en la generación de conocimiento y claro está, en la investigación. Por esto puede resultar más novedoso el estudio de las formas actuales de tecnología y lo que éstas aportan a la educación. Al respecto pueden existir diferentes visiones que permiten diversas comprensiones.

En los años 70 nace en Estados Unidos y Europa un movimiento denominado estudios sociales de la ciencia y la tecnología, o bien estudios sobre ciencia y tecnología, o bien ciencia, tecnología y sociedad... y que en definición de Mitcham, sería la filosofía de la tecnología de las humanidades. (Cabero: 2007)

Los estudios sobre las TIC abarcan ahora, además de lo estrictamente técnico, el impacto en las distintas comunidades, los niveles de utilización, aprovechamiento y potencialidades. Sin dejar de reconocer el área específica de la tecnología y es lo relacionado con la informática e Internet. Garrison analiza esta situación, utilizando varias categorías que se proponen como activadores de cambios en la Web.

La categorías propuestas “se despliegan en tres dimensiones: volumen, velocidad y variedad, referidas como las 3 “v” de la era de Internet. Se expanden rápidamente... viene una cuarta “v”: valor”.(Garrison, 2005:161). Las cuatro categorías tienen

crecimientos permanentes y, en algunos casos, tienen desarrollos exponenciales, como es el caso de algunas redes sociales. Es evidente que los actuales procesos de aprendizaje deben medirse por didácticas de la tecnología educativa clásica, pero también por las TIC.

Al comprender la relación de los procesos de generación de información y la tecnología se observa que se construye una oferta de información difícil de medir, aunque no siempre con la calidad suficiente y el rigor científico adecuado. Por esto en cuanto a la velocidad de circulación de la información, los desarrolladores responden a las necesidades de los usuarios, de todas las categorías.

También es posible encontrar una importante variedad de opciones de búsqueda, que permiten reunir diferentes enfoques, puntos de vista, aportes. Si a todo ello se le agregan los ahorros en tiempo, desplazamientos, efectividad y sistematización, entre otros detalles, puede decirse que la red genera un valor, cada vez en aumento.

Sostiene Cabero Almera que la educación está ante un reto inmenso. Ahora es necesario impulsar desarrollos para la alfabetización de ciudadanos que deben trabajar y vivir en la sociedad del conocimiento. “Procesos de alfabetización que se van ajustando según las necesidades originadas por cada uno de los momentos temporales en que nos encontramos”. (Cabero, 2007: 91). Pudiera hablarse de una pedagogía informática con diversos fines, donde el principal es sobrevivir en la sociedad actual y futura. El reto es asumir una disciplina frente al manejo del computador, prepararse constantemente para su dominio, comprender sus fortalezas y debilidades.

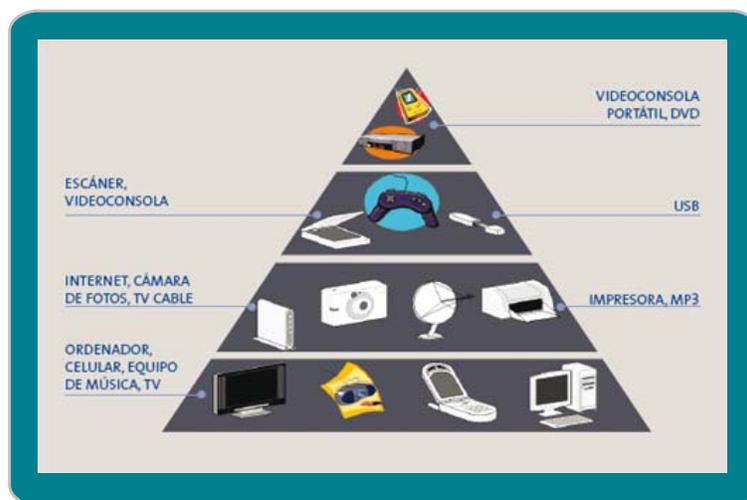
Negarse hoy a la tecnología informática ya no tiene sentido. Ello sería como si en la era del dominio del fuego, entendiendo su gran utilidad, alguien se negara a disfrutar los beneficios de su uso. Claro que, de utilizarse inadecuadamente, el fuego provocaría grandes desgracias y, por ello, hay que aprender a controlarlo, crear protocolos de uso y programas de prevención de riesgos.

Sin embargo, hay que tener en cuenta, como ha subrayado Escudero (1992), que el uso de las NTIC [sic] no es un recurso inapelablemente eficaz para el aprendizaje de los alumnos. Es necesario integrar las nuevas tecno en un programa educativo, bien fundamentado por hacer un uso pedagógico de las mismas, ya que son las metas, objetivos, contenidos y metodología lo que les permiten adquirir un sentido educativo. (Tejedor, 1996:13)

En todo caso, hay que considerar a los sujetos, que en este caso se trata de jóvenes universitarios, quienes actúan en un contexto pedagógico. Por ello, es tan importante que los maestros, como agentes pedagógicos, asimilen tecnologías actualizadas, para promover en sus alumnos formas novedosas de acción educativa: los jóvenes de ahora

aprenden diferente a los adultos, ellos tienen otros intereses y necesidades, véase el cuadro número trece:

Gráfico 14: Una generación equipada



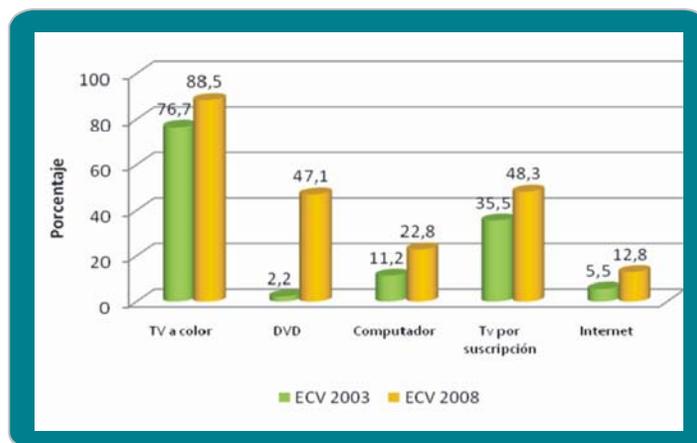
Fuente: Las generaciones interactivas en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas. http://www.generacionesinteractivas.org/wp-content/uploads/2008/12/triptico_telefonica_final_alta.pdf

La globalización económica y cultural de la sociedad y la explosión en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC-, en todos los ámbitos del quehacer humano, son fenómenos que se han potenciado mutuamente, posibilitando el desarrollo de un mundo nuevo, digital e intangible, un espacio virtual donde el bit reemplaza al átomo como elemento primordial y donde las palabras cobran vida en imágenes tridimensionales y la realidad se confunde con la ficción. A través de este espacio que las personas se comunican utilizando redes como la Internet. El nuevo recinto donde comienza a ocurrir el comercio electrónico y donde converge televisión, prensa, revistas y radio; creando nuevos medios de comunicación multimedial e interactiva.

El punto esencial es aquí el cambio cualitativo en el proceso de aprendizaje. No se busca tanto transferir cursos clásicos en formatos hipermedia interactivos, o “abolir la distancia”, como poner en obra nuevos paradigmas de adquisición de conocimiento y la constitución de saberes. La dirección más prometedora que traduce por otra parte la perspectiva de la inteligencia colectiva en el campo educativo es la del aprendizaje cooperativo. (Lévy, 2007:143)

Así que el mundo digital también se convierte en indicador de desarrollo por el poder adquisitivo que representa para quien puede ostentarlo, como por las posibilidades de desarrollo que ofrece.

Gráfico 15: Porcentaje de hogares con acceso a bienes o servicios relacionados con TIC Total Nacional



FUENTE: DANE. Encuesta de Calidad de vida 2003-2008

Tomado del sitio web del DANE

http://www.dane.gov.co/index.php?option=com_content&task=category§ionid=35&id=32&Itemid=144

El mundo digital es el ámbito de la información y la comunicación. Territorio de la emergente sociedad de la información o del conocimiento, como otros la llaman, y son los computadores y las redes de comunicación vías a través de los cuales las personas interactúan con este mundo.

El rápido desarrollo y evolución de las TIC, junto a su masiva penetración, o si se prefiere, “irrupción” en todos los ámbitos del quehacer humano, señalan la transición de la sociedad industrial a la del conocimiento.

La educación, como proceso que busca transformar información en conocimiento y preparar a las personas para desempeñarse en la sociedad con sus códigos culturales, sociales y morales, surge como una actividad naturalmente interesada en las TIC y en este mundo digital.

5.4 Institución educativa y las TIC

La modernidad instala en la sociedad y el pensamiento la noción de institucionalidad, como espacio que alberga sistemas de organización y funcionamiento social, de orden

político, administrativo, económico, cultural... y educativo. Los lugares de estos sistemas tienen una referencia física. Así tenemos en la urbe la construcción física, el edificio, la estructura. La institución escolar desde las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación la constituyen los espacios web, los computadores, los servidores.

Se habla entonces de una nueva escuela en donde confluyen la educación tradicional que paulatinamente se ha modificado bajo el influjo de diferentes modelos educativos y formativos, así como por la aplicación de diversas estrategias didácticas, y las dinámicas tecnológicas que intervienen la educación y su institucionalidad. Se puede hablar por lo tanto de una “escuela paralela”, para afrontar un nuevo analfabetismo, brecha digital, que exige el desarrollo de nuevas competencias y el uso de las TIC, para el desarrollo integral de los pueblos.

La aparición de las TIC termina por consolidar el desarrollo de la Sociedad del Conocimiento teniendo en cuenta que el conocimiento se convirtió en el principal motor del Desarrollo Humano de los pueblos.

Es la época de la Sociedad Red que para el caso de la Educación aporta todos los elementos para construir las posibilidades de una “Educación Emancipadora”

De esta manera, la sociedad demanda, frente a los estilos tecnicistas y pragmáticos que han imperado como modelos educativos, el “aprendizaje experiencial reflexivo”, que supere la educación bancaria (Freire) de depositar conocimientos dentro de las cabezas de los alumnos y que promueva alumnos más críticos y creativos con su entorno, conscientes de su realidad y capaces de actuar libre, autónoma y juiciosamente (Aguaded, Cabero. 2002. P. 29)

Así que la educación no solo se trata de promover y facilitar la adquisición de conocimientos sino de fomentar mecanismos que permitan al hombre integrarse, formarse al mismo tiempo en que se aproxima, conoce, asimila y recrea el saber, hasta llegar al nuevo conocimiento, como en los niveles más elevados de la investigación científica.

Desde la perspectiva formativa se puede entender el desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación en escenarios como (Aviram, 2004)

- **El tecnócrata:** El cual implica solo una adaptación desde la alfabetización digital, que desde un uso instrumental le permite al estudiante mejorar su productividad en el proceso de información y de manejo de materiales didácticos.

- **El reformista:** Abarca tres niveles de integración el tecnócrata que remite a aprender sobre y de las TIC además de los métodos enseñanza aprendizaje en un enfoque constructivista.
- **El holístico** que refiere a una profunda reestructuración de todos los elementos que implica el proceso enseñanza – aprendizaje.

5.5 Aula virtual, otro escenario

Cuadro 16: Tipología de espacios web de interés educativo, según Peré Marqués

“Tipología de espacios web de interés educativo, según Peré Marqués

(2000). **Tiendas Virtuales.** Puntos de venta y/o distribución gratuita de todo tipo de materiales didácticos y recursos complementarios.

Entornos tutorizados de teleformación. Ofrecen asesoramiento, clases tutorizadas, cursos y hasta carreras completas, como las "universidades virtuales". Cuentan con un sistema de teleformación que permite el desarrollo de un amplio tipo de actividades de enseñanza y aprendizaje: clases virtuales, tutorías personalizadas...

Publicaciones electrónicas. Páginas web que suponen la edición de un material sobre un tema determinado o de una publicación periódica.

Materiales didácticos on-line. Diseñados para Internet con una intencionalidad instructiva: documentos informativos, ejercicios, simuladores y otros entornos específicos de aprendizaje, navegadores... Aunque están preparados para su consulta on-line, generalmente pueden "descargarse" en el ordenador y trabajar con ellos off-line.

Webs temáticos. No tienen intencionalidad instructiva (como los materiales didácticos on-line), pero proporcionan información sobre determinadas temáticas que puede resultar muy valiosa y de interés educativo para algunos colectivos. La mayor parte de webs de este tipo presentan informaciones muy específicas.

Prensa electrónica: revistas de información general y especializadas, periódicos...

Webs de presentación. Presentan ante el mundo de la persona o empresa editora de la página. Además suelen proporcionar una serie de servicios a los miembros del colectivo o personas interesadas: información de las actividades que realiza el titular de la página, acceso a webs temáticos

Webs de profesores. Muchos profesores tienen páginas web en las que ponen los programas de las asignaturas que imparten y otros materiales útiles para sus estudiantes. También incluyen sus líneas de trabajo e investigación para contactar y compartir información con otros colegas.

Fuente: Peré Marqués Graells: Espacios Web Multimedia: Tipología, Funciones Criterios de Calidad. <http://www.pangea.org/peremarques/tipoweb.htm>

Al escenario educativo se implementa la perspectiva del hipertexto y teoría crítica de Landow, que recupera un punto de encuentro entre pedagogía y la Teoría de la Acción Comunicativa de Habermas, el conocimiento liberador que se reproduce de forma permanente en la interacción solo posible en el ciberespacio.

Desde la perspectiva de los usos más allá de lo instrumental, se requiere entonces hablar un poco de la mediación en la educación.

Si aceptamos que el aprendizaje es un proceso constructivo, significativo, personal, el sujeto que aprende de un texto necesita, para construir significados del mismo, separar la información relevante, pero también organizar esa información ya organizada con la información almacenada previamente en la memoria. A estas tres operaciones las ha llamado Sternberg (1986) codificación selectiva, combinación selectiva y comparación selectiva. (García Y Tejedor. P. 63)

Las inquietudes y búsquedas de la educación en el plano clásico también se trasladan al escenario de las Tecnologías de Información y Comunicación. Conocer y crear conocimiento responden a una necesidad básica de saber, de entender y comprender el mundo en el cual se vive. La reflexión de la educación y la investigación, sus conexiones y diferencias se sitúa en la virtualidad bajo postulados similares como los que menciona Jorge Ossa Londoño al citar a Muñoz, Quintero y Munévar (2002.:34).

- ♣ “El maestro comienza a describir a profundidad su escuela, su aula y a encontrar el valor y la calidad implícita de su acción sobre los procesos de formación cuando:
- ♣ Comienza a interrogarse, a cuestionar lo que dice y hace.
- ♣ Descubre que el conocimiento no está acabado.
- ♣ Acepta que no existe un solo método para buscar la verdad, sino que da cabida a la pluralidad metodológica....
- ♣ Da muestras de expresión, curiosidad, contemplación y asombro por lo que le rodea”.

Y aquí se encuentra el vínculo fuerte con lo conceptualizado acerca de la Investigación Formativa. En un constante ir tras de..., preguntar y responder, observar.

Las funciones de las TIC en materia de investigación las define (Cabero, 2002) como las siguientes: Herramientas de investigación: el procesamiento de la información se ha visto potenciado por la aparición de equipamiento físico cada vez más potente, asequible y accesible, que ha permitido acometer tareas que eran inabordables hasta la fecha o mejorar las ya existentes.

Búsqueda de documentación. Mediante las TIC, se nos presentan más facilidades para el acceso a la información, ya que se han digitalizado gran parte de bases de datos y fondos documentales (Landeta, 2006)

Las TIC facilitan la creación de comunidades de conocimiento globales. Y este proceso requiere de acompañamiento mucho más cercano y permanente solo posible de entender desde los procesos de mediación y comunicación.

“En la teoría constructivista Vigotsky, el aprendiz requiere la acción de un agente mediador para acceder a la Zona de Desarrollo Próximo, éste será responsable de ir tendiendo un andamiaje que proporcione seguridad y permita que aquel que se apropie del conocimiento lo transfiera a su propio entorno... Los individuos que intervienen en un proceso de aprendizaje, se afectan mutuamente, intercambian proyectos y expectativas y replantean un proyecto mutuo, que los conduzca al logro mutuo de un nivel de conocimiento y satisfacción (Vigotsky, 1974).

La mediación entonces, en la comunicación desde la educación, lleva a pensar no solo en el proceso en sí mismo, sino en la finalidad desde la red y lo que significa se pueden diferenciar en las relaciones que se construyen, relaciones de tipo horizontal que propician los espacios esenciales para los procesos de Investigación Formativa y que tiene que ver con:

- ♣ La alfabetización digital
- ♣ El uso personal en cuanto acceso a la información, comunicación, gestión de conocimiento, procesamiento de información.
- ♣ Gestión institucional y del docente en términos de comunicación con entre docentes, con los estudiantes y entre ellos mismos, o con pares que obran como legitimadores de los saberes que se construyen.
- ♣ Comunicación con el entorno con fines académicos.
- ♣ Construcción, participación y sostenimiento de redes.(Márquez, 2008)

Dichas acciones se sirven de diferentes medios de expresión a través de los cuales se puede: escribir, elaborar presentaciones, construcción de blogs y participar en redes.

- ♣ Canal de comunicación presencial: A manera de pizarra digital, los estudiantes y docentes participan en foros, chats, elaboran wikis.
- ♣ Generador de espacios formativos: Wikis, blogs y redes.
- ♣ Medios didácticos: Para informar, entrenar, ser guías de aprendizaje y motivar.
- ♣ Medios lúdicos para el desarrollo cognitivo.
- ♣ Contenidos curriculares para construcción de conocimientos y fomentar el desarrollo de competencias.

Ocurre con frecuencia que al hablar de Tecnologías de Información se abordan variables como: Sociedad Interconectada, Economía de la Información, Sociedad Interactiva y Nuevas Formas de Escritura. En donde se obliga la reflexión acerca de los usos con distintas finalidades y por supuesto desde la educación (Gómez, 2000:11). En

este nuevo panorama la dimensión tecnológica atraviesa la cultura y reclama de forma urgente asumir el cambio que las dinámicas pedagógicas y tecnológicas presentan.

Según lo anterior, si se tiene en cuenta que los estudios sobre el desarrollo de la inteligencia humana indican que normalmente ha sido escaso el uso del potencial, así como de la capacidad intelectual. Un ejemplo de esto se encuentra con el pedagogo estadounidense Edgar Dale, autor del diseño instruccional, recordamos en procesos de aprendizaje el 90% de lo que decimos y hacemos y solo 10% de lo que leemos, ello para indicar que hacer más que repetir vincula la participación del estudiante y posibilita el aprendizaje a largo tiempo.

En igual vía se encuentran investigaciones sobre la cultura informática en la escuela, en cuanto creencias, valoraciones y representaciones como la tesis doctoral de Rocío Rueda Ortiz, titulada *Para una pedagogía del hipertexto: Una teoría entre la deconstrucción y la complejidad quien encuentra una disposición y discursividad docente a favor de las nuevas tecnologías.*

Para Rocío Rueda la realidad en conocimiento y su uso revela, una brecha digital profunda entre los jóvenes de clases altas y las más populares, a causa de la evidente ausencia teórica en cuanto Tecnologías de la Información, lo que favorece las resistencias a las mismas. Situación que sumada a la creciente demanda instrumental, para el uso de las nuevas tecnologías, revela competencias muy limitadas desde lo conceptual, así como para el aprovechamiento de las posibilidades que la tecnología informática ofrece y por lo tanto la conectividad.



6

USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Uso de Internet para la investigación formativa - Capítulo 6

6. Uso de herramientas virtuales para la Investigación Formativa

Es importante destacar que para esta investigación es necesario señalar la perspectiva de investigación desde la cual se sitúa este trabajo.

La investigación universitaria es un proceso de búsqueda de nuevo conocimiento, proceso caracterizado por la creatividad del acto, por la innovación de ideas, por los métodos rigurosos utilizados, por validación y juicio crítico de pares. A la investigación está íntimamente la creatividad ya que en buena medida los resultados de la investigación son también creación de conocimiento o de tecnología. (Restrepo. 2003)

Ahora también es necesario referirse a un debate que si bien no se toca en esta investigación, se nombra para reconocer que se tomarán elementos de las nociones aludidas en la comparación que se ha hecho entre Investigación Formativa y Formación para la Investigación, entendiendo esta última como una Cultura de la Investigación.

Desde la óptica cultural cabe aclarar que aquí el estudio se concentra en elementos como actitudes, hábitos, técnicas, objetos y métodos

La Investigación Formativa según expertos como Bernardo Restrepo y Jorge Ossa remite a pensar el ejercicio de la investigación, desde el punto de vista cultural formativo. Sin entrar a controvertir acerca de las diferencias puntuales entre Investigación Formativa y Formación para la investigación, se refiere a un nivel inicial en el desarrollo de habilidades y competencias para la adquisición de nuevos conocimientos, reconocimiento de nuevos saberes y descubrimiento de otras realidades, así como el desarrollo de competencias propias de la Investigación.

Para Restrepo y Ossa (2002), todo docente debe ser investigador y por lo tanto el proceso ideal para desarrollar la enseñanza es desde la investigación. Según Steenhouse y Elliot (1993- 1994),

La docencia no es una actividad realizada por los maestros, y la investigación sobre la enseñanza otra actividad llevada a cabo por investigadores externos y de otras disciplinas. Esta separación entre investigadores y maestros ha sido la situación predominante en el pasado.

Las características propias de las Tecnologías de la Información y Comunicación permiten entender por qué se constituyen en herramienta esencial para la investigación.

Las TIC facilitan el ejercicio de la Investigación Formativa cuando el estudiante aplica la búsqueda, indagación, revisión de situaciones afines, busca textos relacionados, recoge, organiza e interpreta información y luego construye soluciones, así se da un aprendizaje y reconocimiento de saber y conocimiento ya existente.

Pero para llegar a las TIC y sustentar la propuesta de vincularlas a la educación como apoyo a la presencialidad, es necesario un recorrido por los cambios de época que, y con ellos el cambio en la manera como el joven aprende y por ende como que algunos teóricos han enunciado en sus teorías y que se recogen el siguiente cuadro como soporte para la propuesta del: *Uso de internet por parte de los Jóvenes Universitarios del Valle de Aburrá para la Investigación Formativa a través del modelo pedagógico constructivista.*

Cuadro 17: Recorrido teórico

Los tiempos cambian y la generaciones también			
Generación @ la juventud en la era digital Autor: Carles Feixa (2006)	Reloj de arena. Consumo cultural en espacio local	Analógico: Consumo en espacio nacional	Digital: Consumo globalizado
Generación @ Autor: Carles Feixa (2006)	Acceso universal a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.	Erosión de las fronteras	Globalización cultural. Aparecen nuevas barreras de exclusión social
Formas culturales a partir de las modalidades de transmisión generacional Autor: Margared Mead (1977)	Postfigurativas: “Los niños aprenden primordialmente de sus mayores	Cofigurativas: Tanto los niños como los adultos aprenden de sus coetáneos	Prefigurativas: los adultos también aprende de los niños
Los estudiantes aprenden diferente			
¿Qué significa desarrollar las potencialidades? Autor: Ofelia Roldán	Resolver problemas (lo cognitivo)	Regular la propia vida y la vida con otros/as (lo moral y lo ético) Sentir, vincularse (lo afectivo)	Entender/se (lo lingüístico y lo comunicativo) Actuar colectivamente usando la palabra (lo político)
Características de la sociedad del conocimiento Autor: Ofelia Roldán	Papel de la educación: Desarrollar Creatividad en lo personal y lo social	Aprendizaje social Adaptación a nuevas circunstancias	Pensamiento estratégico y prospectivo Construcción de nuevos escenarios

Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Motivación	Interés	Predisposición
Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Pirámide de Maslow	Pirámide invertida del aprendizaje	Pirámide de la interacción
Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación Autor: Jesús Martín Barbero (1996)	Collage	Elasticidad	Plasticidad Neuronal
Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Contexto: social	Ambiente: propicio para el aprendizaje	Interés: individual para un aprendizaje significativo
La educación como proceso de comunicación			
Proceso de comunicación de doble vía Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Tutor – estudiante interlocutores activos	Mediación	Retroalimentación
Docente Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Propicia	Acompaña	Apoya
Estudiante Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Recibe	Participa	Aporta
Nuevos ambientes			
Mediación Autor: Lévy (1999)	Lenguaje	Técnica	Memoria
Se retoma y presenta como	Aprendizaje	Aprendizaje Colaborativo	Aprendizaje

propuesta para esta investigación	Problematizador 1. El diálogo empieza en la búsqueda del contenido programático. 2. Las situaciones de aprendizaje emanen de las vivencias 3. Nadie libera a nadie, ni nadie se libera sólo. Los hombres se liberan en comunión.	1. Interactividad 2. Sincronía en la Interacción 3. Andamiaje y Zona de Desarrollo próximo	significativo 1. Adquisición 2. Asimilación 3. Retención
Investigación formativa Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Descubrir	Construir	Re- conocer
Las TIC en los procesos académicos propicia:			
Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Aprendizaje sin límite de horario o lugar	Progreso del grupo a nivel individual y colectivo	Encuentro con los pares sin límites fronterizos
Colombia y el mundo le apuestan a las TIC			
Se retoma y presenta como propuesta para esta investigación	Plan Nacional de TIC 2008-2019 Todos los colombianos conectados, todos los colombianos informados	Agenda de Conectividad como política de estado	Estándares de competencia en TIC para docentes UNESCO

Internet, red de redes es un motor de conocimiento que moviliza información, razón por la cual desde la perspectiva de (Aguaded. 2008) se observa la necesidad de pensar que si su arquitectura y configuración facilita o limitan el acceso a la información; son los usuarios quienes están en posibilidad de perfeccionar procesos de información, comunicación y aprendizaje desde el uso y su producción.

Aquí el acceso a la información que favorece la Internet implica entender que por un lado requiere saber utilizarla y por otro saber acceder a ella.

Ante los mecanismos tradicionales de transmisión de la información, así como las estrategias tradicionales de enseñanza y el aprendizaje, la Internet plantea sistemas de

comunicación abierta, distribuidos libremente y susceptibles de modificarse. “Una arquitectura en red de carácter abierto, descentralizado, distribuido y multidireccional en su interactividad (Aguaded. 2008)

Por todo lo anterior el sistema tradicional de aprendizaje es necesaria una transformación urgente. Desde la creación de ambientes de aprendizaje que lleva a entender por qué la investigación se constituye en paso ineludible para la formación. Y en ese sentido la certeza de que el joven se conecte con el quehacer investigativo, radica en que todas actividades relacionadas con la investigación se presenten en lenguaje “accesible para ellos y que propone un reto a sus capacidades intelectuales”. (Ossa, 2002).

De allí que el escenario de la virtualidad se presenta de manera óptima para recrear y facilitar las posibilidades a la juventud para la formación en investigación por las características propias de la virtualidad.

Pero acceder a la información, no significa solo poder adquirirla y tener los medios tecnológicos para llegar a ella, es necesario acudir a criterios de selección, competencias para procesar la información, elaborarla y utilizarla según las necesidades. En suma, saber hacer un uso adecuado de la misma. Hecho que plantea retos claros para la investigación, evidenciados en primera instancia en la educación. Es la educación el espacio privilegiado para la transmisión, elaboración y generación del conocimiento, en donde las exigencias del mundo externo demandan capacidades profesional y aplicación de estrategias educativas eficaces a la institución.

La conceptualización de la educación y los procesos de enseñanza aprendizaje han sufrido grandes modificaciones, estrechamente ligadas a los cambios que se van originando conforme se va generalizando el uso de Internet (Aguaded, 2008)

Son varias las preguntas que se proponen aquí, desde la inquietud por la mediación en el conocimiento en procesos de la Investigación Formativa y desde la conectividad para el acceso a la información, así como desde el desarrollo de habilidades y competencias en la investigación.

La aparición de este tipo de tecnologías causó crisis en la educación, puesto que los saberes se ampliaron y descentralizaron de forma vertiginosa, lo cual dificulta precisar metodologías de transmisión, enseñanza, así como el manejo de contenidos pertinentes al currículo y al contexto en el cual se desarrolla el proceso enseñanza aprendizaje. A pesar de esto, las tecnologías presentan caminos muchos más cercanos para optimizar el aprendizaje de la investigación y la implementación de una cultura de la investigación.

La cultura de la investigación como cualquier cultura tiene unos rasgos que la identifican, y de los cuales interesa para este trabajo el uso que se le da a la tecnología, destinada al servicio de la Investigación Formativa. Herramientas con las cuales se busca el desarrollo competencias investigativas como “El desarrollo de lo nuevo, lo estratégico, lo inusual.”

6.1 Competencias básicas para la investigación

La investigación desde sus niveles más básicos hasta la investigación pura, requiere de diversas habilidades desde la pregunta y la curiosidad, hasta la forma de sistematizar, registrar y triangular la información. Todas estas competencias también requieren de la capacidad de análisis, síntesis, deducción, abducción.

Observar, interpretar, registrar, describir contextos y escribir textos acerca de situaciones problémicas... proponer soluciones a los problemas detectados utilizando conceptos y métodos de investigación, argumentar, escribir y sistematizar. (Federman y Quintero. 2005)

Son entre otras algunas de las competencias básicas para la investigación y que se pueden desarrollar dentro y fuera del aula, desde la aplicación de diversas estrategias didácticas. A lo anterior se suma que la formación y sostenimiento de redes favorecen la creación de comunidades “virtuales” de investigación, así como comunidades académicas.

Se sitúa la noción de hipertextualidad siempre en conexión con la interactividad posible desde el uso que se da a la conectividad. De allí la referencia al siguiente esquema:

Gráfico 16: Integración de tecnologías de información y comunicación



Fuente: Universidad Católica del Norte. Educación Virtual: 10 años de la Fundación Universitaria Católica del Norte, Colombia 2007

6.2 Instrumentos para la Investigación Formativa desde Freire y el Constructivismo

Las Tecnologías de Información y Comunicación desde el punto de vista informativo y comunicativo se utilizan casi del mismo modo, si se trata de hablar de lo instrumental en sí mismo. Al situarse en el escenario del Constructivismo, Aprendizaje Significativo y el Aprendizaje Problemático, se pueden encontrar afinidades entre acciones propias de cada uno de estos modelos de aprendizaje y las TIC.

Para el caso del Aprendizaje Colaborativo, las TIC, propician la comunicación interpersonal a través del chat, del correo electrónico; permite la práctica de la autoevaluación y co-evaluación desde los foros; finalmente facilita el acceso a contenidos e información desde las bases de datos, bibliotecas virtuales, wikis, publicaciones en red.

En cuanto a Freire y el Aprendizaje Problemático solo es posible considerar que el máximo aprovechamiento que se le puede dar a las TIC en la Investigación Formativa es desde el Aprendizaje Problemático, contrario a lo que sucedía con la educación tradicional, o “Bancaria”, en donde la actitud del estudiante es pasiva, como ante un proceso de información masiva, en donde los receptores se limitan a la noción que los denomina, recibir.

El Aprendizaje Problemático es dialógico y proporciona independiente al estudiante para que él por sí mismo, del mismo modo, el docente en esta dinámica también aprenda del estudiante. Por lo tanto se impone una relación horizontal en el proceso educativo, mucho más libre y directo. Todo esto posible en el ciberespacio. Y en este plano la eficacia de los procesos de aprendizaje, así como de interacción y socialización depende de la conectividad. Esta conectividad se manifiesta en un primer nivel, material, desde las redes físicas y las posibilidades que ofrecen los diferentes programas y el otro del uso que se les dé a las TIC, a las redes sociales, que se tejen.

6.3 Conectividad, desde lo tecnológico a lo vital en la pedagogía

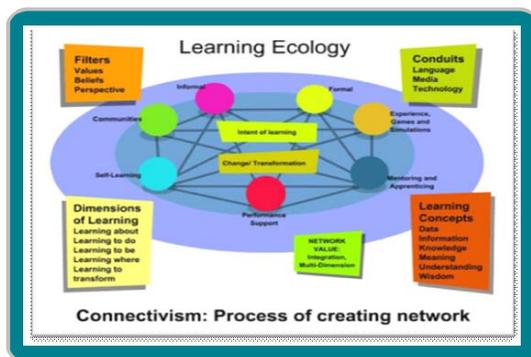
La conectividad puede ser entendida desde diversas perspectivas. La primera y la más común tiene que ver con lo técnico, de acuerdo con la Real Academia Española la conectividad, “en diversas especialidades, capacidad de conectarse o hacer conexiones”, en el escenario de la investigación y de la formación para la investigación esta noción es trascendental para entender el papel que juegan las TIC en la Investigación Formativa.

La conectividad está relacionada con el concepto de red. Al hablarse de red informática se remite a la interconexión entre ordenadores y se conoce a la Internet como la red de redes. Y es la Internet la que da lugar a la conexión entre todo tipo de ordenadores.

Esta posibilidad de conectarse se facilita desde diferentes alternativas, que en principio se identifican como puramente técnicas y tecnológicas entre las máquinas, en los organismos vivos y en la informática. bien el principio de conectividad es el mismo que habla de lo que vincula y conecta un organismo con otro, una entidad biológica con otro, un ser con otro y así hasta llevar la noción a lo social, comunitario y cultural. En el caso de interés para esta investigación desde el punto de vista informático y de las Tecnologías de Información y Comunicación, TIC., la noción de conectividad parte de la posibilidad de vincularse una persona con otra, individuo o grupo a través de la tecnología informática y de las redes que allí se posibilitan.

Siemens habla del Ecosistema Ecológico que bien se puede extrapolar al ámbito de la Investigación Formativa puesto que implica una reflexión sobre los usos que posibilitan estas tecnologías.

Gráfico 17: Conectivismo



Tomado del sitio web sobre procesos de conocimiento de la Universidad de Manitoba en Canadá.
<http://ltc.umanitoba.ca/wikis/KnowingKnowledge/index.php/Learning> Consultado el 22 de agosto de 2009

Desde una mirada más técnica la conectividad se relaciona directamente con la noción de hipertexto para hablar de redes compuestas por nodos y enlaces, estructuradas con una finalidad específica, por lo tanto el uso de ella implica dar cuenta del conectivismo. En el estudio del conectivismo se hallan varios momentos cruciales para el proceso de formación en investigación.

Según (Siemens. 2004) los principios del conectivismo son:

- ♣ El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- ♣ El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- ♣ El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- ♣ La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- ♣ La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- ♣ La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- ♣ La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- ♣ La toma de decisiones, es, en sí misma, un proceso de aprendizaje.

No se puede olvidar entonces, que es el individuo el punto de partida del conectivismo, que facilita una retroalimentación y crecimiento permanente. Así como el conocimiento personal se conforma de redes que alimentan organizaciones e instituciones y al mismo tiempo retroalimentan dichas redes iniciales, lo que genera nuevos aprendizajes.

En este orden de ideas se habla de un aprendizaje ecológico que se puede apreciar plenamente en el uso de las TIC para la Investigación Formativa, puesto que dicho aprendizaje se configura con la participación de varios factores esenciales en el proceso.

Desde el punto de vista formal en cursos desarrollados por expertos, identificados por una estructura y dirigidos a públicos determinados, se encuentran por ejemplo las plataformas oficiales de aprendizaje en las instituciones educativas, ejemplo la Moodle. Aquí se apunta a la construcción del conocimiento de manera formal, institucionalizada.

En un nivel más flexible, se asume el aprendizaje como experiencia, como un juego, en donde las competencias básicas para lograr este tipo de aprendizaje son la capacidad de adaptación y la flexibilidad, en un escenario mucho más libre, allí se identifican con mayor precisión las TIC propiamente dichas y generalmente sus efectos van más allá de la adquisición racional, por ende este tipo de aprendizaje tiene espacios también mucho más flexibles.

Otro tipo de aprendizaje gira alrededor de un guía experto reconocido por su conocimiento y por su liderazgo en el proceso de enseñanza. Este tipo de aprendizaje es mucho más personalizado.

Existen otras perspectivas de aprendizaje ecológico tales como el que se basa en:

- ♣ Experiencia referente, pero con un objetivo primordialmente de índole personal, o por lo menos interesado en un aprendizaje personalizado, obedece también a intereses específicos y por lo tanto las dinámicas de enseñanza se dirigen a públicos específicos.
- ♣ Aprendizaje ecológico como autodidactas en este caso el estudiante plantea su ritmo de aprendizaje y allí se mide la autocognición. Por lo tanto se presenta completa autonomía para el desarrollo de competencias, para establecer intereses y definir rutas de aprendizaje.
- ♣ Las comunidades virtuales de aprendizaje, en donde el proceso gira alrededor del diálogo entre personas que desde la diferencia, encuentran un punto que los convoca alrededor de conocimientos y disciplinas específicas, aquí la estrategia clave para la adquisición y generación de conocimiento es el diálogo y usualmente no está limitada por tiempos institucionalizados, sino que la finalidad es sostener un aprendizaje permanente.

Y finalmente el nivel de aprendizaje ecológico más libre, pero más caótico es el de

- ♣ Niveles no formales o informales de capacitación y aprendizaje. Aquí desde la asistencia a conferencias, charlas, foros, redes, se construye el camino del aprendizaje, no hay predeterminación, tampoco hay mayores certezas y por lo tanto demanda un máximo compromiso personal y alude en realidad a un ejercicio de la libertad y la autonomía máximas con respecto al conocimiento. Este nivel termina por ser lo más parecido a la esencia del ciberespacio y al espíritu del cibernauta.

En todos estos niveles es necesario aclarar que los términos formación, educación, aprendizaje, enseñanza y capacitación no significan lo mismo dentro de las dinámicas de las comunidades virtuales de aprendizaje y los modelos pedagógicos. Sin embargo, para efectos de la investigación no fue necesario ahondar en estas diferencias, puesto que en el ámbito universitarios confluyen la dinámica de la institucionalidad con la de un uso relativamente libre de las TIC, en donde no se indagó por intereses completamente autodidactas, y como el objeto de la investigación se sitúa de una vez en el Constructivismo, no se ahonda en nociones como la de capacitación, en un nivel técnico y/o tecnológico formal o informal.

6.4 Procesos y Acciones Didácticas

6.4.1 Comunicación B-Learning Teaching

En el debate sobre el diseño metodológico, se auscultaron varias opciones donde se vislumbró la posibilidad de avanzar por una vía práctica, contando con el concurso de estudiantes y profesores de la Facultad de Comunicación Social y Publicidad de la Fundación Universitaria Luis Amigó.

En ese entorno, se ideó la propuesta “Comunicación B-learning teaching –CBLT- . El objetivo era desarrollar acciones pedagógicas con las mediaciones tradicionales y virtuales. Para ello fue necesario, en primera instancia, adelantar un proceso de capacitación con los docentes.

En la Funlam existe una plataforma virtual similar a Moodle, denominada Dicom, ampliamente trabajada por los maestros de la Institución. Dadas las ventajas conocidas, se realizó un análisis que permitiera identificar oportunidades para mejorar la interacción de los docentes con los estudiantes.

El estudio arrojó una serie de necesidades que podría generar un paquete de oportunidades para los diferentes estamentos:

1. Facilidad de montaje de los cursos con diferentes recursos
2. Posibilidades de comunicación de los estudiantes con las orientaciones generales del curso
3. Los docentes pueden observar las cartas descriptivas de los demás compañeros, tanto del mismo semestre como de semestres superiores o inferiores
4. Los estudiantes también pueden observar las cartas descriptivas de los diferentes semestres para que tenga la posibilidad de contextualizarse permanentemente
5. El manejo del sitio de cada profesor es potestad de cada uno. Por lo que no tiene intervención impositiva, y tiene una ventaja adicional que no requiere matricularse para poder ingresar al proceso. Un decano o un directivo puede observar la carta descriptiva de de todas las materias de un pensum.
6. Teniendo estas opciones, los distintos estamentos pueden visualizar todo un pensum y, a la vez, proponer ajustes o realizar recomendaciones, para el mejoramiento o actualización de los micro currículos.

En el caso de los estudiantes, además de acceder a los sitios web de los profesores de sus semestres o anteriores y posteriores, pueden contar con información actualizada sobre formas evaluativas, cronogramas, documentos, ejercicios, biblio y cibergrafía.

6.4.2 Por Qué CBLT

Comunicación B-learning Teaching

Primero damos forma a nuestras herramientas.

Después, las herramientas nos dan forma a nosotros. (Mc LUHAN 1995:4)

“teoría y práctica del diseño, desarrollo, utilización, gestión y evaluación de los procesos y recursos de aprendizaje” (Seels y Cichey 1994: 129) Definición de la Asociación for Educational Communications and Techonolgy –AECT-

“El e-learning adopta componentes de cada generación, los digitaliza y los presenta usando una misma interfaz (el browser de la Web) y un protocolo común de transporte (TCP/IP)” (Garrison y Anderson, 2005: 69)ⁱ

“Parte esencial de la tecnología empleada en el e-learning es su potencial para promover la interacción” (Garrison y Anderson, 2005: 73)

“El futuro de la tecnología de la Web se basará en la capacidad de la Red para servir no sólo a los humanos, sino también a la interacción de agentes al servicios de los humanos” (Garrison y Anderson 2005: 74)

6.4.3 Reflexión Evaluativa

El estudiante presenta diversas formas evaluativas, pero se centra en el asunto en los Blogs. Según el área del conocimiento, se pueden motivar construcciones individuales y colectivas. Uno de los objetivos más importantes de la evaluación es la verificación de los conocimientos adquiridos. En términos actuales sería la constatación de la adquisición de herramientas que, pasando por lo intelectual, responda ante los retos de la cotidianidad y la realidad de las organizaciones y las problemáticas sociales.

La evaluación no existe por sí misma. Ella sola no tiene sentido. Es posible que en el marco de la educación tradicional, la evaluación pueda asimilarse al *control*, que se corresponde con formas de pensamiento esclavista o feudal. Esa evaluación-control

está ligada profundamente a la concepción de poder. La forma tradicional solo está en capacidad de garantizar el recuerdo de mensajes próximos.

En cambio, si se trata de verificar la adquisición del conocimiento o de competencias profesionales, en el marco de un área específica del conocimiento, es preferible optar por formas evaluativas que simulen la realidad, es decir, que los laboratorios de aprendizaje compartan elementos de la cotidianidad y que los fogueos del conocimiento contacten las subjetividades. El manejo de la incertidumbre no pasará por un resultado simplemente numérico, que depende en muchas ocasiones de la capacidad de manejo del sistema nervioso central. La incertidumbre que, necesariamente, deberá manejar el estudiante, pasa por un aprendizaje en y desde la acción, en contacto con los obstáculos más cercanos a la realidad.

Algunos momentos del proceso y otros serán colectivos, tal como sucede en el devenir de las organizaciones y sus problemáticas. Aporte individual y trabajo en grupo o en equipo. En definitiva, el aprendizaje sale de la sinergia de todas las voluntades, o sea que se pasa construye asociatividad intelectual a partir de la subjetividad actuante. Para algunas corrientes pedagógicas esto sería una de las más claras manifestaciones del *aprendizaje colaborativo*.

El blog, como instrumento evaluativo, rompe los parámetros tradicionales de la evaluación.

El Escalamiento Del Proceso

“Olvídense de todo lo que han aprendido. Comiencen a soñar”.

(Lema francés promovido en los años 60)

6.4.4 Web-Site Teacher

El asunto no resulta lineal. Sin embargo se hace necesario una disección para comprender los componentes del CBLT. Para este asunto particular, el análisis pasa por el espacio del maestro para organizar sus pensamientos y se constituye en plataforma de lanzamiento de un conocimiento específico, con el reto del encuentro con la realidad.

Se trata de una provocación para que el estudiante cuente con unas herramientas que le permitan navegar en un mundo colmado de opciones. Se trata de un reto al pensamiento humano alojado en el joven, protagonista de una construcción.

El maestro aloja en su sitio un hipertexto que da cuenta de las serie de asuntos y enlaces que desaten procesos. Por ello, no será posible que tal espacio permanezca

intacto. La realidad permea constantemente los contenidos teóricos y enfoques. No es posible encajonar el conocimiento en un cajón electrónico.

El sitio web del docente cuenta con la facilidad y agilidad que permite la tecnología. En el espacio puede alojar elementos como una carta descriptiva, plan docente, documentos invitados, documentos propios, enlaces, noticias, bibliografía, cibergrafía, agenda evaluativa.

6.4.5 Carta Descriptiva y Programas

La carta descriptiva en la Fundación Universitaria Luis Amigó es una ruta que traza el docente con el ánimo de presentar todos los elementos básicos de la materia correspondiente. Allí se hace una presentación general, se presentan los objetivos, la metodología, las temáticas y demás detalles pertinentes para que el estudiante tenga, desde el comienzo, el conocimiento de las rutas de trabajo.

En la Universidad de Antioquia, Universidad Pontificia Bolivariana y la Institución Universitaria Salazar y Herrera los contenidos y objetivos de los cursos se presentan en los programas.

6.4.6 Curriculum

Exponer la experiencia académica y laboral es valioso por cuanto puede darle a los estudiantes una idea más clara de la trayectoria e idoneidad de su maestro. En el intercambio de pensamientos y conocimientos, los alumnos pueden solicitar ampliación de la información y de las experiencias, con las cuales se pueden comprender las hibridaciones efectuadas entre la teoría y la práctica de los profesionales.

El único conocimiento válido para compartir no es el libresco. Las experiencias de vida, muchas veces no sistematizadas y escritas, pueden convertirse en un importante material para el aprendizaje, con tanta validez como aquél que se encuentra publicado.

El currículum vite, al dar cuenta de una trayectoria de vida también puede convertirse en un insumo para los aprendizajes individuales y colectivos de estudiantes provocados por la indagación.

6.4.7 Proyecto Docente

El proyecto docente es un desarrollo de varias fuentes. Se exponen aquí algunas de ellas, por su valor e incidencia.

El proyecto educativo institucional –PEI- inspira un modelo pedagógico, con toda su filosofía institucional, objetivos, proyectos, instrumentos pedagógicos y elementos evaluativos.

El proyecto educativo de facultad –PEF- que recoge los lineamientos institucionales, pero ubica saberes específicos y proyecciones particulares, con lo cual se permite el fortalecimiento de las competencias en los nuevos profesionales.

Finalmente, el proyecto docente reconoce los proyectos docentes anteriores y expone objetivos y temáticas por semanas de trabajo.

6.4.8 Documentos

Propios

Lo ideal es que cada docente tenga sus artículos, producciones, creaciones y similares. En su sitio web puede presentar las realizaciones para que los estudiantes tengan una referencia de los elementos que pueden alcanzar por medio de su aprendizaje-producción.

Invitados

Textos y producciones de autores conocidos o no tienen cabida en el sitio docente. Se busca que el estudiante tenga acceso a algunas referencias de su respectivo maestro y que, por medio de esa primera muestra, se motive a buscar otras fuentes posibles, para contribuir a la estrategia de la recuperación de información y producción colaborativa.

6.4.9 Enlaces (Desde El Hipertexto)

Aunque el concepto del gran texto o del hipertexto no es nuevo, pues se empieza a reconocer desde las concepciones de Alejandro Magno, la web facilita una serie de contactos. El docente selecciona y puede actualizar enlaces que contribuyen a la

información fundamental, para aportar al análisis de la disciplina correspondiente. También permite, además de otras herramientas, encontrar acercamientos con otras disciplinas, con lo cual, el estudiante entrará en el mundo de la interdisciplinariedad, con miras a una mejor formación profesional

6.4.10 Noticias

Es muy factible que los diferentes medios de comunicación generen, en forma permanente, información y opinión con respecto a las diferentes áreas del saber y, específicamente, en el mundo de la comunicación. A los estudiantes, en ocasiones, se les presentan dificultades para encontrar información actualizada sobre temas y conceptos que se abordan en las clases. Tener la posibilidad de abordar algunas noticias puede permitir que el joven se acerque al principio de realidad y, por sí solo, establezca las conexiones entre la práctica y la teoría.

6.4.11 Bibliografía

La bibliografía es un aporte clásico que todo curso debe tener. En términos generales, los educadores acostumbran contar con un texto guía para el soporte teórico y el respaldo riguroso de la ciencia. Sin embargo, en tiempos de postmodernidad, los absolutos se relativizan y las bibliografías tienen mayor sentido, por cuando se presenta la opción de diferentes miradas sobre los fenómenos y problemáticas.

6.4.12 Cibergrafía

Ahora no es un secreto que la mayor parte de las búsquedas estudiantiles pasan por Internet. De tal modo que no se justifica “obligar” a las exclusivas consultas en las bibliotecas y, es mejor, considerar alternativas en alto crecimiento como los sitios web que aportan elementos académicos. Por tanto, con el mismo rigor que se cataloga la bibliografía, ahora se presenta la nueva opción desde el ciberespacio. Si bien, en el concepto “bibliografía” cabrían los referentes virtuales, la verdad es que el auge que empieza a tener esta referenciación obliga a ubicarle una categoría específica, con la intencionalidad bibliográfica. Por ello hoy se habla “de Alejandro Mago y su biblioteca a las bibliotecas virtuales”, como recursos de gran poder intelectual, investigativo y académico.

6.4.13 Agenda Evaluativa.

Dado que la única forma de evaluar el proceso de aprendizaje no es el examen y que los desarrollos de CBLT –como acción piloto- buscan avanzar en el concepto de evaluación formativa, la agenda evaluativa tiene como objetivo pensar el proceso con su respectivo cronograma, donde se propone diferentes formas de acercamiento a la valoración del conocimiento. Por ello, más importante que notas numéricas, se da cuenta de un proceso que busca el cumplimiento de objetivos específicos y complementarios, además de la iniciativa del protagonista del aprendizaje.

6.4.14 Ovas y Cambio Del Rol Del Docente (Objeto virtual de aprendizaje- OVAS)

Compromiso estudiantil desde el blog

Una de las preguntas actuales se relaciona con el papel de la tecnología: ¿qué tan buena o mala es? Sin embargo, la cuestión pasa por la utilidad que la misma preste, dependiendo de la finalidad y conocimiento de su uso.

Por ello, la intencionalidad pedagógica del blog, como herramienta tecnológica que permite evaluación, valoración, producción e interactividad. El blog es, en esencia, un portafolio electrónico personal de desempeño. Por tal motivo, en ese sitio, el estudiante publicará el proyecto docente o una síntesis (guía), con el enlace (link) correspondiente al web site del profesor.

Ejercicios, escrito, foro, construcciones conjuntas, registros audiovisuales, elementos de seguimiento.



7

USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Análisis - Capítulo 7

7. Análisis

“Nuestro pensamiento nos ata todavía al pasado, al mundo tal como existía en la época de nuestra infancia y juventud. Nacidos y criados antes de la revolución electrónica, la mayoría de nosotros no entiende lo que ésta significa. Los jóvenes de la nueva generación, en cambio, se asemejan a los miembros de la primera generación, nacida en un país nuevo. Debemos aprender junto con los jóvenes la forma de dar los próximos pasos. Pero para proceder así debemos reubicar el futuro. A juicio de los occidentales, el futuro está delante de nosotros. A juicio de muchos pueblos de Oceanía el futuro reside atrás no adelante. Para construir una cultura en la que el pasado sea útil y no coactivo, debemos ubicar el futuro entre nosotros como algo que está aquí listo para que lo ayudemos y protejamos antes de que nazca, porque de lo contrario sería demasiado tarde”.

Margaret Mead

La invención de la red trae consigo una serie de reflexiones ineludibles al pensar en el uso actual de los recursos que ofrece. Lejos de sistemas como Memex o Arpanet, se encuentran en la actualidad las redes sociales como el Facebook, Twiteer o las posibilidades que ofrece la web 2.0. Sin dejar de mencionar las bases de datos, redes especializadas, software libre.

Se crea la red para facilitar el acceso a la información, por lo tanto la posibilidad de adquirir conocimiento estaría al alcance.

¿Para qué nos sirve la información? ¿De dónde surge esta necesidad? En principio el deseo de conocer, el deseo de saber más y la naturaleza humana que siempre ha tenido el interés de dominar su entorno... y la necesidad de sobrevivir, constituyen algunas de las razones fundamentales para explicar la inquietud humana por el conocimiento.

El conocimiento sirve para liberarse, diría Habermas al pensar en el uso social del mismo y en sus finalidades. Y décadas más tarde la Unesco ratificaría de otra manera esta postura. El conocimiento es el capital más importante de los pueblos y el principal motor de desarrollo.

Con la invención de nuevas redes de comunicación, de la red de redes – world wide web -, sino del crecimiento de la comunicación de manera exponencial.

Si Internet constituye el gran océano del nuevo planeta de la información, no hay que olvidar los innumerables ríos que lo alimentan: redes independientes de empresas, de asociaciones, de universidades, sin olvidar los medios de comunicación clásicos (bibliotecas, museos, periódicos, televisión, etc). Es

realmente el conjunto de esta “red hidrográfica” lo que constituye el ciberespacio y no solamente Internet (Lévy. 2007. 98)

En este trabajo se trata de mirar los uso de la Internet como una “red hidrográfica” en términos de Lévy, con fines académicos en el desarrollo de la Investigación Formativa.

En este trabajo no es necesario ahondar en las diferencias epistemológicas de los conceptos Investigación Formativa, Formación para la Investigación, aunque sí resulta importante referirse a una cultura de hábitos para fomentar la investigación. En este caso, en el desarrollo de hábitos que tienen que ver con el uso de la Internet, para promover el fomento de las competencias básicas en investigación.

La encuesta aplicada para el desarrollo del trabajo confirma que la mayoría de los jóvenes encuestados utiliza la Internet para consultar. De allí que sea fundamental revisar el plano de los usos en el acceso al Internet en los procesos académicos para el desarrollo de la Investigación Formativa.

Antes de abordar el escenario de la educación superior es necesario contextualizar brevemente el ambiente de la conectividad en Colombia y las posibilidades de acceder a la Internet que tienen los jóvenes.

Son precisamente los jóvenes los principales usuarios del Internet, como lo señala la encuesta realizada. **Ver anexo1**. Cerca de un tercio de la población consultada se encuentra en una edad entre los 22 y 27 años. Esto quiere decir que el 89% de todos los consultados son jóvenes menores de 27 años. Definitivamente, la población estudiantil muestra un alto índice de juventud, pero reconoce la existencia de un grupo importante (11%) de adultos (mayores de 27 años) que ejercen su derecho a la academia y conviven con las nuevas generaciones.

Según Pedro Fernández, gerente de Decode – Compañía canadiense que se especializa en consultoría y mercadeo sobre jóvenes - Colombia: un 94.3 % de los encuestados se comunica mediante Internet. “En poco tiempo los jóvenes han pasado de usar Internet de forma esporádica a convertirse en una generación que vive conectada.

Gráfica 18: Lo que hacen los jóvenes en su tiempo libre



Tomado de: Revista Semana. Abril 13 de 2009. Sección Vida Moderna.

El estudio de Decode revela también, como se puede apreciar en la gráfica anterior, que la Internet figura como el tercer factor en el cual gastan su tiempo los jóvenes, siendo el sueño y el trabajo los que elementos que ocupan primero y segundo lugares respectivamente. Aunque de otro modo la necesidad por socializar e interactuar, es una urgencia constante de ‘estar conectados’. “Para la cibercultura, la conexión es siempre preferible al aislamiento. La conexión es un bien en sí.” (Lévy, 2007).

La conectividad que posibilita el desarrollo de los pueblos desde la Sociedad del Conocimiento, gracias a la tecnología constituye en el factor esencial para el desarrollo de la Investigación.

Una de las estudiantes entrevistada para esta investigación señalaba que: “*Visito los buscadores, las páginas de la Universidad, las páginas de los profesores y cuando es por diversión visito mucho el Hi Fi que es algo parecido al Face y a me meto al correo. El buscador es Google para encontrar todas las páginas que necesito.*

Pero el MSM, con los mismos amigos comenta sobre los trabajos y hasta ellos mismo le manda a uno el LINK, o sea, hasta el mismo MSM se convierte o proporciona información. Si veo un profesor conectado les pregunto, a mis amigos”. Ver anexo 2

La búsqueda de información y con ello el interés por reforzar lazos de amistad, comunicarse y divertirse con estas actividades son las respuestas más comunes encontradas al aplicar una encuesta entre un grupo focal de estudiantes de comunicación social de la Fundación Universitaria Luis Amigó, con el fin de comprender de manera directa sobre los intereses de los estudiantes al usar la Internet para comunicarse. Esta comunicación para la mayoría de los entrevistados tiene como

finalidad informarse, divertirse y resolver consultas específicas para la formación de los estudiantes. (Ver anexo 2 y 3).

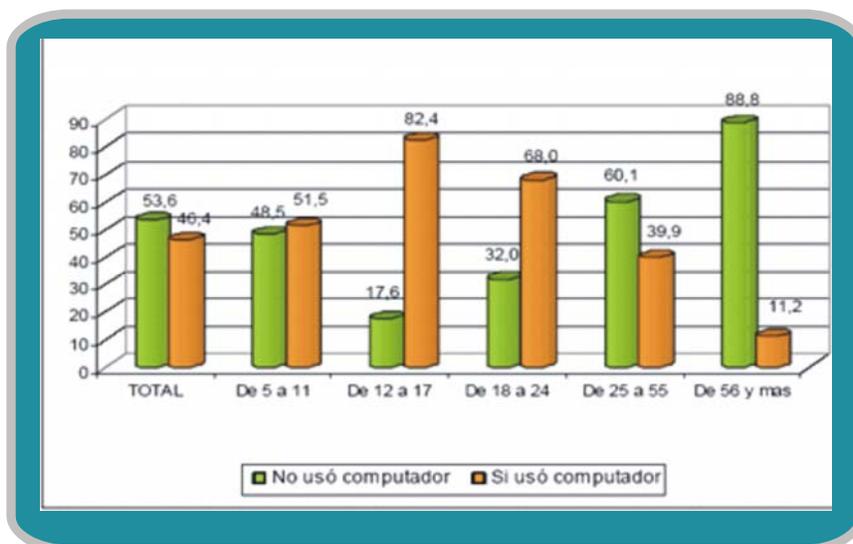
Lo anterior se ve favorecido por las facilidades que los jóvenes tienen para acceder a la Internet, desde los establecimientos educativos, los café Internet y la conexión a los hogares

Acceso de los jóvenes a la Internet en Colombia

Entre tanto el DANE también caracteriza cómo en el país es alto el índice de jóvenes que tiene acceso a la red:

Ver gráfica en la siguiente página.

Gráfica 19: Caracterización de personas que usaron o no computador

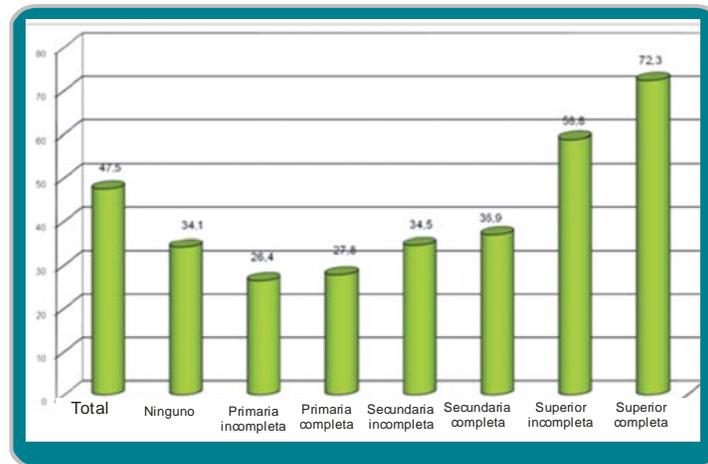


Fuente: DANE. Uso y penetración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en hogares y personas. Departamento Administrativo Nacional de Estadística. Marzo 2009

Y si se mira las posibilidades por hogares de acceder a las Tecnologías de Información y Comunicación, en un primer paso, el manejo del computador, la cifra sigue siendo bastante alta, y de hecho en el nivel superior el uso es el máximo entre la comunidad universitaria. Realidad que confirma la pertinencia de aproximarse a este fenómeno en el ámbito de las Instituciones de Educación Superior.

7.2 Posibilidades de acceso integral en Colombia

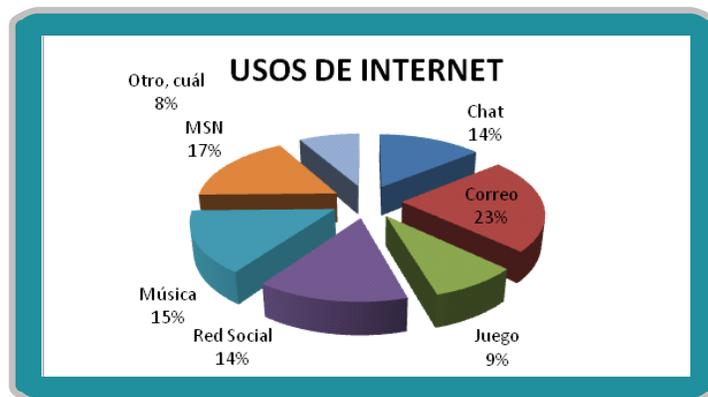
Gráfica 20: Uso de Internet en relación con el nivel educativo



Fuente: DANE. Uso y penetración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en hogares y personas. Departamento Administrativo Nacional de Estadística. Marzo 2009

El estudio del DANE Uso y penetración de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en hogares y personas publicado en marzo de 2009. En este caso son las personas que han accedido a una educación superior completa quienes en su mayoría dan cuenta del uso de las TIC. De otra parte en la encuesta aplicada a estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad de Antioquia, Institución Universitaria Salazar y Herrera y la Fundación Universitaria Luis Amigó se encontró en los usos de internet:

Gráfica 21: Usos de Internet en la población seleccionada



Ver anexo 1

Así queda confirmado cómo para el caso de los estudiantes universitarios la posibilidad de formarse en aprendizaje activo, de orden constructivista y colaborativo se potencia en las comunidades virtuales de aprendizaje. Primero en una dinámica elemental persona a persona desde el correo electrónico, luego el MSN y en igual proporción chat y redes. Para un 68% de los encuestados el uso de la Internet para los procesos de aprendizaje, por lo tanto, se puede inferir, como se verá más adelante, para desarrollo de competencias básicas para la Investigación Formativa. Esto también se encontró en algunos de los testimonios dados por los estudiantes:

‘Pero el MSM, con los mismos amigos comenta sobre los trabajos y hasta ellos mismo le manda a uno el LINK, o sea, hasta el mismo MSM se convierte o proporciona información. Si veo un profesor conectado le pregunto, a mis amigo’.

Los estudiantes indican inclusive cómo las redes sociales las utilizan con fines académicos:

‘Por ejemplo en el Face tengo muchos grupos académicos, por ejemplo el profesor César Tapias creó un grupo, a los grupos de ocio, por ej. A los de gustos alimenticios, actividades, personajes famosos, me meto a los grupos a ver qué dice la gente’.

El uso de las redes de esta manera se puede relacionar con el constructivismo y aprendizaje colaborativo. Y en última instancia en base para fortalecer las comunidades virtuales de aprendizaje y comunidades académicas.

En encuesta realizada a un grupo focal de estudiantes universitarios de la Facultad de Comunicación Social de la Fundación Universitaria Luis Amigó, se encontraron respuestas como:

- ♣ *“Chateo porque facilita las relaciones académicas y afectivas en situaciones que no es posible hacerlo de manera presencial”.*
- ♣ *“Cuando chateo socializo y comparto con mi entorno”*
- ♣ *“Chateo por diversión y estudio”*
- ♣ *“Chateo para obtener información tanto personal como académica”*
- ♣ *“En repetidas ocasiones chateo para corroborar información”*

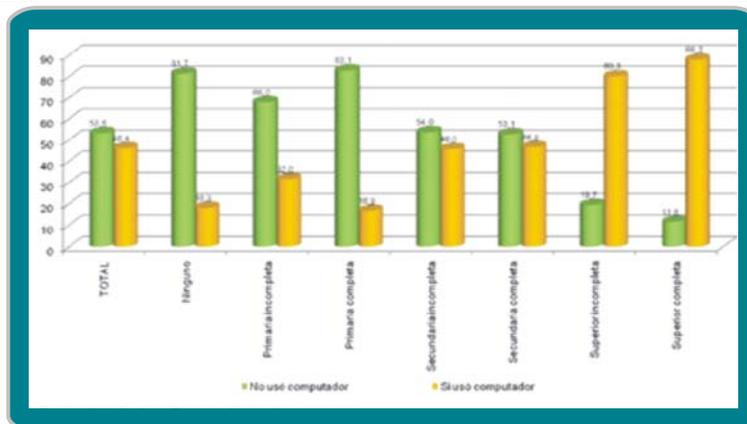
El uso de las TIC de este modo permite la exploración de alternativas de formación y capacitación, y aunque se hace de manera intuitiva en principio lleva a comprender cómo en esta aproximación a las TIC y en sus usos se observa el desarrollo de competencias básicas para la Investigación Formativa, solo posible de entenderse en el plano colaborativo y significativo.

La motivación inicial para estos intercambios surge de la necesidad de cumplir con tareas específicas, utilizando la red como recurso gratuito, “fácil de manejar”, “accesible”

y libre en la medida en que se conocen las posibilidades de uso. Tecnológico, así como de la información obtenida.

El Dane también ha presentado estadísticas sobre el uso del pc en la educación.

Gráfica 22: Relación de uso del computador con nivel educativo



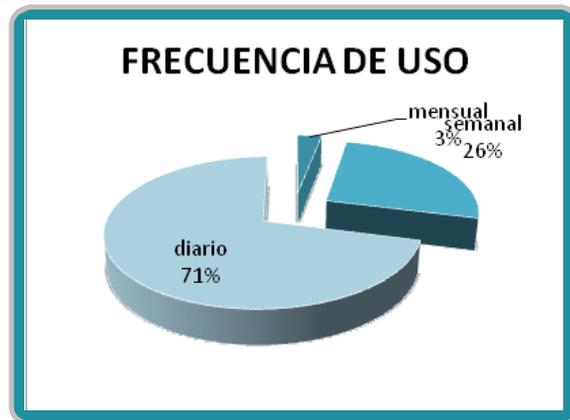
Fuente: DANE. Uso y penetración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en hogares y personas. Departamento Administrativo Nacional de Estadística. Marzo 2009

Aquí se observa que las TIC favorecen espacios en donde se generan todo tipo de comunidades virtuales y en los cuales se forman las comunidades virtuales de aprendizaje, en donde se observan dinámicas de las redes sociales, wikis y portales que asumen rápidamente en las lógicas virtuales del aprendizaje dentro y fuera del aula en las Instituciones de Educación Superior.

La flexibilidad de la red permite que las características propias del constructivismo tales como: la emergencia de la acción y la experiencia, así como la reinterpretación de realidades previas y presentes creadas y recreadas. Todas ellas características del aprendizaje significativo. Y que relacionadas con el Continuum de Aprendizaje Online explican que se recuerda el 70% y 90% de lo que (dicen o escriben) y lo que (hacen) respectivamente, que como se observa en el gráfico corresponde a (e- cursos interactivos, e-tutorías) y a juegos y simuladores.

Lo confirman los estudiantes de la red, con estudio o sin él. Los jóvenes acceden diariamente a la Internet (para uso de correo electrónico, Facebook, Messenger o chat). La encuesta aplicada en este trabajo confirma el uso dado por los estudiantes a la Internet.

Gráfico 23: Frecuencia de uso de la muestra seleccionada



Elaborada en la investigación - Ver anexo: 1

Los comentarios cotidianos en el mundo actual circulan en torno a los mayores índices del uso de Internet y, en forma adicional, muestra ahora mayor frecuencia de uso, tal como se puede observar en este estudio. El 3% indicó que solo se acercaba a Internet una vez por mes

Siendo los jóvenes los principales usuarios de la red, es comprensible por qué las características propias de sus maneras de interactuar y socializar se trasladan al ciberespacio:

- ♣ El proceso de construcción de identidad y la cibergrupalidad.
- ♣ El desarrollo de relaciones múltiples y efímeras, y profundas y articuladas.
- ♣ El desarrollo de la autonomía de los padres, el sentimiento de libertad y el surgimiento de nuevas posibilidades expresivas,

El acceso a información global en un escenario multicultural". (Balardini. 2000).

El uso de las redes sociales y las alternativas de interacción potencian el desarrollo de habilidades para la investigación como lo afirma Natalia: *"Por ejemplo en el Facebook tengo muchos grupos académicos, por ejemplo el profesor César Tapias creó un grupo, a los grupos de ocio, por ej. a los de gustos alimenticios, actividades personajes famosos, me meto a los grupos a ver qué dice la gente"*.

"Hay un grupo que se llama "Ex o novio de una amiga se respeta", ese grupo yo lo leí, a ver qué hablaba la gente, era muy chistoso lo que se veía... entonces me preguntaba quién crearía eso tan vacío, la amiga se metió con mi ex, sin embargo ahí me metí. Ahí cuentan sus historias, ahí mismo se aconsejan, gente que no se conocen, ahí se cuentan todas las historias". Ver anexo 2

Las posibilidades de socialización que ofrecen las redes las TIC quedan al servicio de los procesos de formación, de aprendizaje y finalmente de investigación. Posiblemente no se trate en nuestro medio de algo previsto o programado, pero en las tendencias globalizantes de las comunicaciones, sistemas educativos de países como el nuestro también se insertan aquí.

“Face ha logrado encontrar amigos que hace años no los veo, sí me gustaría encontrar a los viejos amigos. El Face es una herramienta que todos los días gana adeptos. Por ejemplo Microsoft anunció la compra del 1% de sus acciones. Como es una herramienta que maneja tanta gente, a ellos les conviene manejar un ambiente comercial”.

Otros estudiantes destacan cómo las TIC permiten mantener los vínculos con familiares y amigos.

- ♣ *“No he tenido encuentro con personas de hace tiempo, pero sí estoy en contacto con muchas amigas, me facilita el contacto con mi familia del exterior, Londres, USA. Ya superó otros medios de comunicación, como es el caso del contacto con la Familia, para fotos”.*
- ♣ *“Chateo para socializar y compartir con mi entorno”*
- ♣ *“Me conecto con el fin de comunicarme”*

7.3 ¿Investigadores investigados?

En la búsqueda de los usos de Internet por parte de los jóvenes estudiantes, en especial la actividad relacionada con la investigación académica, se encuentra una especie de “fiebre”, cuyo contagio es casi automático. Se trata de una llamada “red social”: Facebook, conocido familiar y jocosamente como el “carelibro”. He aquí uno de los típicos casos de consumo cultural.

Aunque parezca inaudito, existe un debate sobre los defensores y los enemigos del “Face”. Para los “afiebrados”, no se han podido inventar algo mejor. Y es que las implicaciones positivas brotan como por arte de birlibirloque: se comparten videos, las fotos de la última fiesta, los nuevos deseos, las flores y las cervezas virtuales... hasta la invitación a la marcha o a la finca (...) da igual.

En la entrevista aplicada a algunos estudiantes universitarios con respecto al uso del face book también se encontraron respuestas como la de Hernán Posada:

“El Facebook se volvió también como vínculo hasta laboral y para citar certámenes que anteriormente no se podían hacer a través del MSM, el F los profes lo están aplicando para convocar”. Ver anexo 2

En estas búsquedas aparece la lectura de “Los modos de subjetivación” de Michel Foucault, soportada por Esther Díaz. Cuando se refiere al poder, recuerda que en el

proyecto de la modernidad “el espíritu de las Luces” generó las “disciplinas”, para lo cual fue necesaria la “sociedad maquina”, que garantizaba la conservación de un orden general. Aquí se desarrolla la idea del “panóptico”, como un concepto del que todo lo ve, para el control total de la sociedad.

Entendiendo la mirada de Foucault y la actual situación, en particular el caso Facebook, puede decirse que dicho portal tiene tantas opciones que hoy se convierte en una de las herramientas más poderosas de comunicación. Sin embargo, el semanario bogotano El Espectador se pregunta si *El Facebook es ángel o demonio*. Para ello, empieza afirmando que:

Cuando Mark Zuckerberg, el joven y ahora multimillonario creador de Facebook, decidió que cualquiera de los usuarios del portal podrían modificar “su invento” añadiendo aplicaciones de todo tipo a su plataforma, abrió una caja de Pandora de cuyo fondo no se sabe qué más pueda salir

Desde el ámbito estudiantil surgen preguntas que terminan por incidir en los procesos formativos con respecto al uso de herramientas como Facebook:

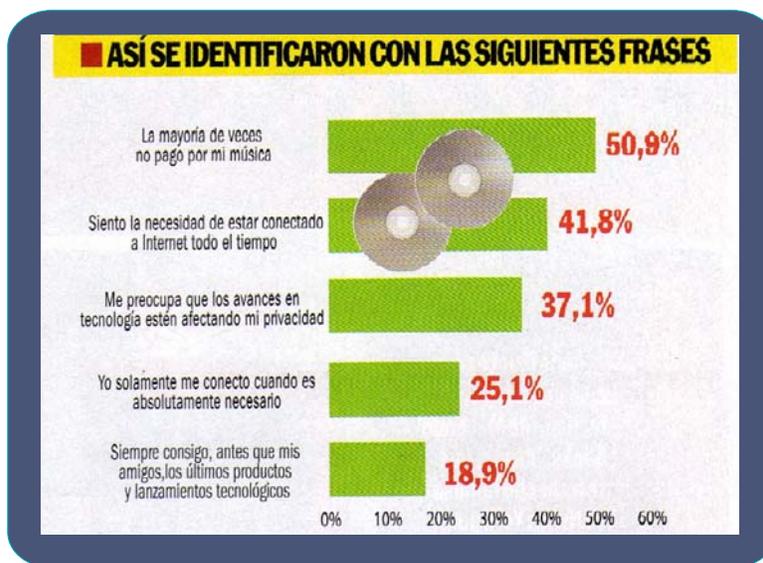
- ¿Qué cultura se promueve por medio de la gran industria denominada Facebook?
- ¿Qué estamos consumiendo, culturalmente hablando, por medio del Facebook?
- ¿Hasta dónde se puede ser creativo para darle nuevos usos al Facebook?
- ¿Podemos hacer de una herramienta como éstas un medio alternativo y con qué criterios?

Por lo anterior es interesante mirar lo que de forma mucho más amplia consideran los jóvenes sobre el aporte de las TIC .El estudio de los usos de la Internet presenta por lo tanto unas zonas amplias y complejas para el análisis. Puesto que aquí es tan difícil establecer límites para el uso, pautas para el mismo, porque en la dimensión de lo inmaterial, de lo virtual, no es posible instaurar fronteras lógicas, propias de la modernidad. Previsiones como las que hicieron en su momento expertos como McLuhan y Echeverría sobre el impacto de la virtualidad en la vida humana, no solo se han cumplido sino que se han superado de forma insospechada. Desde la perspectiva del desarrollo, del consumo y desde la generación de conocimiento.

Y aunque los modelos pedagógicos que más asimilan a la dinámica de la red abarcan el Aprendizaje Colaborativo y Significativo, las relaciones que se pueden hacer entre usos, realidades y contextos para entender el uso de la Internet en el plano de la Investigación Formativa, resultan supremamente extensos. Desde los actores, los medios y contextos específicos se podría pensar en profundos análisis para entender el fenómeno.

Lo importante aquí es no olvidar tampoco quiénes son los usuarios y cuál es el impacto para ellos de las TIC.

Gráfico 24: Lo que piensan los jóvenes Colombianos sobre TIC



Tomado de: Revista Semana. Abril 13 de 2009. Sección Vida Moderna. Anexo: 4

Esos deseos de estar conectado y el interés por intercambiar información en las lógicas de la Industria Cultural del Entretenimiento, no tiene grandes diferencias al identificarlo en el plano educativo.

“Mi frecuencia es diario tres cuatro veces al día hasta los momentos libres. El servicio de la Banda Ancha dio la posibilidad, al bajarse los costos, que la gente se vuelva más adicta a la Internet, porque uno simplemente llega, automáticamente sin descargar el bolso a la habitación, prendió el computador, se metió a MSM o al Face y los deja ahí abiertos y si uno ve que está titilando la ventanita es porque alguien le está hablando, soy uno y con seguridad son muchos, los que dejan las ventanas abiertas, porque es como la ventana a la comunicación”.

“Todos los días, esté estudiando o no, me meto a Internet, al Facebook, al correo electrónico, hablo con los amigos o si tengo que hacer trabajos. El promedio de ingreso a la red es desde las cinco de la tarde”.

Son algunos de los testimonios que se escuchan entre los jóvenes universitarios con respecto al uso de la Internet. En pregunta realizada desde un sondeo.

Y, si se trata de analizar el fenómeno en el terreno educativo automáticamente se entiende por qué el uso de la red para el aprendizaje, en primera instancia que responde a la búsqueda de respuestas a preguntas concretas, o bien a la necesidad de recoger algunos puntos de vista para tomar decisiones tales como seleccionar un tema para un trabajo de investigación, determinar el punto de vista desde el cual se abordaría entre otros, los autores por consultar...

Lo anterior se presenta libre de límites físicos, bajo otro tipo de reglas distintas a las de la escuela tradicional. La dinámica del ciberespacio y toda su libertad permea el escenario educativo y lleva a caracterizar a estudiantes y docentes, usuarios esenciales, de las TIC de una manera diferente a la tradicional.

Nos encontramos ante sujetos dotados de una elasticidad cultural que, aunque se asemeja a una falta de forma, es más bien apertura a muy diversas formas, y de una "plasticidad neuronal" que les permite una camaleónica adaptación a los más diversos contextos y una enorme facilidad para los "idiomas" de la tecnología. (Martín Barbero. 1996)

7.4 Investigación Formativa, desarrollo de competencias a través de las Tic

La Investigación Formativa se refiere al papel que cumple la implementación de las estrategias didácticas dentro y fuera del aula, con la finalidad de formar y educar al estudiante y facilitar procesos de enseñanza – aprendizaje, y al mismo tiempo de proporcionar al estudiante la oportunidad de desarrollar habilidades y competencias para la investigación. De allí la importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso educativo.

El avance tecnológico y las transformaciones que aportan modelos pedagógicos como el constructivista, el aprendizaje colaborativo y los avances tecnológicos permiten entender cómo la transformación de dinámicas educativas y estatales, así como el replanteamiento de la escuela en la sociedad demarcan las nuevas propuestas que para la Investigación Formativa son definitivas. En palabras de Martín Barbero es necesario un proyecto pedagógico que "alumbre un saber mosaico hecho de objetos móviles y fronteras difusas, de intertextualidades y de bricolaje" (Aguaded. P. 31).

Desde el punto de vista del desarrollo de competencias para la investigación es necesario reconocer que factores como: elección y elaboración de preguntas, la curiosidad, metodologías para responder las preguntas, selección del punto de vista para enfocar el problema, entre otros, constituyen unas de las principales competencias

científicas en un nivel inicial para la formación en investigación, como es el del caso de la Investigación Formativa.

En este sentido nos servimos de un sondeo realizado entre estudiantes de Comunicación Social de la Fundación Universitaria Luis Amigó acerca de lo que el uso de la Internet deja en la personalidad o en la manera de estudiar para ellos. Así al preguntárseles por ¿Cómo nos vuelve la Internet? (Ver anexo 2) se encontraron respuestas como éstas.

- ♣ *“La Internet nos vuelve más: Investigativos, innovadores, inteligentes, interactivos, sabios, prácticos, evidentes y emprendedores, informados y dinámicos.”. Por otra parte también dicen los estudiantes, que la Internet los vuelve más: “Lectores, recursivos, emprendedores y con ganas de conocer más”.*
- ♣ *“En la Internet se encuentran cosas muy buenas si se saben buscar.”*

Estas respuestas pueden corresponder con algunas de las definiciones clásicas en cuanto al significado de la investigación:

Briones señala que la investigación es: “Proceso destinado a producir conocimientos acerca de la estructura, transformaciones y cambios de la realidad”. (Briones. 1981). Para (Bunge. 1969:234) la investigación es una: “Actividad de descubrir mediante un método válido y fiable.” Mientras que desde la perspectiva pedagógica se encuentran posturas como la de Kerlinger: “Búsqueda sistemática controlada, empírica y crítica de proposiciones hipotéticas sobre supuestas relaciones que existen sobre fenómenos.”

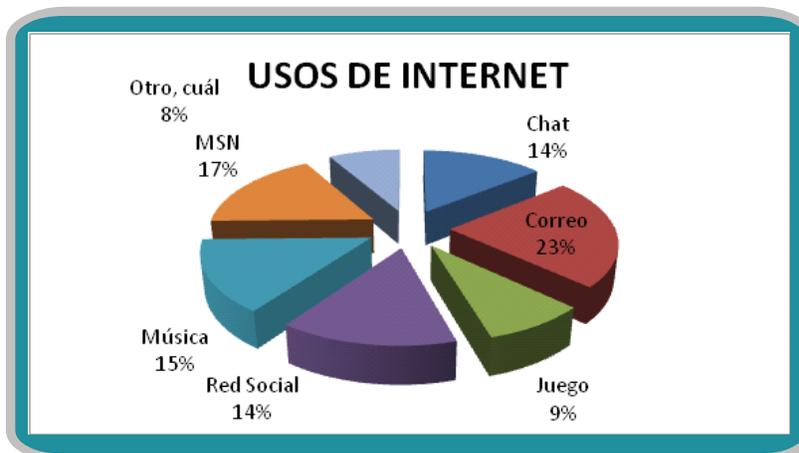
La Investigación Informativa está más cerca de la experiencia como camino de vivencial para la comprensión y para la generación de nuevos conocimientos, de allí que el desarrollo de competencias se facilita en la interacción a través de la web; desde el uso de las TIC, las wikis, las redes sociales, y en un nivel más avanzado las redes académicas, el acceso a buscadores y a bases de datos.

Varios de los estudiantes entrevistados lo indicaron así:

- ♣ *“Todos los días, esté estudiando o no, me meto a Internet, al Facebook, al correo electrónico, hablo con los amigos o si tengo que hacer trabajos. El promedio de ingreso a la red es desde las cinco de la tarde”.*
- ♣ *“Para mí Internet es la red internacional de datos y, a pesar de que fue creada hace más de 30 años, su apogeo es de unos 10 años.”*
- ♣ *“La Internet facilita la investigación”*

- ♣ *“El Facebook se volvió también como vínculo hasta laboral y para citar certámenes que anteriormente no se podían hacer a través del MSM, el F los profes lo están aplicando para convocar.”*
- ♣ *“Visito los buscadores, las páginas de la Universidad, las páginas de los profesores y cuando es por diversión visito mucho el Hi 5 que es algo parecido al Face y ahí me meto al correo.”*
- ♣ *“Hago uso de Internet para investigar porque es un recurso de fácil acceso para mí y me brinda una amplia gama de temas.”*
- ♣ *“En algunas ocasiones utilizo Internet a través de Google y las bases de datos en línea”*
- ♣ *“Por ejemplo en el Face tengo muchos grupos académicos.”*
- ♣ *“Ya confío ciento por ciento en Internet, personalmente yo no busco libros ni voy a una Biblioteca, ya todo es por Internet... yo pienso que si es bien manejada y si se controla la información del manejo y las búsquedas, se puede contribuir positivamente”.*
- ♣ *“Aunque no sea una fuente muy confiable si busco mucho en Internet, lo que hago es tratar de no bajar nada de las páginas wikis.”*
- ♣ *“Algunas universidades de Estados Unidos que están pautando en Facebook, da click y enlaza con la Institución, ellos ya dieron un paso a través de esa herramienta, para generar educación o al menos para generar el interés que muchas personas no tienen.”*
- ♣ *“También si tengo que hacer un trabajo con mis compañeros, no me voy hasta la casa de ellos y lo hacemos juntos, sino que cada uno desde su casa se conecta, usted me manda información, yo le mando tal pregunta. Si tengo que consultar algo en el periódico ya no voy a la tienda a comprarlo sino que miro en la Internet”.*
- ♣ *“En Internet encuentro diferentes perspectivas sobre cualquier tema, por eso recurro a la Internet para investigar”.*

La siguiente estadística también evidencia los usos de la Internet de la Investigación Formativa. Para el caso tenemos en cuenta los datos en donde se aprecia que el correo electrónico y las redes sociales constituyen unos de los instrumentos más utilizados.



Ver anexo: 1

Aquí retomamos la cita de Melich para entender cómo se vincula el constructivismo y el aprendizaje significativo de Ausubel en el ámbito tecnológico cobran total actualidad, puesto que se parte de la experiencia vital.

La educación no concluye cuando los estudiantes abandonan la escuela al final del día o en el momento en que se gradúan, también debe enseñárseles a que aprendan por sí mismos. (Ausubel.1976:51)

Si recordamos que aquí se trata de procesos académicos vivenciales, identificar el aporte que las TIC facilitan para el desarrollo de la Investigación Formativa, conduce a tener en cuenta otro elemento para el análisis y tiene que ver con el fenómeno de la construcción de redes, físicas y virtuales.

El desarrollo de las comunidades virtuales se apoya en la interconexión. Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, es un proceso de cooperación o de intercambio y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales. (Lévy. 2007: 100)

Allí en donde se confunden emisor y receptor, o editor y lector, oferente y cliente cabe la pregunta ¿Ante tanto intercambio de roles? ¿Quién es el generador de conocimiento?, ¿Quién es el gestor de saber? Finalmente al pensar en la Investigación Formativa desde la red: La concepción del maestro y profesor adquieren un matiz diferente, mucho más interactivo y horizontal en cuanto a la relación con los estudiantes.

Si el docente cambia su rol de figura central como el único proveedor del conocimiento e información, el estudiante deberá plantearse ahora cuáles pueden ser otras fuentes de información, diferentes y cómo comenzar a conocer y construir su propio conocimiento, pero bajo un acompañamiento distinto, el de un docente que guía y acompaña. Así, un estudiante deberá familiarizarse con recursos de búsqueda de información como los de Internet y otras fuentes de información que hoy, en su mayoría, están digitalizadas y en

múltiples formatos que no se reducen al texto escrito e impreso. (Ausubel 1976: 150).

Así que el matiz más interactivo y horizontal que identifican los usos de la red, desde la propuesta de Ausubel se observa en las respuestas obtenidas en la encuesta aplicada. El 81% de los jóvenes respondieron que el sitio que más consultaban era wikipedia y el 21% monografías.com. Y en total un 58% afirmaron que utilizaban siempre y con frecuencia la red. Las exigencias para el estudiante varían según este mismo grupo de investigación.

Un estudio publicado por la *Organización de Estados Iberoamericanos, Entornos virtuales de aprendizaje formación continua*. Permite asegurar que:

El estudiante de un ambiente virtual deberá familiarizarse con una forma de docencia soportada en materiales que desplazan el discurso oral y que le permiten otro nivel de interacción al estudiante, dicho material debe estar elaborado acorde con las características de los medios electrónicos, no tiene sentido montar un curso soportado solo en un lenguaje, cuando las posibilidades expresivas de los medios electrónicos también influyen en el aprendizaje. Igualmente, deberá entrar en un contacto con sus pares mediante herramientas de comunicación como foros y chats, que hacen que puedan tener como nunca antes, registradas las participaciones de sus compañeros que al quedar consignadas se convierten en la memoria de la clase, incluso. Igualmente un estudiante puede tener acceso a trabajos de sus pares que les servirán para confrontar formas de interpretar y de realizar una actividad que alimentará la suya propia.

Existen al menos tres formas de poner en práctica el aprendizaje colaborativo: la interacción de pares, el tutorío de pares y el grupo colaborativo, la diferencia entre ellos está determinada por la igualdad en los niveles de rendimiento que exista entre los integrantes.

Y continúa Calzadilla

Las TIC's [sic] propician una postura de flexibilidad cognitiva, pues cada usuario puede establecer itinerarios particulares y recorrerlos según su gusto y necesidad: textos, proyectos, propuestas, experiencias, nuevos medios para la interacción y el trabajo con los aprendices y docentes conocidos cara a cara o con remotos e invisibles enriquecen el proceso de aprendizaje y abren la voluntad de cooperar que en la presencialidad quizá permanecería pasiva. (Calzadilla. 2001)

En la actualidad, la educación desde la mirada de Freire debe aceptar y adaptarse a los cambios del medio, porque sin ello no podrá sobrevivir y generar pensamientos en los estudiantes de mejoramiento para los dominios familiares, profesionales y/o individuales de éstos, que les permitirá lograr competitividad y diferenciación.

7.5 Relación teoría aprendizaje de Freire y las TIC

Con el modelo Freire la relación con las TIC va enmarcada desde la mirada de los docentes como apropiadores de los avances científicos del conocimiento humano que contribuyan a la calidad de la institución educativa deseada. Innovar no es crear de la nada, decía Freire, es más bien tener la sabiduría de revisar lo viejo y re-inventar el mundo. Re-leer la práctica educativa para pensar la informática en la institución educativa, es coherente con el sueño de hacer una institución educativa con un alto grado de eficacia social. Es, desde esta perspectiva, como se da la posibilidad de trabajar la producción del conocimiento, de la lectura y la escritura en las redes computacionales. Es hacer de la Internet, no un fin en sí mismo, sino como elemento activo muy poderoso y democrático en cuanto al acceso libre al conocimiento para el logro de una mayor solidaridad humana; en la red de redes se cumple aquello de la especie humana es muy sabia en su conjunto porque todo lo sabemos entre todos.

Esta teoría, tiene por finalidad ayudar al hombre y a la mujer a desarrollar una consciencia crítico-reflexiva, que les permita evitar o liberarse de la manipulación que los sujeta a situaciones que no les favorecen; por tanto, las competencias del docente son las de lectura y escritura, pero también el saber cómo enfrentar los hechos cotidianos, sumados a través de la comunicación humana, sea ésta por medio de la escritura o de redes telemáticas.

Para Freire la valoración del individuo es vista como ser único, irrepetible, necesario y valioso para el proceso educativo centrado en el diálogo; respecto del principio de socialización, Freire asume verdadera y honestamente el contexto en que le toca vivir y desde él parte la formulación de una metodología que busca transformar la realidad social en algo integrador e incluyente, es decir, en un lugar en donde el individuo pueda asumir concretamente su ser y su ser situado para poder liberarse de todo aquello que no le permita ser cada vez más hombre.

Del anterior modelo se desprende con claridad la presencia del principio de individuación de la actividad ya que es el propio sujeto quien y desde quien se reconstruye la realidad que se vive. El sujeto a quien se dirige el método es aquel que en la realidad hace posible dicho proceso.

Su propósito es lograr que el hombre alcance su libertad, su verdadera libertad, y así pueda ser autor y constructor de su vida teniendo a través del proceso de alfabetización, para que a través de la lectura y la escritura, el hombre llegue a ser una persona integral.

El estudiante – usuario es este sujeto en proceso de formación, que desde la postura de Freire no se puede desprender de la urgencia de formarse en la integralidad.

La flexibilidad y facilidad para acceder al conocimiento, en la libertad del ciberespacio permiten relacionar la aplicación de las TIC con la postura de Freire: La filosofía educativa para Freire "suma, en lugar de restar", "multiplica, en lugar de dividir"; para él es muy importante la visión integral y multidimensional de las instituciones educativas para los estudiantes desde el papel del docente en el aula.

Se puede decir que la mirada de Freire con relación a las computadoras y la lectura no son incompatibles, ni perturban o impiden la lectura ni la escritura. Pero, si se pretende desarrollar la competencia comunicativa en los alumnos, por medio del desempeño con las computadoras, se deberían considerar conjuntamente las teorías crítico-constructivistas en relación con la transformación del discurso interno en el discurso escrito, tanto en la alfabetización básica como en el desempeño de habilidades de escritura más avanzadas. La relación dialéctica sujeto/objeto en el acto de conocer, en la formación de la consciencia humana que permite transformar el mundo.

Hay muchos enfoques desde los cuales puede analizarse el impacto de las TIC en el desarrollo de la Investigación Formativa, si bien en este trabajo la mirada empírica tiene un papel importante para el análisis, datos recogidos desde la aplicación de diferentes instrumentos lo corroboran, como el registro de una experiencia realizada entre estudiantes de Comunicación Social de la Fundación Universitaria Luis Amigó. El registro de la experiencia se tituló B-Learning Teaching y tiene en cuenta conceptos como estrategias didácticas, carta descriptiva, como programa y el uso de diferentes instrumentos como el correo electrónico, el blog, el web site del profesor entre otros. A continuación se presenta el registro de dicha experiencia. Ver anexo 3

7.6 Relación teoría aprendizaje de Vigotsky y las TIC

Para relacionar esta teoría con las TIC se tomó como base el concepto de andamiaje y zona próxima de desarrollo, con la mirada de que el docente debe brindar a los estudiantes la diversidad de herramientas para representar su conocimiento por medio de texto, imágenes, gráficos y video (UNESCO, 2004.P30) y de igual manera se cuentan con las comunidades virtuales que ofrecen amplias opciones de transmisión del conocimiento, con mayor responsabilidad, calidad y velocidad. Se trata, también, de observar la manera cómo profesores y jóvenes se vinculan y aprovechan las innovadoras opciones de las actuales culturas virtuales, como espacios de desarrollo de habilidades individuales o grupales a partir de la discusión entre los miembros de la

comunidad y los pares o tutores en los que se permiten interactuar los diferentes actores en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La herramienta por sí sola no es efectiva en un 100%, se requiere la responsabilidad, compromiso por ambas partes (tutor – estudiante), se requiere del uno y otro con mayor capacidad para dedicarse y hacer estudios desde auto concepción hasta el colectivo, es una metodología que rechaza la observación pasiva, la repetición, la memorización, porque motiva a la confrontación de opiniones, compartir conocimientos, opiniones y/o experiencias, liderazgo y multidisciplinariedad.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación entendidas como mediadores constituyen un puente, un mediador que facilita y acrecienta el universo de relaciones que se construyen entre un mundo macro y plural y la persona que se transforma con y dentro de éstas, por lo tanto, los procesos de formación deben estar sustentados por prácticas pedagógicas que favorezcan entre otros el desarrollo de la creatividad, la capacidad de obrar libremente, la autosuficiencia y la capacidad de vivir en comunidad; de ahí un gran desafío permanente para los educadores críticos es abordar pedagógicamente la construcción de identidades y relaciones sociales involucradas en ellas.

En la actualidad se busca que el papel del educador se renueve con la incorporación de estos medios al campo educativo, ya que es él quien elabora y diseña en su currículo las estrategias didácticas. Por lo tanto, debe capacitarse para que pueda integrar en su proyecto didáctico los medios tecnológicos ya existentes y para que elabore sus propias actividades, facilitándoles el dominio conceptual sobre los lenguajes audiovisuales a sus estudiantes y buscando con la institución que el educador adquiera la técnica adecuada para el análisis y la selección de los medios, seleccione los programas adecuados a diferentes situaciones didácticas concretas, además de manipular con destreza cada medio.

El educador es, en último término, el elemento determinante en el papel que jugarán los medios en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En definitiva, la nueva sociedad de la imagen, de lo visual, de lo interactivo necesita de un educador autónomo y activo, con capacidad de diseñar estrategias didácticas y de reflexionar e investigar a partir de su propia práctica en el aula; esto es, un profesional que actúe como mediador y facilitador de un aprendizaje participativo y significativo, acomodado a la diversidad del estudiante y del contexto social.

7.7 Las posibilidades del estudiante

Una de las preguntas actuales se relaciona con el papel de la tecnología: ¿qué tan buena o mala es? Sin embargo, la cuestión pasa por la utilidad que la misma preste, dependiendo de la finalidad y conocimiento de su uso.

Por ello, la intencionalidad pedagógica del blog, como herramienta tecnológica que permite evaluación, valoración, producción e interactividad. El blog es, en esencia, un portafolio electrónico personal de desempeño. Por tal motivo, en ese sitio, el estudiante publicará el proyecto docente o una síntesis (guía), con el enlace (link) correspondiente al web site del profesor.

Ejercicios, escrito, foro, construcciones conjuntas, registros audiovisuales, elementos de seguimiento.

En respuestas dadas por los entrevistados acerca del valor del blog en procesos educativos se registran testimonios como el de Hernán Posada:

Yo pienso que con el auge que tienen los Blogs, los docentes tienen otra herramienta para no estar pendientes de sacar fotocopias, ni estar diciendo lean este libro porque si no es en cierta biblioteca, no pueden tener la información. El blog es una oportunidad muy grande que tienen los docentes y tienen los alumnos. Pienso que fue la herramienta que tuvo fortaleza este semestre y de ahora en adelante, porque fue como donde pude percibir que los docentes, no solamente ni uno ni cinco sino varios que utilizaron esta herramienta para entregar sus ejercicios. Es lo más relevante que vi este semestre.

Como me encarreta mucho la fotografía y el diseño gráfico, me meto mucho a esos sitios, en los que se pueda aprender mucho sobre ambientes gráficos, todo lo que tenga que ver con la imagen y la estética. Se Bn relativamente gratis, porque los blogs y los foros están llenos de personas que están metidas en el ámbito gráfico y así no estén haciendo una carrera universitaria están encarrutados con algún programa, entonces los foros están llenos de un montón de dudas, en los cuales uno se sorprende porque uno pone una duda un día, prácticamente alguien que sabe del tema se lo resuelve. O sea nadie es egoísta en la Internet. Incluso para eso están los Hacker, que de alguna manera son piratas informáticos pero ellos están creando la necesidad, sino la ayuda y si no tienen manejo de determinadas herramientas, ellos se las solucionan.

Desde fenómenos como el e-teaching y el e-learning también se hallan conexiones con el Aprendizaje Significativo. Recordando a Ausubel es importante resaltar que para que el aprendizaje significativo se genere deben existir ciertas condiciones favorables:

- ♣ El material debe ser estructurado con lógica.
- ♣ En la persona debe existir una predisposición para el aprendizaje significativo, la persona debe tener algún motivo para esforzarse.

- ♣ El aprendizaje significativo es producto siempre de la interacción entre el material o una información nueva y las estructuras cognitivas, la nueva información aprendida modificará estructuras cognitivas del individuo; éstos son procesos muy parecidos a la asimilación y acomodación Piagetiana.

El aprendizaje significativo implica un procesamiento muy activo de la información por aprender. Así, por ejemplo, cuando se aprende significativamente a partir de la información contenida en un texto académico, se hace por lo menos lo siguiente:

1. Se realiza un juicio de pertinencia para decidir cuáles de las ideas que ya existen en la estructura cognitiva del aprendiz son las más relacionadas con las ideas nuevas o contenidos por aprender.
2. Se determinan las discrepancias, contradicciones y similitudes entre las ideas nuevas y las previas.
3. Con base en el procesamiento anterior, la información nueva vuelve a reformularse para poderse asimilar en la estructura cognitiva del sujeto.
4. Si una “reconciliación” entre ideas nuevas y previas no es posible, el aprendiz realiza un proceso de análisis y síntesis con la información, reorganizando sus conocimientos bajo principios explicativos más inclusivos y amplios.

Hasta ahora se ha insistido en la continuidad existente entre el modo y la forma en que se adquieren los conocimientos en relación con las posibles situaciones del aprendizaje escolar.

En el aprendizaje significativo el estudiante tiene la oportunidad de participar en la definición de los objetivos de aprendizaje, en la identificación de los recursos por emplear, en la formulación de sus problemas así como de las alternativas de solución. De igual manera decide los cursos de acción y en general vive las secuencias de su propio proceso. En el mismo sentido se debería facilitar la confrontación de la teoría con la realidad y la aplicación del saber científico a la solución de los problemas y al desarrollo de la comunidad.

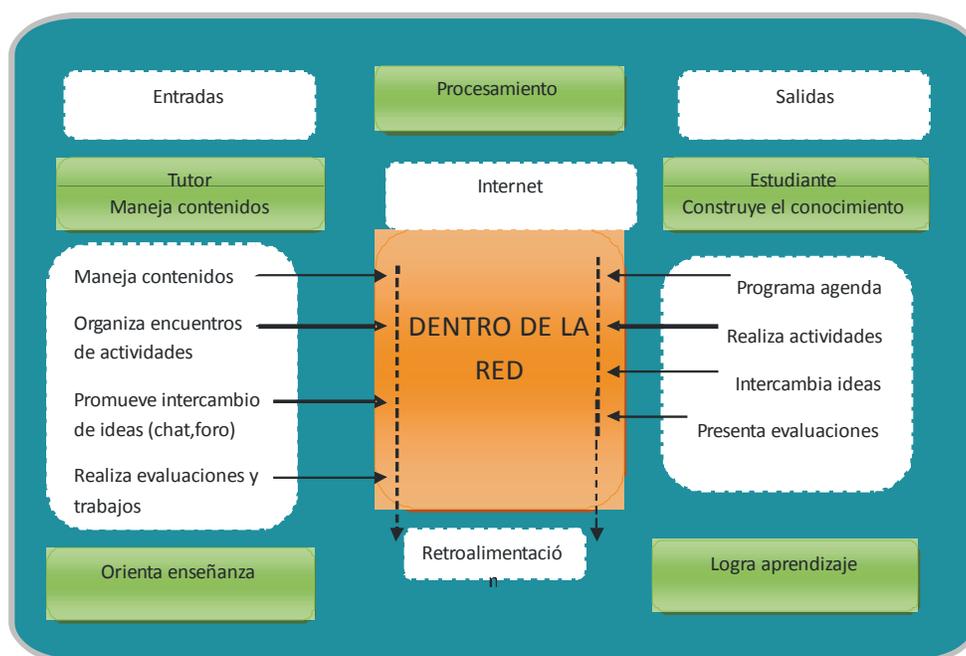
Se pueden lograr aprendizajes significativos cuando se enfrenta a problemas concretos que están relacionados con la vida cotidiana que tiene en su entorno, ya sea en aspectos de tipo social, cultural, económico, tecnológico, político o ecológico.

El aprendizaje significativo involucra activamente al estudiante, resulta ser más eficaz que el memorístico ya que éste produce una retención más duradera de la información; facilita nuevos aprendizajes relacionados permitiendo cambios profundos o significativos

más allá de la simple memorización que aunque valiosa resulta un tanto inadecuada ya que solo se aprende para el momento tal vez casi de una forma inconsciente

Sabiendo que la pregunta, la indagación, la curiosidad, el manejo de la información caracterizan ese primer momento de la aplicación del constructivismo en la Investigación Formativa desde la Internet. Se propone a través del siguiente esquema cómo se modifican los insumos del proceso educativo en la virtualidad.

Gráfico 25: Transformación de insumos del proceso educativo virtual.



Fuente: Educación Virtual: 10 años de la Fundación Universitaria Católica del Norte.

Sin perder la autonomía y el uso de la libertad para el desarrollo y la evolución integral humana, las oportunidades halladas en la cibercultura y modelos pedagógicos constructivistas y colaborativos facilitan totalmente el desarrollo humano de forma integral a través de la tecnología y las redes. En un escenario en donde las fronteras físicas y virtuales se diluyen y confunden es el potencial humano y su capacidad de transformar y transformarse en donde se actualiza la posibilidad de desarrollo constante.

La cultura de la red en la Investigación Formativa no puede ser más oportuna al entenderse que propone el surgimiento de un nuevo modelo de comunicación de una nueva cultura en definitiva. Se identifica de acuerdo con cuatro procesos, que retomados de un estudio de (Castells. 1992). Y que para esta investigación encontramos que se manifiestan en algunas de las respuestas de los estudiantes

- ♠ “Integración: combinación de formas artísticas y tecnológicas.
- ♠ “Como me encarreta mucho la fotografía y el diseño gráfico, me meto mucho a esos sitios, en los que se pueda aprender mucho sobre ambientes gráficos, todo lo que tenga que ver con la imagen y la estética. Se encuentran relativamente gratis, porque los blogs y los foros están llenos de personas que están metidas en el ámbito gráfico y así no estén haciendo una carrera universitaria están encarretados con algún programa, entonces los foros están llenos de un montón de dudas.”
- ♠ Interactividad: capacidad del usuario para manipular e influir directamente en su experiencia con los medios de comunicación y de comunicarse con los demás a través de estos mismos medios.
- ♠ “Tuve un profesor que ponía muchos trabajos y él siempre mantenía conectado –Mauricio Correa- orientaba “que busque noticias que contenga determinados conectores”, entonces me metía a las páginas de El Colombiano o de El Tiempo, leía las noticias y ahí mismo le preguntaba a él, “Mauricio esto me sirve como conector, sí”, entonces era como estar ahí, en contacto, como en clase, y él me explicaba y esa es la utilidad”.
- ♠ Los hipermedios: la interconexión de elementos mediáticos para crear un rastro de asociación personal.
- ♠ “Face ha logrado encontrar amigos que hace años no los veo, sí me gustaría encontrar a los viejos amigos. El Face es una herramienta que todos los días gana adeptos”.
- ♠ “no he tenido encuentro con personas de hace tiempo, pero si estoy en contacto con muchas amigas, me facilita el contacto con mi familia del exterior, Londres, USA. Ya superó otros medios de comunicación, como es el caso del contacto con la Familia, para fotos”.
- ♠ “chateo para obtener información personal y académica”
- ♠ “chateo con el fin de comunicarme y transmitir información informal”
- ♠ Inmersión: capacidad para entrar en la simulación de un entorno tridimensional.

“el solo hecho de yo tenerme que desplazar hasta la biblioteca, buscar el libro, ya eso me da pereza, porque en Internet pongo lo que necesito y ahí mismo me parecen cinco opciones de búsqueda, entonces me meto, si no entiendo una palabra, puedo meterme a una página donde encuentro un diccionario, por ahí derecho buscar los significados, es supremamente rápido y ágil todo lo que hago por Internet”.

“Los temas estaban relacionados con las problemáticas sociales de Medellín, que nos apropiáramos de lo local. Teniendo en cuenta que el profesor es antropólogo orientó que los alumnos observaran con mayor atención lo que les rodeaba, porque había grupos y culturas urbanas que se podían investigar”.

“Es una bola de nieve, porque cada vez se crean dispositivos electrónicos y móviles. A más juguetes móviles, más la Internet va a querer tener vínculos con ellos.. Celular baja un ring tone, ya será información... Apple creó el iPhone (voz, video, música, fotos, GPS). Ahí nos van a tener enganchados siempre. Ahora un celular... reproductor de música y todo... nos van a llevar a ser más compradores compulsivos de estos juguetes que nos van a volver más dependientes”.

- ♣ Narratividad: estrategias estéticas y formales que se derivan de los conceptos anteriores”.

“yo creo que esto nos está volviendo perezosos, en vacaciones ya casi ni me veo con mis amigos de la U, y nos conectamos por ahí, si necesito un amigo y no tengo minutos, pero sé que está conectado, prendo el computador y ahí está... está acortando las distancias.”

Son nuestras mentes y no las máquinas las que procesan la cultura, sobre la base de nuestra propia existencia. El hipertexto está dentro de nosotros mismos, está en nuestra habilidad interna para recombinar y asimilar en nuestras mentes todos los componentes del hipertexto, que están distribuidos e diversos ámbitos de la experiencia cultural.

7.8 Las TIC al servicio de la Investigación Formativa

Los tiempos han cambiado, las modalidades de aprendizaje se renuevan cada vez más, especialmente por la demanda de los estudiantes y el medio. La generación de conocimiento obliga cada vez más a obtener respuestas, más rápidas y efectivas. Proceso que tiene correspondencia con las posibilidades que ofrecen modelos pedagógicos como el Aprendizaje Significativo y el Aprendizaje Colaborativo.

Como la educación no concluye cuando los estudiantes abandonan la escuela al final del día o en el momento en que se gradúan también debe enseñárseles a que aprendan por sí mismos. (Ausubel. 1976:51)

Educar para el desarrollo de competencias es permitir la construcción de conocimientos, la participación activa y responsable de los sujetos, la creación colectiva de saberes, significados y realidades, y de un ser humano que se desarrolla, como tal a través del encuentro con el otro y con la cultura. (Torrado, 2000: 54) Presentamos aquí un esquema que recoge los hallazgos acerca de los usos de las TIC para la Investigación Formativa entre estudiantes universitarios.

Cuadro 8 Categorías y subcategorías de nuestra investigación.

MEDIOS	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
Wikis Chat MSN Foros Comunidad virtual Blog	Procesos académicos	Consulta Indagación Selección de información Socialización de la información
Buscadores Base de datos on line Chat Facebook	Competencias para la Investigación Formativa	Pregunta Consulta Selección de Información Participación Intercambio de Información
Buscadores Chat para intercambiar conceptos Correo electrónico para compartir información y aclarar dudas Blogs para expresarse, ser leídos y opinar	Procesos de aprendizaje	Pregunta Indagación Selección de información Análisis Colaboración entre pares Socialización Socialización de la Información Acompañamiento en el proceso de indagación y selección de información

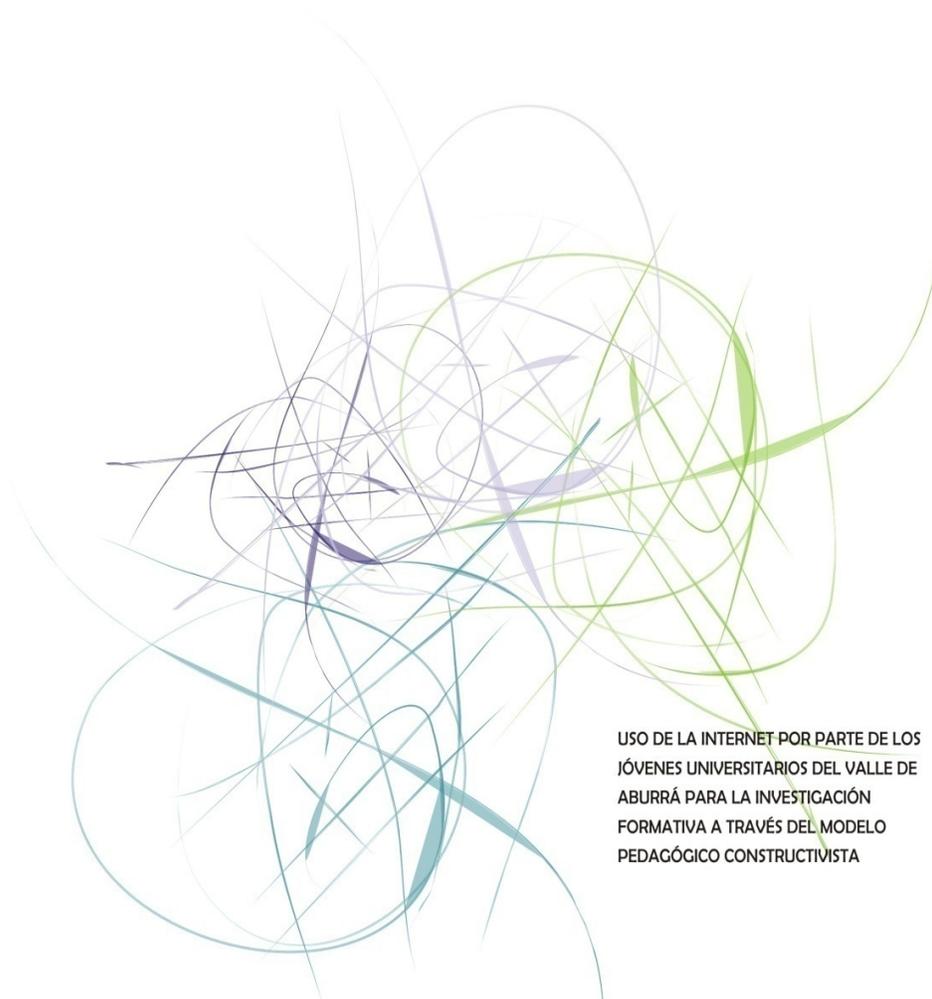
El desarrollo de competencias para la investigación no es ajeno al movimiento cultural de los medios de comunicación y de la cibercultura misma, por esto circunstancias socio- culturales, económicas y educativas influyen de forma permanente en estos procesos. Como se puede apreciar en los testimonios de los estudiantes.

“Internet cada vez evoluciona más, ya ni siquiera se tendrán que desplazar a las instituciones. Mis primos de 5 a 7 años, ellos prenden el computador, chatean, tienen MSM, cada día habrá más gente, hasta mi mamá tiene Face, MSM, tiene 45 años. En un futuro ninguno nos vamos a librar de estar ahí.”

La Investigación Formativa para los realizadores de este trabajo en sintonía con Elliot (1990: 73) se puede definir como

“la reflexión que realizan los docentes cotidianamente sobre la práctica de la enseñanza y el trabajo que hacen los alumnos bajo la orientación de un profesor para allegar al campo del conocimiento”.

En la actualidad si bien no siempre constituye un acto intencionado o programado el uso que los estudiantes realizan de las herramientas que ofrece la Internet para informarse y/o divertirse, también aportan a la formación del estudiante.



USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Conclusiones

Conclusiones

Al finalizar esta investigación se reafirma el papel que juega hoy las TIC para los jóvenes; sin embargo, vale aclarar que el uso de esta herramienta, en gran medida, está encaminado es al ocio y a la diversión. Ahora, para poder vincular las TIC a la Investigación Formativa en la educación superior, es necesario pensar cómo el docente crea estrategias para llevar al estudiante hacia una lectura crítica de la red, porque como plantea Cassany, la literacidad va más allá de la grafía,

La literacidad electrónica es [...] la integración de otros sistemas de la representación del conocimiento en un único formato. El discurso ya no solo se compone de letras: también tiene fotos, video, audio, reproducción virtual etc. El texto adquiere la condición de *multimedia* o *multimodal*. (Cassany, 2006, 179,180)

Basta con entrar a un sitio web, ya sea para realizar una compra, o para salir de viaje; cada sitio tiene una forma de presentar un producto o servicio: link que muestran las habitaciones, fotos de las instalaciones, lista de servicios, testimonio de clientes; entre otros. Siguiendo entonces con la línea de Cassany, esta literacidad electrónica precisa de: habilidades de computación, habilidades de navegación, habilidades verbales y habilidades visuales y auditivas las cuales permiten ir más allá de las búsquedas simples, porque como lo plantea (Shetzer y Warschaur, 2000:179-180) en Tras las líneas,

[...] La literacidad electrónica incluye también la habilidad para encontrar, organizar y usar información, que ellos y otros autores denominan literacidad informativa [...] Identifican tres grande componente en esta nueva literacidad:

Comunicación. [...] se usan géneros nuevos, con formas de cortesías particulares, con estructuras discursivas, registros o fraseología diferente a los tradicionales.

Construcción. Corresponde a la denominación tradicional de «escritura» con tres matices relevantes: se pasa de la prosa *lineal* al *hipertexto*, del *lenguaje verbal* al *objeto multimedia* y del *autor* a la *co-construcción* de texto o *coautoría*.

Investigación. Corresponde a la navegación por la red. Hay que saber buscar y leer sitios, desplazarse a través de su compleja escritura, orientarse en el entramado de enlaces o saber evaluar críticamente la validez, fiabilidad y utilidad de los datos. (Cassany, 2006: 180)

Esto es, que el estudiante en formación transforme el uso de una herramienta que hace parte de su cotidianidad social y la inserte en su cotidianidad académica, es decir, que

use la Internet como una herramienta generadora de conocimiento y productora de investigación. A continuación presentamos las conclusiones a las cuales hemos llegado.

Los estudiantes de comunicación no son tan rigurosos en las búsquedas como lo ingenieros en cuanto a las páginas arbitradas (académicamente corresponden a sitios de otras universidades, grupos de investigación, redes académicas, bases de datos, revistas académicas o indexadas)

1. Es visible en Colombia el aprovechamiento por parte de los jóvenes y las Instituciones de Educación Superior de la internet y las TIC, con diversos intereses, como la socialización y diversión, sin embargo la búsqueda formativa también es importante. Los jóvenes como lo demuestra la investigación, también, hacen uso de la red para actividades académicas; por lo tanto el proceso de investigación, particularmente de Investigación Formativa está determinado por los cambios de las circunstancias de estudiantes y docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, mediado por las TIC..
2. La Investigación ahora con más fuerza que nunca reclama ser considerada como una experiencia vital, inmersa en la sociedad y cultura. Cultura en permanente reconocimiento de la realidad y en constante socialización de la misma, con los otros. Las universidades evidencian esta necesidad en sus currículos, al darle importancia a la enseñanza de la investigación en el plan de estudios del pregrado.
3. Desde las posturas de Freire, Vigotsky y Ausubel se confirma en el ámbito de las TIC que el aprendizaje reclama más espacios de socialización, diversidad de puntos de encuentro para la adquisición del conocimiento. La universidad ya no el único espacio de socialización, la Internet también apoya el encuentro con los otros. La educación debe reconocer la dimensión social del sujeto y busca dinamizarla a través de diversos espacios.
4. Las TIC como facilitadoras de espacios de socialización y de puntos de encuentro se constituyen en el apoyo esencial para procesos de acompañamiento y tutoría a los estudiantes desde la presencialidad de la educación.
5. La Internet como espacio para el aprendizaje significativo y la construcción y encuentro con los otros, permite una mejor construcción del conocimiento.
6. El Aprendizaje Colaborativo y Significativo favorece procesos de comunicación en doble vía en la cual tutor y/o docente y estudiante juegan un papel

protagónico, activo, con igualdad de oportunidades de preguntar, proponer, construir y reconstruir el conocimiento.

7. Los estudiantes reconocen un gran potencial en las TIC para la investigación, pero también indican que requieren apoyo y acompañamiento permanente de sus tutores, docentes y guías para la eficacia de estos procesos. Si bien saben moverse en la red, aún no tienen muy claro cómo sacar provecho del mar de información que allí encuentran.
8. El reconocimiento del otro en el plano de la virtualidad amplía las posibilidades de encuentro con pares, que apoyen los procesos de aprendizaje. En ocasiones, los estudiantes se atreven a preguntarle a un compañero por el chat algo que no se atreverían a preguntar de manera presencial en el salón de clase.
9. Las TIC aparecen como el motor de reflexión y motivación para la formación y generación de conocimiento tanto para los estudiantes como para los docentes.
10. El uso de las TIC con fines formativos e investigativos allanan el camino para el “agenciamiento” del estudiante en términos de desarrollo humano y de acuerdo con las alternativas que ofrece la Sociedad de la Información y del Conocimiento.
11. La libertad que ofrece el ciberespacio y el uso de las TIC beneficia los procesos de aprendizaje de los estudiantes y fomenta el desarrollo de habilidades para la investigación.
12. A diferencia de la educación tradicional y el sistema presencial de formación, el uso de las TIC permite el desarrollo de procesos cognitivos de manera sincrónica y asincrónica. Esto beneficia al estudiante, acorta costos y facilita procesos.
13. Las ventajas que ofrecen las TIC al estudiante favorecen el acceso al conocimiento, pero implican para éste el dominio de más competencias para el manejo, selección y sistematización de la información.
14. Aunque los estudiantes ya utilizan diferentes TIC y medios de comunicación virtual, falta un trecho largo para incorporar de forma significativa al aprendizaje todas estas herramientas.
15. Para la gran mayoría de los consultados y entrevistados en este estudio es evidente que Internet es una herramienta primordial, que sirve a las necesidades y requerimientos educativos actuales. Desde los primeros semestres los estudiantes encuentran orientación por parte de los docentes para la búsqueda de información en la red y promueven el uso de redes sociales como Facebook, como canal para la comunicación fuera del aula y como medio para actualizarse en noticias de orden académico entre otros.

16. Aunque se considera que el uso de la virtualidad hace “perezosos” a los jóvenes, el reconocimiento del liderazgo docente orienta nuevas construcciones, como la creación de blogs, en los cuales se empiezan a realizar trabajos, con debilidades y errores, pero impulsa a las nuevas generaciones a darle nuevos usos a las TIC, así como el intercambio de aportes y opiniones académicas.
17. También es importante destacar que los noveles estudiantes empiezan a entender que no todo lo que se publique en la red es verídico o creíble y ya empiezan a recomendar que se tenga cuidado con tal información, por lo que se hace necesario confrontar las diferentes consultas.
18. Por su parte, los estudiantes de últimos semestres viven el uso de las TIC de otra manera. Al terminar la formación profesional se empieza a hablar de la utilidad de la tecnología para efectos laborales.
19. Otro hecho importante que reconocen las generaciones próximas a graduarse es que no todo se encuentra en los soportes electrónicos. Se renueva la importancia de la biblioteca y se descubren opciones en tales centros de información, de tal forma que los niveles de contrastación permiten otros hallazgos académicos.
20. Los estudiantes sostienen la necesidad de transformar el uso de las bibliotecas, que deben pasar de sus formas tradicionales de llegar a los lectores a nuevas maneras para la prestación de sus servicios.
21. Se puede concluir, en este paralelo, que los jóvenes llegan con cierto nivel de ingenuidad frente a la utilidad de Internet. Sin embargo, en la medida que avanzan en sus estudios y los docentes intervienen en el proceso y en la promoción de las nuevas maneras de acercarse a la tecnología, se da una transformación adecuada. El nivel de conciencia crece frente a las grandes posibilidades y se generan nuevos protagonismos en la interacción hombre-máquina y hombre-hombre.
22. En cuanto a la forma como se acercan a la tecnología, los estudiantes de comunicación y de ingeniería, tienen varias similitudes, como las relacionadas con la propiedad de los PC, usos sociales, consultas para la formación académica, lugares desde donde se conectan e, incluso, los sitios a los cuales “accesan”, como Wikipedia, Rincón del vago y Monografías. También se encuentran semejanzas en las frecuencias de uso y la utilización en el aula de clase.
23. Las diferencias se presentan realmente en el objeto de cada profesión. Para los ingenieros es muy importante el software que utilizan, por cuanto piensan en “programación” y en intervención o modificación de “programas” para

maximizarlos. Su interés pasa por la arquitectura del software. En cambio, los comunicadores toman el software para la creación de objetos y piezas de comunicación en diferentes sentidos. Los programas que utilizan están relacionados con la fotografía, el diseño, el sonido, la edición de imágenes y, en general, la producción de textos.

Estudiantes: dado que los estudiantes, en relación constante con sus pares, aprenden a socializar en un mundo virtualizado, adquieren un conjunto de competencias tecnológicas que abordan nuevos lenguajes. Como se encuentra en esta investigación, la mayoría de los estudiantes no solo tienen acceso a los programas de computación, sino que los utilizan, tanto para sus ciber-encuentros sociales-recreativos como para el desarrollo de consultas con intención académica. Sin embargo, surge la pregunta por la calidad de los contenidos.

Profesores: Aunque el objeto directo de estudio de este trabajo no fue la actividad docente frente al uso de las herramientas de Internet, el resultado del protagonismo estudiantil revela que los acercamientos académicos de los estudiantes a la web, aún son limitados, sobre todo, si se tiene en cuenta el gigante potencial de la telaraña mundial. Por tanto, esta investigación conduce a la formulación de nuevas preguntas, como el papel del maestro frente a los usos de Internet, tanto para su actualización profesional, como para la implementación de nuevas estrategias pedagógicas y didácticas. Es decir, el profesor debe asumir un nuevo papel estratégico en la relación enseñanza- mediaciones-aprendizaje, de tal manera que asuma novedosas formas de acompañamiento al estudiante y ésta, a su vez, construya otras rutas de consulta en su proceso de investigación formativa.

Nuevos territorios: a los docentes les corresponde iniciar o continuar ocultos senderos electrónicos, ya recorridos por los jóvenes, que conducen a nuevos territorios en los cuales existen pocas opciones de retorno. En estos espacios de diferente tipo se construyen y renuevan las subjetividades actuales de los mundos juveniles. Los docentes deben acercarse a esta nueva territorialidad, con mesura y sin censura, para que la aceptación de su presencia sea más simple, pero a la vez, más efectiva.

Blended learning: En el trabajo se reafirma una tendencia mundial contemporánea, que tiene que ver con el B-learning o aprendizaje bimodal. Frente al debate de educación presencial o a distancia con virtualidad, la cuestión hoy es que existen momentos en los cuales se requiere de la presencialidad y la virtualidad simultáneamente. La encuesta realizada dice que el 19% utilizan siempre Internet en el aula, lo cual es una cifra muy

significativa y que no había sido revelada en otros estudios. Entre poca y alguna frecuencia, se encontró una población de 75%, lo que denota un crecimiento sistemático de la presencia de la red en el aula. Tan solo el 6% de los encuestados afirma que nunca utilizan Internet al interior de sus clases. La evidencia es contundente y este hallazgo muestra, con urgencia, una ruta de trabajo para el docente actual

Comunicación-educación y escuela: la hibridación comunicación-educación manifiesta que en la escuela, es decir, en la relación pedagógica entre el estudiante y el docente existe un complejo proceso de comunicación, con todos sus elementos, como emisor, receptor, mensaje, codificación, decodificación, barreras comunicativas, realimentación, canal y mediaciones. Con Vygotsky y Freire, debe decirse que el proceso formativo de los jóvenes incluye a todos los actores y que, por tanto, definitivamente se aprende en comunidad, ahora más con las mediaciones virtuales, el protagonismo de los estudiantes y un nuevo papel de acompañamiento docente.



USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Bibliografía

Bibliografía

AGUADED, José Ignacio y CABERO Julio. (2002) Educar en red como recurso para la educación. Ediciones Aljibe Málaga.

ALDANA VALDEZ, Eduardo (1996) Colombia al filo de la oportunidad. Bogotá: Tercer Mundo.

AUSUBEL, David. (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Trillas. México.

BALARDINI, Sergio. (2000) Jóvenes e identidad en el ciberespacio. Nómadas. N 13 Universidad Central. Colombia.

BAUMAN, Zygmunt (2000). Vida líquida. El autor cita aquí a Naomi Klein Vallas y ventanas: despachos desde las trincheras de la globalización. Paidós. Barcelona. P. 119.

BELTRÁN, Luis y ACOSTA, María Ofelia (2003). Teorías del aprendizaje. Módulo. Fundación Universitaria Luis Amigó. Medellín- Colombia.

BENJAMIN, Walter (1993) (1912-4) Metafísica de la Juventud, Paidós, Bcelona.

BOURDIEU, Pierre (1990), Sociología y cultura. México: Grijalbo. P. 163.

BRIONES, Guillermo. (1981) Métodos y técnicas de Investigación para las ciencias sociales. La formulación de problemas de investigación social. Uni Andes. Bogotá.

BRITO Lemus, Roberto.(1996) Hacia una sociología de la juventud. En Revista Jóvenes No. 1 Julio – Septiembre P. 27

BUNGE, Mario. (1969). La ciencia, su método y su filosofía. Siglo XXI Editores. México.

CALZADILLA, María Eugenia. (2002) Aprendizaje Colaborativo y Tecnología de la información y la comunicación. Revista Iberoamericana de Educación.

CASTELLS, Manuel (1998). La era de la información. El poder de la identidad, vol II. Siglo XXI editores Argentinas, S.A Buenos Aires.

_____ (2001). Internet y la sociedad red. Lección inaugural del Programa de Doctorado sobre Sociedad de la Información y del Conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya.

CASSANY, Daniel. (2006). Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea. Anagrama.

CEBRIÁN, Juan Luis (1998). La Red. Cómo cambiarán nuestras vidas los nuevos medios de comunicación. Grupo Santillana de Ediciones S.A. Madrid.

CEPAL 2004. La juventud en Iberoamérica Tendencias y Urgencias. Santiago de Chile 2004. Informe retomado por Germán Muñoz en su artículo El consumo juvenil en la Sociedad Mediática.

CORTINA, Adela (2009) Pobreza y Libertad. Erradicar la pobreza desde el enfoque de Amartya Sen. Editorial Tecno. España.

_____ (2002) Por una ética del consumo. Las ciudadanía del consumidor en un mundo global., Santillana Ediciones. Madrid.

CUBIDES, Humberto, LAVERDE, María Cristina. (1998). Viviendo a toda. Universidad Central. Siglo del Hombre Editores. Bogotá. La cita corresponde a un artículo de esta obra, de Mario Margulis y Marcelo Urresti (2005) "La construcción social de la condición de juventud". Retomado por QUINTERO TOBÓN, De jóvenes y juventud. En Nómadas no. 23 octubre. Universidad Central.

DE SOUZA S.J. (2001). ¿Una época de cambios o un cambio de época? Elementos de referencia para interpretar las contradicciones del momento actual. Publicación mensual del Instituto Científico de Culturas Indígenas. Año 3, No. 25, abril del 2001. Fundación ISNAR, San José, Costa Rica. P 1.

ÍAZ, José Jaime (2004) Formación y Educación en el contexto de la Fundación Universitaria Luis Amigó. Fondo Editorial. Medellín.P. 52

D. R GARRISON y T. ANDERSON. (2005). El e-learning en el siglo XXI. Investigación y práctica. Octaedro. Barcelona, España.

DUSSEL, Enrique. (2001). Principios éticos y economía (en torno a la posición de Amartya Sen). En Signos Filosóficos. julio diciembre 2001. Universidad Autónoma Metropolitana. En Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Redalyc. Artículo PDF (consultado el 10 de enero de 2010)

ELLIOT. J. (1990). La investigación-acción en educación. Madrid: Morata.

ECHEVERRIA, Javier. (2000) Un mundo virtual. Madrid. Plaza y Janés. P. 24

ENGELS, Federico (1969). Introducción a la Dialéctica de la Naturaleza Ed Caum. Primera Edición "Obras Escogidas de Marx y Engels. P 31.

EDUCACIÓN VIRTUAL (2007). 10 años de la Fundación Universitaria Católica del Norte. Medellín- Colombia.

FEDERMAN, José. QUINTERO, Josefina. y MUNÉVAR, Raúl (2005). Competencias Investigativas en Educación. Editorial Magisterio. Aula Abierta. Bogotá.

_____ (2000) Generación @. La juventud en la era digital. En Nómadas. N13.

FERRARI, R (2008). "Ni oral ni escrito: la sociabilidad del chat" en Urresti, M editor)

Ciberculturas juveniles, Buenos Aires, La crujía, 2008, pp. 183 – 203

FLÓREZ, Rafael. (1994) .Hacia una pedagogía del conocimiento. McGRAW-HILL. Colombia.

FORMENT, E (1996). La formación general en la universidad. En Tratado de educación personalizada, vol. 27, Madrid, ediciones Rialp. P 155

GALLO RESTREPO, Nancy. GARCÍA RAMÍREZ, Sandra y LONDONO ALVAREZ, Julieth. (2000-2006) Formando juventudes. Estado del Arte de las propuestas formativas con jóvenes en el campo de la educación no formal en Medellín: 2000 al 2006. Editorial Corporación Región. Medellín. 2008. P. 56 -57

GARCÉS, Ángela (2010). Nos – otros los jóvenes. Polisemias de las culturas y los territorios musicales de Medellín. Sello Editorial Universidad de Medellín.

_____ (2003) Percepciones urbanas: tres generaciones de jóvenes en Medellín. En Revista Universidad de Medellín. No. 75 (enero – junio 2003). P. 61 – 87

GARCÉS, Ángela; PATIÑO, Carlos, TORRES, Juan José. (2008). Juventud, Investigación y saberes. Estado del arte de las investigaciones sobre la realidad juvenil en Medellín. 2004-2006. Alcaldía de Medellín.

GARCÍA, Ana y TEJEDOR, Francisco. (1996). Perspectivas de las nuevas tecnologías de la educación. Narce, S.A de Ediciones. Madrid.

GARCÍA Canclini, Néstor (1995). Consumidores y ciudadanos. Conflictos culturales de la globalización. México., Grijalbo. P 45

GARCÍA, Carmen (2003). Los semilleros de investigación. Hacia la reflexión pedagógica en la educación superior. Editorial Biogénesis. Universidad de Antioquia. Medellín- Colombia.

GIRALDO, Lillyana y VILLA, Claudia (2006) Percepciones de los docentes universitarios sobre el uso de las nuevas tecnología de información y

comunicación (NTIC) en sus prácticas pedagógicas. Tesis maestría en Educación y Desarrollo Humano. Cinde- Universidad de Manizales.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EDUCACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES-EAV. (2006). Un modelo para la educación en ambientes virtuales. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín

GÓMEZ MONT, Carmen.(2000). Revolución tecnológica: un nuevo paradigma para la comunicación. En Signo y Pensamiento. No. 36. V. XIX Universidad Javeriana. Bogotá. P 18

IBÁÑEZ, Jesús. (1985). Del algoritmo al sujeto. Madrid, Siglo XXI Editores. P 25

JAILLIER, Erika (2010). Usos: conceptos y posturas generales. Investigación en curso 200-2010.

LÉVY, Pierre. (2007) Cibercultura. Informe al Consejo de Europa. Antrhopos. Barcelona.

_____ (1999) ¿Qué es lo virtual? España Editorial Paidós. P. 19

LONDOÑO, Julieth, GALLO. Nancy, GARCÍA, Sandra (2008). Formando Juventudes. Estado del arte de las propuestas formativas con jóvenes en el campo de la educación No formal en Medellín: 2000-2006. Corporación Región. Medellín.

LOZADA, Mireya (2004) "El ciberciudadano: representaciones, redes y resistencias en Venezuela y América Latina". En Daniel Mato (coord.), Políticas de ciudadanía y sociedad civil en tiempos de globalización. Caracas: FACES, Universidad Central de Venezuela, pp. 167-180.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2003). Comunicación, medios y educación, un debate para la educación en democracia. Biblioteca Latinoamericana de Educación- Barcelona. P 119.

MARÍN, Adriana y MORENO, Mónica (2008) Lecturas y discursos sobre las identidades y los consumos mediáticos. Tesis de maestría Educación y Desarrollo Humano- Cinde. Universidad de Manizales.

MARTÍN-Barbero, Jesús y SILVA, Armando (1997). Proyectar la Comunicación. Texto de Norbert Winer, en Cibernética y Sociedad –Proyecto transdisciplinar y teoría crítica. Editores Tercer Mundo S. A. Bogotá.

MARTÍNEZ, M^a.E. y Raposo, M. (2006). Las TIC en manos de los estudiantes universitarios, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 5 (2). P 165.

MEAD, MARGARET (1971): Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional. Buenos Aires: Granica.

MÉLICH, J.C. (2002) Filosofía de la Finitud. Barcelona: Herder. P. 65

MERLINO, Santesteban,(2003) Cristian. Análisis de la conectividad en la recuperación de la información web. En Brasilia. Vol 32. No. 3 P. 11.

MUÑOZ, Germán. (2006). La comunicación en los mundos juveniles hacia una ciudadanía comunicativa. Tesis doctoral en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Cinde. Universidad de Manizales.

_____ (2008). El consumo juvenil en la sociedad mediática. San Pablo Vol 5 N12.

_____ (1998). Viviendo a toda. Jóvenes, territorios y nuevas sensibilidades. Universidad Central- DIUC- Siglo del Hombre Editores. Bogotá.

_____ (1996). Heredando el futuro: Pensar la educación desde la Comunicación

NOT, Louis. (1983).Las pedagogías del conocimiento. México. S. XXI.

ORDÓÑEZ, J. (2004). Ciencia, tecnología y ser humano en el contexto de cambio de época. Universidad de Costa Rica. Congreso Humanidades, Colombia.

OROZCO Gómez, Guillermo (2002). Mediaciones tecnológicas y des – ordenamientos comunicacionales. Revista Signo y Pensamiento. Volumen XXI. Julio- Diciembre.

OSSA Londoño, Jorge (2002). Formación Investigativa vs Investigación Formativa. En Pluri/versidad, Vol 2, No. 3.

Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2008). Ministerio de Comunicaciones Bogotá, marzo.

PISCITELLI, Alejandro (2005). Internet, La imprenta del siglo xxi. Cibercultura. Gedisa. Barcelona.

QUINTERO Tobón , Fernando. De jóvenes y juventud (2003). En Nómadas. Universidad Central. Bogotá 2. Citando a SERRANO, José Fernando. Juventud Estado del Arte. Bogotá. 1990 – 2002. P.94 a 102.

RAMÍREZ ROMERO, José Luis. (2001) Revista mexicana de investigación educativa. Volumen 6. Número 11. Educación y computadoras: una aproximación al estado actual de su investigación en México. Enero – abril P. 17.

REGUILLO CRUZ (2000) Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto. Buenos Aires, Ed. Norma. P. 81

REINGOLD, Howard. La comunidad virtual. Una sociedad sin Fronteras. Gedisa 1996

RESTREPO Gómez, Bernardo. (2007) Cultura investigativa y maestro investigador: aprendizajes de una experiencia. En: Cultura Investigativa y Formación de Maestros. Revista Grupo Calidad de la Educación y Proyecto

Educativo Institucional y Red de Maestros Investigadores de las Normales Superiores de Antioquia. Medellín, Universidad de Antioquia.

_____ (2003) Conceptos y aplicaciones de la investigación formativa y criterios para evaluar la investigación científica en sentido estricto.

REYES, Giovanni. (2008) Desarrollo Humano: desafío permanente en el ámbito universitario. En Acta Colombiana de Psicología. Bogotá Vol 11 no. Bogotá Julio Diciembre.

RODRIGUEZ, María Luz. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. Conference on Concept mapping. Pamplona

ROLDÁN Vargas, Ofelia. E HINCAPIÉ ROJAS, Claudia María (1999) Ambientes educativos que favorecen el desarrollo humano. En Educar, el desafío hoy. Editorial Magisterio.

ROSAS, Ricardo y SEBASTIÁN, Chistian. (2001) Piaget, Vigotski y Maturana. Constructivismo a tres voces. Aique. Argentina.

ROUSSEAU, Juan Jacobo (1973) Emilio o de la Educación. Barcelona. Fontanella. P124

RUEDA ORTIZ, Rocío. (2009). Para una pedagogía del hipertexto, una teoría de la deconstrucción y la complejidad. Antrhopos. Barcelona

RUEDA ORTIZ, Rocío y QUINTANA, Antonio (2004).Ellos vienen con el chip incorporado. Hacia una cultura informática escolar. Universidad Central, IDEP, Universidad Francisco José de Caldas.

SALINAS, J. (1.997): Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Revista Pensamiento Educativo. PUC Chile. 20, 81-104.

SEN Amartya y KLIKBERG Bernardo (2007) Primero la gente. Una Mirada desde la ética del desarrollo a los principales problemas del mundo globalizado. Ediciones Deusto. Barcelona

SUNKEL, Guillermo.(2006) El Consumo cultural en América Latina. Convenio Andrés Bello. Compilación de varios autores. La cita se toma de TREJO DELARBRE, Raúl. El consumo cultural latinoamericano en la Internet.

_____ (2002) Una mirada otra. La cultura desde el consumo. En Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder. Daniel Mato. CLACSO.

TAMAYO, Camilo y DELGADO, Juan (2007). Hacer real lo virtual. Discursos del desarrollo, tecnologías e historias del Internet en Colombia. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.

TORRES VARGAS, Georgina Araceli (1999). Revista: Documentación de las Ciencias de la Información. Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, Universidad Nacional Autónoma de México.

URRESTI, Marcelo. (2008). Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet. Reseña de libro. Revista Argentina De Sociología Año 6.

VALENZUELA, José Manuel (2005). El futuro ya fue. Juventud, educación y cultura. En Revista Anales de Educación. Año 1 No. 1-2, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.

_____ (2000), "La siesta del alma. Los góticos y la simbología. dark", *Umbrales. Cambios culturales, desafíos nacionales y juventud*, Medellín, Corporación Región.

WILLES, Henao Myriam. (2001). El significado de la investigación científica en la formación del docente universitario. En La transformación social y

transformación de la universidad. Análisis de las propuestas académicas 1965 – 1989. Bogotá: Editorial Universidad Nacional. P 137

WOOLFOLK, Anita. (2006) Psicología Educativa. Pearson educación. México.



USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Cibergrafía

Cibergrafía

AVIRAM, R Y TALMI. Paradigms of ICT & Education. Are you a technocrat? A reformist? Or a Holist? <http://elarningeuropa.info>. En la Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Sistemas Educativos.

BERGMANN, Lothar. www.tarifaweb.com/aljaranda/num21/art2.htm. Artículo publicado en Prehistoria – Aljaranda y consultado en enero 19 de 2008, a las

LANDETA, Ana. Tendencias en el uso de recursos virtuales. Integración de las TIC a los sistemas de enseñanzas tradicionales. Publicado en www.educaweb.com <http://www.educaweb.com/noticia/2006/09/26/tendencias-uso-recursos-virtuales-integracion-tic-11914.html> (consultado el 5 de enero de 2010)

MARTÍN-BARBERO, Jesús y SILVA, Armando. Proyectar la Comunicación. Texto de Norbert Winer, en Cibernética y Sociedad –Proyecto transdisciplinar y teoría crítica. Pág. 23. Editores Tercer Mundo S. A. Bogotá. 1997

LANDETA, Ana. Tendencias en el uso de recursos virtuales. Integración de las TIC a los sistemas de enseñanzas tradicionales. Publicado en www.educaweb.com 5:00 pm. www.elespectador.com/noticias/actualidad/articulo-facebook-angel-o-demonio Marzo 12.2008 9 pm

MARQUÉS GRAELLS. Pere. Impacto de las TIC en educación: Funciones y Limitaciones. <http://dewey.uab.es/PMARQUES/sideyu.htm> (Consultado en marzo de 2008)

MARTÍ Lahera , Yohannis. El qué y por qué de la Alfabetización Tecnológica en la formación informativa. Facultad de Comunicación. Universidad de la Habana. 2004. Consulta: junio 2010
<http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/eventos/index/assoc/HASH055e.dir/doc.pdf>

PISCITELLI, Alejandro. "Nativos e inmigrantes digitales: ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún?. Revista Mexicana de Investigación Educativa– COMIE- No. 28/2006. México. Consultado en junio 2010.
<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/140/14002809.pdf>

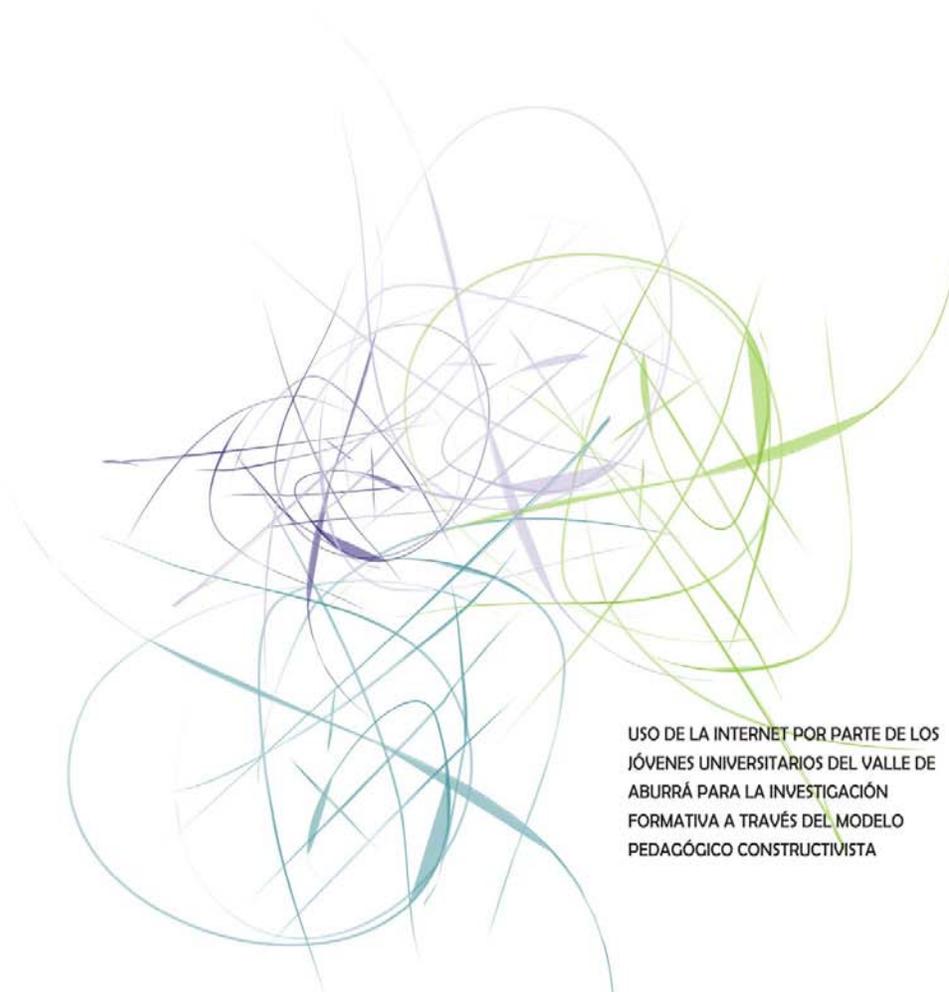
URIBE Tirado, Alejandro. Texto: "Acceso, conocimiento y uso de las herramientas especializadas de Internet entre la comunidad académica, científica, profesional y cultural de la Universidad de Antioquia". Consultado: junio 2010.
<http://docencia.udea.edu.co/investigacioninternet/contenido/problema.pdf>

TORRES VARGAS, Georgina Araceli. Revista: [Documentación de las Ciencias de la Información, 1999; \(22\)](#). Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, Universidad Nacional Autónoma de México. Publicado en:
<http://europa.sim.ucm.es/compludoc>. Consultado en enero 18 de 2008, 10:10 pm

www.fac.org.ar/cvirtual/help/glosario/glosaesp.htm

usuarios.lycos.es/Resve/diccioninform.htm

http://www.flacsoandes.org/comunicacion/aaa/imagenes/publicaciones/pub_127.pdf



USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Glosario

Glosario

ANDAMIAJE: fue inventado por Bruner para explicar el proceso para ayudar a los alumnos a alcanzar su nivel de desarrollo “potencial

Consiste en un proceso mediante el cual el profesor ayuda a los niños realizando lo que ellos no pueden hacer al principio, permitiéndoles poco a poco hacerse cargo de las partes del proceso de construcción textual a medida que van teniendo capacidad para hacerlo. Esta postura supone que los estudiantes “descubrirán” todo lo que tienen que saber al “sumergirse” en el aprendizaje.

- ♣ **APRENDER A APRENDER:** Principio de intervención educativa. Implica emprender una serie de medidas orientadas a que el alumno desarrolle habilidades y estrategias que faciliten futuros aprendizajes de una manera autónoma. Se materializa, entre otras acciones y elementos en orientar la educación al desarrollo de capacidades relacionadas con el interés por buscar información y tratarla de manera personal. Conlleva prestar una consideración especial a los contenidos procedimentales (búsqueda de información, análisis y síntesis de la misma, etc.)
- ♣ **EL APRENDIZAJE COLABORATIVO:** conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social.) En el aprendizaje colaborativo cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como el de los restantes miembros del grupo (Johnson, 1993.)
- ♣ **APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO:** Aquel en el que el alumno construye sus conocimientos asumiendo una actitud protagonista, sin la ayuda permanente del enseñante que puede, no obstante, guiar el proceso y facilitar medios. Esta forma de entender el aprendizaje requiere un método de búsqueda activa por parte del que aprende, que puede apoyarse en estrategias relacionadas con el método inductivo o con el hipotético-deductivo.
- ♣ **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:** Tipo de aprendizaje caracterizado por suponer la incorporación efectiva a la estructura mental del alumno de los nuevos contenidos, que así pasan a formar parte de su memoria comprensiva.

El aprendizaje significativo opera mediante el establecimiento de relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos del alumno y el nuevo material. Este proceso exige: que el contenido sea potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista lógico como psicológico, y que el alumno esté motivado. Asegurar que los aprendizajes escolares respondan efectivamente a estas características, se considera en la actualidad principio de intervención educativa

- ♣ **AMBIENTE VIRTUAL COLABORATIVO: (AVC)** es un "punto de encuentro" que permite a varias personas, a través de sus computadores, interactuar en un mundo virtual, buscando un objetivo común
- ♣ **BUSCADOR** Los buscadores (o motor de búsqueda) son aquellos que están diseñados para facilitar encontrar otros sitios o páginas Web. Existen dos tipos de buscadores, los spiders (o arañas) como Google y los directorios, como Yahoo.
- ♣ **CHAT:** Término utilizado para describir la comunicación de usuarios en tiempo real. Comunicación simultánea entre dos o más personas a través del Internet. Hasta hace poco tiempo sólo era posible la "conversación" escrita pero los avances tecnológicos ya permiten que la conversación se haga mediante audio y vídeo.
- ♣ **CIBERESPACIO:** Término concebido por el escritor William Gibson en su novela de ciencia ficción "Neuromancer" (1984) con el propósito de describir un mundo de redes de información. Actualmente es utilizado para referirse al conjunto de información digital y a la comunicación que se realiza a través de las redes, un espacio en el cual casi todo lo que contiene información; o puede transmitirla, debe ser incluido.
- ♣ **COEVALUACIÓN:** Tipo de evaluación caracterizada según los agentes que la llevan a efecto. Implica una situación evaluadora en la cual unos sujetos o grupos intercambian alternativamente su papel de evaluadores y evaluados (profesor-alumno, alumno-alumno, grupos de alumnos entre sí, etc.).
- ♣ **FACEBOOK:** Es uno de los primeros sitios web de redes sociales virtuales; en muy resumidas cuentas, las personas que se registran en el sitio pueden tener "amigos" y ver cualquier información que otros usuarios hayan puesto y

permitan ver, buscar a otras personas con las cuales se haya perdido contacto con el tiempo, etc. Facebook se ha valorizado en millones de dólares por su rápido crecimiento de usuarios, aunque es uno de los pocos que han logrado este crecimiento vertiginoso en los últimos años, por la alta competencia y lo cada vez más difícil que es sorprender al público en general con nuevas tecnologías.

- ♣ **E-BOOK:** Libro en formato digital que, en algunos casos, requiere programas específicos para su lectura. Suele aprovechar las posibilidades del hipertexto, de los enlaces y multimedia, y puede estar disponible en la red.
- ♣ **E-MAIL:** El e-mail, del inglés electronic mail (correo electrónico), es uno de los medios de comunicación de más rápido crecimiento en la historia de la humanidad. Por medio del protocolo de comunicación TCP/IP, permite el intercambio de mensajes entre las personas conectadas a la red de manera similar al correo tradicional. Para ello es necesario tener una dirección de correo electrónico, compuesta por el nombre del usuario, la arroba "@" y el nombre del servidor de correo.
- ♣ **ENSEÑANZA:** es aquel proceso intencional y planeado para facilitar que determinados individuos se apropien creativamente de alguna porción de saber con miras a elevar su formación. La enseñanza puede ser formal y no formal, escolar o desescolarizada (1997:304) Rafael Ochoa Flórez
- ♣ **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE INDAGACIÓN:** Formas de planificar, organizar y desarrollar acciones propias del proceso de enseñanza-aprendizaje basadas en la actividad del alumno que sigue pautas más o menos precisas del profesor y debe aplicar técnicas más concretas tales como investigaciones simplificadas, debates, visitas, estudio de casos, etc.

Este tipo de estrategias comportan, a la vez, la realización de actividades relacionadas con contenidos relativos a procedimientos, conceptos y actitudes. Ponen al alumno en situaciones de reflexión y acción.

- ♣ **HIPERTEXTO:** Cualquier documento que contiene vínculos con otros documentos de forma que al seleccionar un vinculo se despliega automáticamente el segundo documento

- ♣ **HIPERVÍNCULO:** Vínculo existente en un documento hipertexto que apunta o enlaza a otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

- ♣ **INTERNET:** Red mundial, de redes de computadoras. Es una interconexión de redes grandes y chicas alrededor del mundo. El Internet empezó en 1962 como una red para los militares llamada ARPA.Net, para que en sus comunicaciones no existan puntos de falla. Con el tiempo fue creciendo hasta convertirse en lo que es hoy en día, una herramienta de comunicación con decenas de miles de redes de computadoras unidas por el protocolo TCP/IP. Sobre esta red se pueden utilizar múltiples servicios como por ejemplo emails, WWW, etc. que usen TCP/IP.

- ♣ **IPHONE:** Teléfono móvil "inteligente", creado por la empresa Apple, cuyo sistema operativo es basado en Unix BSD (así como el MAC OS X), y es básicamente una computadora miniatura.

- ♣ **IPOD:** Pequeño aparato creado por Apple, que permite la rápida transferencia de audio y video desde la computadora. Soporta, dependiendo del modelo, gigas de información, permitiendo tener en un solo aparato mas chico que la palma de la mano, miles de canciones, y videos.

- ♣ **MESSENGER:** Programa de mensajería instantánea de la empresa Microsoft.

- ♣ **NAVEGANDO LA RED:** Explorar el Internet en busca de información.

- ♣ **PÁGINA WEB:** Resultado en hipertexto o hipermedia que proporciona un navegador del WWW después de obtener la información solicitada. Su contenido puede ir desde un texto corto a un voluminoso conjunto de textos, gráficos estáticos o en movimiento, sonido, etc. Algunas veces el citado término es utilizado incorrectamente en orden de designar el contenido global de un sitio web, cuando en ese caso debería decirse "Web site".

- ♣ **RED DE APRENDIZAJE:** Está transformando las relaciones, las posibilidades y los resultados de la enseñanza y el aprendizaje. La conexión de las redes se ha convertido en una fuerza para esta nueva forma de educación, proporciona el medio con el cual los alumnos se pueden relacionar con sus colegas, recursos y expertos con el fin de construir sus conocimientos y desarrollar habilidades. Se realiza de forma síncrona en la red.

- ♣ **TUTOR:** Profesor que actúa como órgano de coordinación didáctica encargado de participar en el desarrollo del Plan de Acción Tutorial, de coordinar los procesos de evaluación de los alumnos de su grupo, de encauzar las necesidades, demandas e inquietudes de los alumnos, de informar a los padres acerca de los procesos de desarrollo y aprendizaje de los sus hijos y de facilitar la cooperación educativa entre el profesorado y los padres de los alumnos.

El desarrollo de las funciones propias de la acción tutorial se considera un factor decisivo en la mejora de la calidad educativa.

- ♣ **VIRTUAL:** Término de frecuente utilización en el mundo de las tecnologías de la información y de las comunicaciones el cual designa dispositivos o funciones simulados.
- ♣ **WEB 2.0:** No hay un significado preciso para Web 2.0; principalmente se usa como un termino para referirse de forma general, a todo sitio que sea más que páginas estáticas. Los sitios Web 2.0 permiten al usuario mayor interactividad y realizar cosas que en sitios normales no se puede. Por ejemplo, el "arrastre" (drag and drop) de fotos u otros elementos, haciendo de la experiencia web algo más parecido al uso de la PC o Mac. Una técnica de programación que permite que esto sea posible es conocida como Ajax. Sitios como Gmail, de Google, fue uno de los primeros en usar esta tecnica para el web email a nivel masivo; también con Google Maps, permitiendo al usuario "mover" un mapa con el mouse.
- ♣ **WIKI:** Un website que permite que los usuarios editen contenido. Si uno tiene algo que aportar o corregir, puede oprimir el botón de editar, que usualmente esta arriba o al final de la pagina, y escribir.
- ♣ **WIKIPEDIA:** Una enciclopedia de contenido gratuito, multilenguaje (por lo menos 200 lenguajes), escrita por miles de voluntarios alrededor del mundo y patrocinado por la fundación sin fines de lucro, Wikimedia. Tiene tópicos de enciclopedia, almanaque y eventos actuales. Es un wiki así que todos los usuarios registrados pueden editar y agregar segmentos en los artículos.
- ♣ **TECNOCULTURA:** realidad social emergente producida por las nuevas tecnologías y caracterizada por la incesante capacidad de innovación, no ya de objetos, sino de los propios conocimientos.



USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE
ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN
FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO
PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

Anexos

Anexos

UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE
MAESTRIA EN EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO

PROYECTO

USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL
VALLE DE ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA A TRAVÉS DEL
MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

SONDEO

ANEXO 1

Marque con una X la opción seleccionada:

1. Sexo f _____
m _____

2. Edad _____

3. ¿A cuál programa pertenece?

Ingeniería _____

Comunicación _____

4. Qué semestre cursa actualmente:

1º _____

2º _____

9º _____

10º _____

5. Tiene acceso a internet:

a. Desde su casa _____

b. Desde la universidad _____

c. Desde otro lugar _____ Cuál? _____

6. De las siguientes alternativas, señala cuál o cuáles usas con mayor frecuencia:

a. Chat _____

b. Mail _____

- c. You Tube _____
- d. Programas de juegos _____
- e. MSN _____
- f. Otros _____ Cuáles? _____

7. ¿Cuál o cuáles motores de búsqueda utilizas con mayor frecuencia?

- a. Google _____
- b. Altavista _____
- c. Yahoo _____
- d. Otros _____ Cuáles? _____

8. ¿A cuál de estas comunidades virtuales perteneces?

- a. Facebook _____
- b. Hi5 _____
- c. Neurona _____
- d. Cumplealerta _____
- e. Otros _____ Cuáles? _____

9. Para consultas y trabajos, ¿cuál o cuáles de los siguientes sitios consultas?

- a. Wikipedia _____
- b. Rincón del vago _____
- c. Monografías.com _____
- d. Otras _____ Cuáles? _____

UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE
MAESTRIA EN EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO

PROYECTO

**USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL
VALLE DE ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA A TRAVÉS DEL
MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA**

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

ANEXO 2

OBJETIVO GENERAL:

Dar cuenta de los usos de Internet por parte de los jóvenes universitarios de Medellín para el desarrollo de actividades de investigación en los procesos de aprendizaje.

1. ¿Qué significa para tí la Internet?
2. ¿Con que frecuencia la usas?
3. ¿Cuál es el lugar de mayor frecuencia de uso?
4. ¿Para qué la utilizas la mayoría de las veces?
5. ¿Cuántos y cuáles buscadores conoces y utilizas?
6. ¿Cuántas y cuáles comunidades virtuales conoces y utilizas?
7. Describe 5 habilidades que desarrollas con el uso de la Internet
8. ¿Has pertenecido o perteneces a grupos de investigación? ¿Porqué?
9. ¿Consideras que se puede desarrollar alguna habilidad investigativa por medio de la Internet?
10. ¿Tendrías alguna propuesta de trabajo en el aula para ayudarte a desarrollar competencias investigativas utilizando la Internet?

UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE
MAESTRIA EN EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO

PROYECTO

USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL VALLE DE ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA A TRAVÉS DEL MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

ENCUESTA ABIERTA APLICADA A GRUPO FOCAL FUNLAM

ANEXO 3

Género: F___ M___

Edad: _____

1. ¿Qué significa para usted la investigación?

2. ¿Qué importancia tiene para usted los cursos de investigación que le brinda la universidad en su preparación?

3. ¿Qué entiende usted por investigación formativa?

4. ¿Cómo le gustaría que le enseñarán a investigar?

5. ¿Hace uso de la internet para investigar?

6. Cuando chatea ¿por qué lo hace? _____

7. ¿Cómo vería usted el hecho que de algunas clases fueran mediadas por el uso de la internet, como en foros, blog, encuentros en el chat?

UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE
MAESTRIA EN EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO

PROYECTO

**USO DE LA INTERNET POR PARTE DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS DEL
VALLE DE ABURRÁ PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA A TRAVÉS DEL
MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA**

GRUPO FOCAL

ANEXO 4

GRUPO FOCAL

Para lograr cierto grado de profundización, el grupo de trabajo empleará como instrumento de recolección de información el grupo focal, puesto que genera diversas oportunidades para los participantes.

Se trabajará con preguntas abiertas principalmente, aunque en algunas ocasiones se optará por preguntas semicerradas. La idea es permitir a los entrevistados mayor reflexión y construcción de sus respuestas, con el ánimo de obtener detalles del uso de Internet que de otra manera podrían tardar un poco más.

En esta forma complementaria de registro de datos se contará con un moderador para cada grupo conformado, el cual estará integrado por un total de 6 a 10 participantes.

Se constituirán dos tipos de grupos focales. En primer lugar se reunirán tres grupos correspondientes a los primeros semestres. En segunda instancia se trabajará con tres grupos correspondientes a estudiantes de últimos semestres. El tercer grupo estará conformado por docentes de diferentes materias. En todos los casos se seleccionará la muestra abarcando las carreras y universidades propuestas en la investigación. La selección de los participantes será aleatoria.

Una vez definidos y reunidos los grupos se les explicará el objetivo de la actividad, la mecánica de la reunión de trabajo, la función del entrevistador y lo que se piensa construir con los resultados. Igualmente, se organizará una base de datos, con las direcciones electrónicas correspondientes, para presentarles informe-resumen de los hallazgos a partir del respectivo grupo focal.

También se planeará una actividad adicional con alguno de los grupos. Consiste en desarrollar la actividad de entrevista, luego de una sesión de Internet donde, libremente, los estudiantes ingresarán al ciberespacio. Luego de la entrevista focal, volverán por un tiempo determinado a la red electrónica. En este caso se obtendrán tres momentos importantes para la observación de la actividad. En el

primer momento, los participantes todavía no tienen claridad total sobre la situación y podrán navegar con toda libertad. El registro de los sitios utilizados proporcionará un tipo de información valiosa por los gustos y tendencias personales. El segundo momento es el de la entrevista grupal. Y el tercer espacio llevará a los estudiantes a realizar nueva navegación, luego de una reflexión sobre el consumo cultural de Internet.

El entrevistador tendrá una guía de entrevista con preguntas que se podrán acomodar al desarrollo de la conversación en el grupo, teniendo en cuenta los imprevistos que se puedan presentar.

La guía tendrá en cuenta elementos como:

- Las temáticas más frecuentes en los correos electrónicos y volumen de uso
- Los buscadores más apetecidos y qué tantas novedades ofrecen
- Comunidades de Internet a las cuáles pertenece
- Actividades específicas en grupos sociales de discusión, tipo de grupos a los que pertenece y a qué tipo le gustaría pertenecer
- Uso del MSM y otras formas de chat
- Sitios web más visitados y lugar donde se conecta
- Usos de la conexión para música, videos y películas
- Proceso para realización de compromisos académicos evaluables que requieren Internet
- Otros usos de Internet no propuestos en la guía.
- Sensaciones, frustraciones, alegrías, logros, debates, actividades que es capaz de hacer por Internet y no es tan fácil hacerlo en forma personal.

Para el registro de toda la actividad se emplearán medios audiovisuales, como la cámara fotográfica y la grabadora de voz.

Al cierre de los grupos focales, se agradecerá a los participantes y se les recordará la intención de la actividad investigativa.

Luego el equipo de investigadores procederá a la revisión del material, sistematización y análisis para la construcción de hallazgos vitales. El empleo de este instrumento se selecciona porque “está íntimamente relacionado con la investigación social aplicada”.⁸

⁸ CARVAJAL BURBANO, Arizaldo. Elementos de Investigación Social Aplicada. Cuadernos de Cooperación para el Desarrollo No. 1. Escuela Latinoamericana de Cooperación y Desarrollo. Pág. 54. Cartagena.2006
