

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE Y
CONOCIMIENTO (TIC/TAC): COMPRENSIÓN DE LAS SUBJETIVIDADES EN**

JÓVENES UNIVERSITARIOS DE MONTERÍA

-TRÁNSITOS EDUCATIVOS EN DOS UNIVERSIDADES-

GLENIS BIBIANA ÁLVAREZ QUIROZ

DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD

CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD

UNIVERSIDAD DE MANIZALES - CINDE

ORGANISMOS COOPERANTES:

Universidad Autónoma de Manizales

Universidad de Caldas

Universidad Pedagógica Nacional

Universidad de Antioquia

Unicef

Universidad Central

Universidad Nacional de Colombia

Pontificia Universidad Javeriana

Universidad Distrital

Universidad de los Andes de Venezuela

Universidad Central de Venezuela

Universidad del Nordeste de Argentina

Universidad Diego Portales de Chile

Universidad Católica Silva Henríquez de Chile

Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri de Brasil

Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo de Brasil

FLACSO

CLACSO de Argentina

MANIZALES

Octubre de 2017

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN,
APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO (TIC/TAC): COMPRENSIÓN DE LAS
SUBJETIVIDADES EN JÓVENES UNIVERSITARIOS DE MONTERÍA
*-TRÁNSITOS EDUCATIVOS EN DOS UNIVERSIDADES-***

GLENIS BIBIANA ÁLVAREZ QUIROZ

**DIRECTORA DE TESIS: DRA. CLAUDIA DEL PILAR VÉLEZ DE LA
CALLE**

**Tesis presentada como requisito para optar al título de Doctora en Ciencias Sociales,
Niñez y Juventud**

**DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD
CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD
UNIVERSIDAD DE MANIZALES - CINDE**

ORGANISMOS COOPERANTES:

**Universidad Autónoma de Manizales
Universidad de Caldas
Universidad Pedagógica Nacional
Universidad de Antioquia
Unicef
Universidad Central
Universidad Nacional de Colombia
Pontificia Universidad Javeriana
Universidad Distrital
Universidad de los Andes de Venezuela
Universidad Central de Venezuela
Universidad del Nordeste de Argentina
Universidad Diego Portales de Chile
Universidad Católica Silva Henríquez de Chile
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri de Brasil
Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo de Brasil
FLACSO
CLACSO de Argentina**

**MANIZALES
Octubre de 2017**

Nota de Aceptación

La tesis fue sustentada el día 4 de octubre de 2017, en la sede del Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano- CINDE- en la ciudad de Bogotá.

Ante el jurado integrado por:

Internacional: Dra. Marlene Coromoto Arteaga Quintero (Venezuela)

Nacional: Luis Merchán Paredes (Colombia)

Delegado del Consejo de Doctores: Dr. Marco Fidel Chica Lasso (Colombia)

Directora de tesis: Dra. Claudia del Pilar Vélez de la Calle

Presidenta de la sesión: Dra. Sara Victoria Alvarado

Secretario de la sesión: Dr. Marco Fidel Chica Lasso

Calificación: APROBADA

Bogotá, octubre 4 de 2017

Dedicatoria:

A Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto tan importante de mi vida y haberme dado salud para lograr mis objetivos.

A mi compañero de vida Fabián y a mi hija Luisa, quienes me apoyaron constantemente y por cederme espacios a lo largo de estos años.

A mis padres Hilda y Eloy, Aunque ya no estén conmigo, gracias por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mis hermanas Stella y Miriam, quienes han sido mi modelo de vida por la perseverancia y constancia que las caracterizan y que me ha infundado siempre y por su amor.

A mis sobrinos Irina, Idania, Ingrid, Antonio Carlos y Ana Esther por su amor y porque son parte fundamental de mi vida.

A Claudia del Pilar, por su valiosa orientación y por su apoyo constante a lo largo de mi proceso doctoral.

A Héctor Fabio, Napoleón, Marco Fidel, Andrés K., Rosa, mis profesores de la línea de investigación del doctorado, por sus valiosos aportes.

A todos mis amigos y familiares por apoyarme en buenos y malos momentos.

DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD

PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO PRODUCIDO EN LAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.

(FICHA DE PROCESAMIENTO DE LAS INVESTIGACIONES)

1. Datos de Identificación de la ficha

Fecha de Elaboración:	Responsable de Elaboración	Tipo de documento
	Nombre:	Tesis de maestría ()
		Tesis de doctorado (X)
		Informe de investigación ()

2. Datos de identificación de la investigación

Grupo (os) Línea (as) de investigación donde fue desarrollada la investigación	Grupo(s)	Líneas(as)		
	Perspectivas Políticas, Éticas y Morales de la Niñez y la Juventud	Socialización Política y Construcción de Subjetividades		
Desarrollo Psicosocial				
Construcción de las Paces				
Infancias, Juventudes y Ejercicio de la Ciudadanía				
Políticas Públicas y Programas en Niñez y Juventud				
Educación y Pedagogía: Imaginarios, Saberes e Intersubjetividades		Educación y Pedagogía		X
		Desarrollo Cognitivo-emotivo en Niños, Niñas y Jóvenes en Escenarios Sociales.		
		Infancias, Familias y Culturas		
		Ambientes Educativos		
		Desarrollo Humano		
Gestión Educativa				
Jóvenes, Culturas y Poderes	Jóvenes, Culturas y Poderes			

	Otro grupo Cual:	
	Otra línea cual Cual:	
Título	Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC): Comprensión de las subjetividades en jóvenes universitarios de Montería -Tránsitos educativos en dos universidades-	
Autor/es/as	Glenis Bibiana Álvarez Quiroz	
Tutor-a co-tutora	Claudia del Pilar Vélez de la Calle	
Año de finalización de la investigación	2017	
Año de publicación	2017	
3. Información general de la investigación		
Temas abordados	Subjetividades juveniles, Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC), Educación Superior, Tránsitos educativos.	
Palabras clave	Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC), jóvenes, subjetividades, Educación Superior.	
Preguntas que guían el proceso de la investigación	¿Cuáles son las subjetividades generadas por un grupo de jóvenes a causa de las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) y los tránsitos educativos emergentes en dos universidades de la ciudad de Montería- Colombia?	
Fines de la investigación	<p>Objetivo general</p> <p>Comprender las subjetividades generadas por un grupo de jóvenes de dos universidades de Montería, a causa de las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) y los tránsitos educativos emergentes en la Universidad de Córdoba y la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Montería, por medio de interpretaciones de las narrativas digitales, a través de grupos focales e historias de vida, sobre corporeidad, manejo del espacio y tiempo como sujetos de formación.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la influencia de las tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) en los espacios de formación de los jóvenes 	

	<p>universitarios de Montería en el caso de dos instituciones, a través de observaciones de campo, infiriendo manifestaciones subjetivas contemporáneas en comparación con las prácticas tradicionales académicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar discursos, prácticas, narrativas digitales y categorías que relacionen las influencias de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC), en la construcción de las subjetividades de jóvenes universitarios en Montería infiriendo tendencias, tensiones y prospectivas en sus tránsitos educativos. • Interpretar los rasgos que determinan las subjetividades producidas por las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) en dos escenarios de formación superior en la ciudad de Montería. • Analizar el proceso de subjetivación en un grupo de jóvenes universitarios, a causa de las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) y los tránsitos educativos en la Universidad de Córdoba y la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Montería (p. 34).
--	--

4. Identificación y definición de categorías
(máximo 500 palabras por cada categoría) Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

Subjetividad juvenil digital

Con las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) el espacio de un sujeto determinado ya no se localiza en un territorio determinado, sino que a través de los entornos virtuales es posible ejercer su subjetividad desde diferentes espacios (Aguilar & Said, 2010). Estos entornos ofrecen nuevas formas de estar en el mundo, socializarnos y comunicarnos. Se está gestando un nuevo sujeto con acceso a gran cantidad de medios de información y de posibilidades de relación con otros a través de redes y otros dispositivos, lo cual ha devenido en algo natural. Los entornos virtuales de socialización se reconocen como nuevas instancias de comunicación, generación de diferentes códigos comunicativos y subjetividades (p. 82).

En un momento de constantes cambios como el actual, se está generando la subjetividad juvenil digital, que en palabras de Latour (2007), hay una interacción primordial entre los humanos y no humanos que enmarcada en el contexto de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC), se constituyen en modos culturales y educativos propios de influir como agenciamientos, en las configuraciones subjetivas (p. 83).

Las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC)

Las TIC/TAC posibilitan nuevos modos de percepción y de lenguaje, nuevas sensibilidades y formas de escribir, que, dadas las circunstancias, evidencian su enorme capacidad de penetración y que hace difícil imaginar situaciones en las que, de alguna manera, las tecnologías no estén presentes. Como es apenas obvio, el campo educativo no está exento de este impacto, en menor o mayor grado, y es fundamental preparar a las nuevas generaciones para que estén a la altura de los nuevos procesos de socialización que se están generando con las TIC, en las cuales, no solo prima el conocimiento, sino también la economía, las comunicaciones, la educación, ligadas a la innovación.

Cuando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se orientan hacia usos pedagógicos, con la finalidad de mejorar la formación y aprovechar los recursos que ofrecen dichas tecnologías se denominan TAC. Vivancos (2009) plantea la siguiente fórmula: TAC = e-learning + gestión del conocimiento (p. 88).

Tránsitos educativos

Los tránsitos educativos se refieren a los cambios que se dan a lo largo de la vida académica en los distintos niveles educativos -en este caso en la Educación Superior- por los efectos causados por distintos entornos, metodologías de trabajo y realidades. En especial se consideran tránsitos educativos, los nuevos vínculos que están emergiendo con los usos cognitivos y sociales de las TIC. Dicho de otro modo, los trayectos desiguales y combinados que suceden

cuando se están apropiando social, cognitiva y culturalmente nuevos modos y formas de aprender y de enseñar (p. 94).

5. Actores
(Población, muestra, unidad de análisis, unidad de trabajo, comunidad objetivo)

(caracterizar cada una de ellas)

En el presente estudio se asume como población de referencia a los estudiantes de dos universidades ubicadas en la ciudad de Montería. La selección de la población se hizo por conveniencia de la investigadora, debido a que labora en las dos universidades, como profesora tiempo completo del programa de Psicología de la Universidad Cooperativa de Colombia sede Montería, y Docente catedrática del departamento de Informática educativa de la Universidad de Córdoba (p. 100).

La muestra estuvo constituida por 28 jóvenes y para la selección se tuvieron en cuenta los siguientes criterios:

- Los jóvenes pertenecieran a la Universidad de Córdoba o a la Universidad Cooperativa de Colombia.
- Igual número de jóvenes de ambas universidades (14)
- Edad entre los 18 y 23 años.
- Los jóvenes debían estar cursando entre tercer semestre y decimo semestre. No se trabajó con jóvenes de primer y segundo semestre, debido a que se necesitaba que tuvieran al menos un año en la universidad.
- Se buscó que los estudiantes pertenecieran al menos a cuatro programas diferentes en ambas universidades, para tener diversidad de perfiles.
- En la Universidad de Córdoba los jóvenes pertenecen a los programas: Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales, Licenciatura en lengua castellana, Licenciatura en Música, Ingeniería mecánica, Bacteriología, Licenciatura en Ciencias Sociales.
- En la universidad Cooperativa de Colombia sede Montería los estudiantes pertenecen a los programas de Psicología, Ingeniería de Sistemas, Derecho y Administración de Empresas.

6. Identificación y definición de los escenarios y contextos sociales en los que se desarrolla la investigación
(máximo 200 palabras)

La investigación se realizó en dos universidades de la ciudad de Montería. Montería es la capital del Departamento de Córdoba en el noroccidente de Colombia, y en los últimos años ha tenido un gran desarrollo urbanístico y comercial, a tal punto que en algunos medios la llaman “El Miami Costeño”, haciendo alusión a los cambios que se han generado en la ciudad (Negrete, 2010; Semana, 2004). Busca convertirse en una ciudad polo económico de la región y del país, desarrollando estrategias económicas y reorganizándola administrativamente. Como se mencionó anteriormente, la pobreza es una de las problemáticas sociales de Montería; es una de las ciudades de Colombia con el más alto porcentaje de desigualdad económica de acuerdo con el coeficiente de Gini¹ (DANE, 2016).

En Montería, la cobertura a nivel de Educación Superior es de 69,80%, la cual está por encima de la nacional 45,50%. En la presente investigación se trabajó en la Universidad de Córdoba y en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Montería.

La Universidad Cooperativa de Colombia (UCC) es la universidad privada con uno de los mayores números de estudiantes de Colombia, tiene 18 sedes en Arauca, Apartadó, Barrancabermeja, Bogotá, Bucaramanga, Cali, Cartago, Espinal, Ibagué, Medellín, Montería, Neiva, Pasto, Pereira, Popayán, Quibdó, Santa Marta y Villavicencio².

¹ El coeficiente de Gini, normalmente se utiliza para medir la desigualdad en los ingresos, dentro de un país, pero puede utilizarse para medir cualquier forma de distribución desigual. El coeficiente de Gini es un número entre 0 y 1, donde 0 corresponde con la perfecta igualdad (donde todos tienen los mismos ingresos) y 1 se corresponde con la perfecta desigualdad (donde una persona tiene todos los ingresos y todos los demás tienen cero ingresos) (DANE, 2014).

² Sedes Universidad Cooperativa de Colombia: <http://www.ucc.edu.co/sedes/Paginas/inicio.aspx>

La Universidad de Córdoba es la única universidad de carácter público del Departamento de Córdoba, fue fundada en 1962, tiene 11.000 estudiantes aproximadamente, provenientes- en su mayoría- del Departamento de Córdoba, también del Departamento de Sucre y el Urabá Antioqueño.

7. Identificación y definición de supuestos epistemológicos que respaldan la investigación (máximo 500 palabras)

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

Es importante visibilizar la voz de los jóvenes universitarios a partir de la comprensión de los cambios generados en las subjetividades; esto en consonancia con las nuevas perspectivas de investigación social en los contextos latinoamericanos en donde se reconoce la importancia de un enfoque: *la epistemología del sujeto conocido*. Vasilachis (2006) propone que, en la Epistemología de sujeto conocido, la validez del conocimiento puede sostenerse en:

La resistencia del investigador a considerar como objetos a los sujetos que participan en el proceso del conocimiento se funda, para la Epistemología del sujeto conocido, no en el hecho de postular otra concepción acerca de la naturaleza ontológica de la realidad social, sino en la circunstancia de plantear características ontológicas diferenciales respecto de la identidad del ser humano (Vasilachis, 2006, p. 51).

Desde esta perspectiva se entiende que en la formulación de los criterios para el uso de las TIC/TAC, la opinión, las expectativas, las percepciones y los intereses de los jóvenes son fundamentales. No basta con la formulación de criterios desde presupuestos ajenos al contexto y soportados por la comprensión de los expertos en educación y tecnologías. La epistemología se pregunta sobre cómo la realidad puede ser conocida, sobre la relación entre quien conoce y aquello que es conocido, las características, los presupuestos que sitúan el proceso de conocimiento y la obtención de los resultados; se pregunta, además, sobre la posibilidad de que ese proceso pueda ser compartido por otros a fin de valorar la calidad de la investigación y la confiabilidad de esos resultados (Vasilachis, *Ibíd.*).

La epistemología del sujeto conocido, implica reconocer su capacidad para incidir en la transformación de sus propios contextos. Se le reconoce como un sujeto político con una subjetividad que construye poder en el que se reconoce la importancia de una mayor autonomía y capacidad de decisión sobre sus procesos educativos (p. 96).

8. Identificación y definición del enfoque teórico (máximo 500 palabras)

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página, señalar principales autores consultados

Subjetividad juvenil digital

Para Banfield (1982), la subjetividad se refiere a los aspectos del lenguaje utilizado para expresar opiniones, sentimientos, evaluaciones y especulaciones y, como tal, incorpora sentimiento. De acuerdo con Benveniste (1958), se refiere a la presencia del hablante en el lenguaje y el uso del lenguaje.

La subjetividad también ha sido un tema estudiado en las ciencias sociales Deleuze (2002), Foucault (1981; 1988), Maffesoli (2004). El sujeto es siempre un resultado, de las dinámicas sociales y culturales que lo circundan, nace ligado al consumo y a la voluptuosidad (Deleuze, 2002) (p. 82).

Foucault (1988) habla de cómo los modos culturales configuraron las subjetividades, en este caso las prácticas de los jóvenes en las que se conectan a través de imágenes, signos, textos y otras representaciones audiovisuales, sus actividades diarias están estructuradas alrededor del uso de los medios de comunicación y se configuran como modos culturales.

Se asume la subjetividad como los modos de producción cultural, social, educativa y económica que configuran identidades aparentemente singulares, pero que comparten una determinación con lo colectivo en cuanto insumo de construcción social de lo personal.

Como plantea Giroux (2005), el auge de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación y el alcance de industrias culturales en la vida cotidiana no tiene precedentes (p. 83).

Las interacciones entre procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas (elegidas) son entendidas como dinámicas de mutuas transformaciones e interdependencia, lo cual denominan (Erazo y Muñoz, 2007) *Subjetivaciones Tecnojuveniles* (p. 84).

Bruno Latour desarrolla la Teoría de Actor Red (TAR), en la cual hay recopilación de herramientas conceptuales y metodológicas para el estudio de los fenómenos socio-técnicos, y en los que la mediación tecnológica es un elemento fundamental en dicha teoría. Para el autor, una entidad mediadora es capaz de producir transformaciones y cambios en los humanos y no humanos (p. 85).

En 1994 Lévy propone el término *cibercultura*, en su libro que lleva el mismo título, para la cultura de la nueva sociedad digital; aunque, hablar de cibercultura es muy difícil, si no conceptualizamos sobre el ciberespacio, que es el espacio en el que circula la información y el contexto en el que se desarrolla la cibercultura, es decir, el espacio virtual.

Culturas en tránsito y contextos glocales

De acuerdo con Beck (2008), la globalización, entendida en sentido operativo, la mayor parte de las veces, lleva a una intensificación de dependencias recíprocas más allá de las fronteras nacionales. El modelo de los mundos separados se sustituye también, en un primer momento, por las interdependencias transnacionales (p. 73).

Robertson (2000) y Beck (2008), plantean el término *glocalización*, el cual combina globalización y localización; lo local-global deriva de las perspectivas que entiende que las concepciones contemporáneas de lo local son producto, en amplia medida, de algo parecido a términos globales, si bien no quiere esto decir que todas las formas de localidad se encuentran sustantivamente homogeneizadas de esa forma, pues “la glocalización, describe los efectos moderadores de las condiciones locales sobre las presiones globales” (Robertson, 2000, p. 220).

García- Canclini (1997) plantea que vivir en tránsito, con cambios constantes de las personas y sus relaciones sociales, parece conducir a una deconstrucción más radical que la practicada por las teorías de la sospecha sobre la subjetividad y la conciencia (p. 94).

Las Tecnologías de la Información y Comunicación, el aprendizaje y la educación

Las TIC hacen referencia a las herramientas y son el soporte para el manejo y tratamiento de la información. Castells & Barrera (1986) plantean que son una serie de aplicaciones de fundamentación científica cuyo foco central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información.

cuando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se orientan hacia usos pedagógicos, con la finalidad de mejorar la formación y aprovechar los recursos que ofrecen dichas tecnologías se denominan TAC. Vivancos (2009) plantea la siguiente fórmula: TAC = *e-learning* + gestión del conocimiento.

En ese sentido, cuando hablamos de TIC/TAC nos referimos a las funciones (herramientas tecnológicas + pedagogía) interrelacionadas. Con éstas se busca incidir especialmente en las metodologías, donde se busca conocer y estudiar los usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y el conocimiento (Lozano, 2011); (p. 89).

9. Identificación y definición del diseño metodológico (máximo 500 palabras) Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

La perspectiva metodológica de la presente investigación tuvo una orientación cualitativa, la cual facilita al investigador formas de examinar el conocimiento, el comportamiento y los instrumentos que los participantes comparten y usan para dilucidar sus experiencias. La investigación cualitativa es aquella en la que se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. Esta procura lograr una descripción holística; esto es, intenta analizar exhaustivamente todo el fenómeno en su conjunto y con sumo detalle (Vera, 2004), (p. 98).

El tipo de investigación se centró en el estudio de caso, ya que permite analizar un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real (Yin, 1984); se puede obtener los datos de una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas, como son, entrevistas, observación directa, documentos, registros de archivos, observación de los participantes e instalaciones u objetos físicos (Chetty, 1996). Este tipo de investigación facilita su aplicabilidad a situaciones reales, contemporáneas, humanas (p. 98).

En cuanto a las técnicas de recolección de información, en la investigación se trabajó con grupos focales, historias de vida, narrativas digitales y observación participante; también, se realizó una revisión bibliográfica para definir, desde distintos planteamientos y según varios autores, los conceptos Tecnologías de la Información y Comunicación, Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento, Educación Superior y TIC/TAC y subjetividades juveniles.

La técnica de los grupos focales se ha convertido en uno de los principales instrumentos de los métodos de pesquisa rápida, desarrollados para obtener información ágil que posibilite dar respuesta en el corto plazo (Aigner 2007).

Con las historias de vida se describen, analizan e interpretan los hechos de una vida para comprenderla desde su singularidad y como parte de un grupo (Mallimaci y Giménez, 2006, p. 175). La utilidad de atender las historias de vida de la gente, radica en la intención de capturar sentidos de la vida social que no son fácilmente detectados desde otras prácticas investigativas (p. 105).

En cuanto a las narrativas digitales, se pueden describir e interpretar como películas multimedia que combinan racionalidades hipertextuales, fotografías, vídeo, animación, sonido, música, texto y a menudo una voz narrativa; de acuerdo a (Davis, 2004; Walsh, 2010), pueden ser utilizados como un medio expresivo, con un fuerte componente emocional (p. 108).

La observación participante es una técnica muy utilizada en investigación cualitativa, se definen como una descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el contexto social elegido para el estudio (Marshall y Rossman 1989).

Para la validación de los instrumentos se utilizó el juicio de expertos, que es un método de validación útil para comprobar la fiabilidad de una investigación, se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008, p. 29).

Como estrategia de interpretación de las de las historias de vida, los grupos focales, narrativas digitales y observación de campo se trabajó a través análisis de contenido. Para González (2000) el análisis de contenido representa el significado de un fenómeno estudiado, donde se activa un bloque de información, integrado al contexto o a la estructura que le confiere el informante clave, de acuerdo a la experiencia en el tema tratado. Se interesa por las acciones humanas a través de las relaciones descriptivas que el investigador hace de los datos (Campos & Mújica, 2008).

**10. Identificación y definición de los principales hallazgos (empíricos y teóricos)
(máximo 800 palabras)**

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

Entre los hallazgos encontramos que, debido a que el usuario de las TIC/TAC está en un contexto de interacción con diversas discursividades, espacios y tiempos, se configuran en los jóvenes universitarios de Montería subjetividades permeadas de manera protagónica por dichas herramientas. Es de recordar que Montería es una ciudad que ha sido afectada de diversas formas por el conflicto colombiano -organizaciones al margen de la ley como la guerrilla, luego los paramilitares y actualmente por las bandas criminales-, por lo tanto, los jóvenes usan las TIC como una fuente de expresión; por ello, el uso de memes, de redes sociales, de blogs, es común para dar a conocer lo que sienten sobre diferentes temas de interés (p. 176).

El vertiginoso avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación, ha fomentado entornos virtuales como redes sociales, blog, wikis, entre otros, en los cuales la subjetividad obtiene nuevas expresiones. Lo que, por un lado, podría propiciar el desarrollo de un sujeto crítico con acceso a gran cantidad de información que eventualmente podría convertir en conocimiento, por otro lado, al contrario, se podría generar un sujeto pasivo a la información, consumidor y con pocos procesos intelectuales. La concepción del sujeto ya no es la misma y cabe preguntarnos, ¿si en realidad hay un sujeto? Baudrillard (1989) plantea la idea de "sujeto fractal" vinculada a los medios y a la "pantalla", en donde se vislumbra una nueva subjetividad. Se están gestando unos sujetos replicados, copiados, trasladados, podríamos denominarlo como Jóvenes Ciber-homogeneizados. Denominando a los jóvenes que están conectados por el ciberespacio, pero que, a la vez, son homogeneizados a través de su vestimenta, peinados y formas de relacionarse (p. 182).

Tránsitos educativos a Jóvenes Ciber-Applicados

Los autores Gardner & Davis, introdujeron el término “Generación APP”, haciendo alusión a que las TIC, en especial las aplicaciones, están impactando a los jóvenes en los tres aspectos de la identidad, la intimidad y la imaginación, por ello, llaman a los jóvenes como la “Generación APP” (Gardner & Davis, 2014). Es un hecho que las interacciones sociales de los jóvenes son diferentes en la época actual; lo que no es tan evidente es si este cambio en la forma en que se relacionan, ha mejorado la calidad de estas. Podríamos hablar de un “tránsito educativo” a *Jóvenes Ciber-Applicados* (App de Aplicaciones), tomando como base lo planteado por Garner & Davis de Generación APP. Se deriva de jóvenes que usan el ciberespacio como espacio de socialización y de nuevas formas de relacionamiento y donde las Aplicaciones o App, son fundamentales en procesos de construcción de subjetivaciones, donde se usan de acuerdo a los intereses y necesidades. Y el “tránsito educativo” sería aplicado en el ámbito académico, buscando una aplicación real en su vida universitaria a aplicaciones o herramientas, tales como bases de datos, plataformas educativas, usen los MOOC como una forma de aprendizaje, usen redes sociales como Facebook, Twitter de una manera educativa. Si desde la Educación Superior se propende por usar de una manera más significativa estas herramientas podríamos hablar de Jóvenes Ciber-Applicados. En esa línea, se está formando en el contexto

universitario monteriano una nueva forma cultural, en especial en los jóvenes que ven y usan las TIC como su forma de vida, de relacionarse y de ser, a tal punto que se asemeja a la Cibercultura (Escobar, 1994). Los ciudadanos del espacio aldeano coexisten con las formas ciberculturales de comunicación y relación. Por ello, características como la interculturalidad, intergeneracionalidad, se hacen presentes en este espacio de tiempo/espacio donde a la vez, las representaciones culturales de antaño como la música, el paseo por el río, los cortejos, las ceremonias religiosas y cívicas siguen siendo importantes en la identidad de los ciudadanos de la Montería actual (p. 188).

Las características de los jóvenes universitarios de Montería, son similares a los jóvenes universitarios de otros lugares; sin embargo, hay algo que diferencia un poco y es el fenómeno de la violencia, que en gran parte se ha naturalizado y hace parte del diario vivir. De todos modos, no dejan de lado sus tradiciones culturales. La particularidad de un sujeto juvenil digital, se puede trabajar a través de contenidos digitales que muestren lo que son como personas, individuales- no homogeneizados- generando la visibilidad simbólica de una cultura local, teniendo en cuenta la hibridación de las culturas que los identifica. Debemos tener presente que, las paradojas de la pluralidad no se dan de forma lineal en el desarrollo del tiempo, y en ciudades caribeñas del trópico colombiano- como es Montería-, se debe propender desde los procesos académicos que los jóvenes produzcan contenidos constituidos entre la tradición y la innovación tecnológica de forma diversa y las TIC/TAC son fundamentales en dicho proceso (p. 188).

Productos derivados de la tesis (artículos, libros, capítulos de libro, ponencias, cartillas)

Artículos:

Configuración de subjetividades en los jóvenes universitarios sobre las Tecnologías de la Información, la Comunicación y del Aprendizaje (TIC/TAC)

Autores: Glennis-Bibiana Álvarez-Quiroz, Claudia-del-Pilar Vélez-de-la-Calle

Revista Itinerario Educativo – ISSN 0121- 2753- (C en Publindex), Universidad San Buenaventura. Bogotá, Vol. 29 No. 65- 2015- Enlace: <http://revistas.usb.edu.co/index.php/Itinerario/article/view/1710/1485>

¿Qué se ha hecho sobre las TIC en educación superior y sobre la relación jóvenes y TIC- Revisión a investigaciones realizadas en América, Europa y Asia?

Autores: Glennis-Bibiana Álvarez-Quiroz, Claudia-del-Pilar Vélez-de-la-Calle

Revista: REIRE: revista d'innovació i recerca en educació, ISSN-e 2013-2255, Vol. 7, Nº. 2, 2014, págs. 28-52- Universidad de Barcelona- España. Enlace: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4990054>

Ponencias:

- III Coloquio Nacional y I Internacional de Estudiantes de Doctorado y Posdoctorado en Educación: la educación superior de cara al presente y futuro de América Latina, Universidad Santo Tomás- Bogotá, junio 2-3 de 2017.
- 2º. Congreso Internacional en Lectura y Escritura en la Sociedad Global. Universidad del Norte, Barranquilla- Colombia, junio 10 al 12 de 2015.
- Bienal Latinoamericana en Infancias y Juventudes. Manizales, noviembre de 2014.
- Seminario “Ética, Valores y Educación”, coordinado por el Dr. Pedro José Canto Herrera, el día 19 de junio de 2014. Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán.
- I Congreso Iberoamericano y IV Nacional “Por una educación de Calidad. III Encuentro de docentes Iberoamericanos. Cartagena de Indias. 24, 25 y 26 de octubre de 2011. Participante y Ponente.

Tabla de contenido

Capítulo I Planteamiento del problema de investigación, justificación y objetivos	21
1.1. Descripción del problema	21
1.2. Justificación.....	32
1.3. Objetivos	33
1.3.1. Objetivo general.....	34
1.3.2. Objetivos específicos	34
Capítulo II.....	36
Estado del arte.....	36
2.1. Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en la Educación Superior	38
2.1.1. Plataformas virtuales para analizar habilidades críticas y/ o cognitivas	40
2.1.2. Los MOOC	42
2.1.3. Estrategias de aprendizaje y el uso de las TIC	45
2.1.4. Ambientes virtuales de aprendizaje	51
2.1.5. Experiencia de los estudiantes con el uso de redes sociales	52
2.1.6. Comportamientos no éticos con las TIC	53
2.1.7. Retos de las universidades con las TIC	55
2.2. Relación entre los jóvenes y TIC/TAC	56
2.2.1. Interacción de los jóvenes con la Web 2.0	58
2.2.2. Jóvenes y los juegos en línea	61
2.2.3. Socialización de jóvenes y TIC	62
2.2.4. Uso de TIC/TAC en Educación Secundaria	66
2.2.5. Jóvenes como creadores de contenido digitales	67
2.2.6. Cultura y TIC/TAC	68
2.3. Subjetividades y TIC/TAC.....	69
2.4. Conclusiones en el estado del arte	70
Capítulo III	73
Contextualización	73
3.1. Contextos locales y culturas en Educación Superior en la ciudad de Montería	73
3.2. Montería	76
Capítulo IV	82
Marco categorial	82
4.1. Subjetividad juvenil digital	82
4.2. Las Tecnologías de la Información y Comunicación, el aprendizaje y la educación	87
Tránsitos educativos en el contexto universitario con las TIC/TAC	94
Capítulo V	96
Diseño de Investigación	96
5.1 Perspectiva epistemológica	96
5.2. Perspectiva metodológica.....	97
5.3. Técnicas de recolección de información	99
5.3.1. Grupos focales	103
5.3.2. Historias de vida	105
5.3.3. Narrativas Digitales.....	107
5.5.3.4. Observación Participante	116

5.4. Análisis de la información.....	118
Capítulo VI.....	127
Influencia de las TIC/TAC en los espacios de formación universitaria	127
6.1. TIC/TAC en los espacios de formación de la Universidad Cooperativa de Colombia	128
6.2. TIC/TAC en los espacios de formación de la Universidad de Córdoba	131
A manera de conclusión del Capítulo VI.....	137
Capítulo VII.....	141
Construcción de las subjetividades en jóvenes universitarios de Montería influenciadas por las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC).....	141
7.1. Las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC)	142
7.1.1. Discursos	142
7.1.2. Prácticas.....	146
7.2. Tránsitos educativos	150
7.2.1. Discursos	150
7.2.2. Narrativas digitales	152
7.2.3. Prácticas.....	155
7.3. Subjetividades juveniles digitales.....	163
7.3.1. Discursos	163
7.3.2. Narrativas digitales	168
7.3.3. Prácticas.....	170
A manera de conclusión del Capítulo VII.....	177
Capítulo VIII.....	181
Conclusiones.....	181
Referencias	189
Anexos	224
Anexo 1: Preguntas grupos focales	224
Anexo 2. Formato Observación participante	225
Anexo 3: Coherencia metodológica.....	230

Resumen

El objetivo de la investigación fue comprender las subjetividades generadas por un grupo de jóvenes de dos universidades de Montería, a causa de las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC), y los tránsitos educativos emergentes en la Universidad de Córdoba y la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Montería, por medio de interpretaciones de las narrativas digitales, a través de grupos focales e historias de vida, sobre corporeidad, manejo del espacio y tiempo como sujetos de formación. La perspectiva epistemológica se basó en la *Epistemología del sujeto* conocido, la cual implica reconocer la capacidad para incidir en la transformación de sus propios contextos; la metodología tuvo una orientación cualitativa, la cual facilita el conocimiento de las culturas; el tipo de investigación se centró en el estudio de caso, ya que permite analizar un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real. Las técnicas de recolección de información utilizadas fueron los grupos focales, las historias de vida, las narrativas digitales y la observación participante en las dos universidades seleccionadas. Como estrategia de interpretación se trabajó a través análisis de contenido.

Entre los hallazgos, se evidenciaron nuevos discursos y nuevas terminologías como Twittear, Facebookear, WhatsAppiar, Trinar, selfies, etiquetar; que hacen parte del léxico de los jóvenes y dependen de la aplicación que estén usando. Las relaciones interpersonales adquieren nuevas formas, ya que el sujeto joven está inmerso en una serie de prácticas culturales, donde la comunicación y la interacción con las TIC es fundamental y se constituyen en nuevas prácticas para relacionarse en el mundo. Es indudable que, los avances tecnológicos han influido en la forma en que las personas interactúan entre sí y con el espacio físico que los rodea, aunque sea en una ciudad intermedia en el contexto colombiano, como lo es Montería.

Entre las conclusiones tenemos que es un hecho que las interacciones sociales de los jóvenes son diferentes en la época actual; lo que no es tan evidente es si este cambio en la forma en que se relacionan, ha mejorado la calidad de estas. Por un lado, podría propiciar el desarrollo de un sujeto crítico con acceso a gran cantidad de información que eventualmente convertiría en conocimiento, por otro lado, al contrario, se podría generar un sujeto pasivo a la información, consumidor y con pocos procesos intelectuales. La concepción del sujeto ya no es la misma y se están gestando unos sujetos replicados, copiados, trasladados, podríamos denominarlo como *Jóvenes Ciber-homogeneizados*.

Se incorpora en la tesis un término, *Jóvenes Ciber-Applicados* (App de Aplicaciones), tomando como base lo planteado por (Garner & Davis, 2014) de Generación APP. Se deriva de jóvenes que usan el ciberespacio como espacio de socialización y de nuevas formas de relacionamiento y donde las Aplicaciones o App, son fundamentales en procesos de subjetivaciones, donde se usan de acuerdo a los intereses y necesidades. Debemos tener presente que, las paradojas de la pluralidad no se dan de forma lineal en el desarrollo del tiempo, y en ciudades caribeñas del trópico colombiano- como es Montería-; se debe propender desde los procesos académicos que los jóvenes produzcan contenidos constituidos entre la tradición y la innovación tecnológica de forma diversa y las TIC/TAC son fundamentales en dicho proceso.

Palabras clave: Tecnologías de la información, comunicación, aprendizaje, conocimiento, joven, educación, universidad. (Tesauro de la UNESCO).

Palabras clave autoras: Subjetividades, tránsitos educativos.

Abstract

The objective of the research was to understand the subjectivities generated by a group of young people from two universities in Monteria, because of Information Technology, Communication, Learning and Knowledge (ICT/TAC) and emerging educational transits in the University of Córdoba and the Cooperative University of Colombia, through interpretations of digital narratives, through focus groups and life stories, about corporeity, space management and time as training subjects. The epistemological perspective was based on the Epistemology of the known subject, which implies to recognize the capacity to influence in the transformation of its own contexts; the methodology had a qualitative orientation, which facilitates the knowledge of the cultures; the type of research focused on the case study, since it allows analyzing a contemporary phenomenon within its real context. The techniques of gathering information are focus groups, life stories, digital narratives and participant observation in the two selected universities. As an interpretation strategy, we worked through content analysis.

Among the findings were new speeches and new terminologies such as Twitter, Facebookear, WhatsAppiar, Trinar, selfies, labeling; which are part of the lexicon of young people and depend on the application they are using. Interpersonal relationships take on new forms, since the young subject is immersed in a series of cultural practices, where communication and interaction with ICT is fundamental and are new practices for relating in the world. Undoubtedly, technological advances have influenced the way people interact with each other and with the physical space that surrounds them, even in an intermediate city in Colombian context such as Montería.

Among the conclusions we have is that it is a fact that the social interactions of the young people are different in the present time; what is not so obvious is whether this change in the way they relate, has improved the quality of these. What, on the one hand, could lead to the development of a critical subject with access to a large amount of information that would make knowledge, on the other hand, on the other hand, could generate a passive subject to information, consumer and with few intellectual processes. The conception of the subject is no longer the same and subjects are being replicated, copied, transferred, we could call it Young Cyber-homogenized.

A term, Jóvenes Ciber-Aplicados (App of Applications), is incorporated in the thesis, based on what was put forward by (Garner & Davis, 2014) of Generación APP. It is derived from young people who use cyberspace as a space of socialization and new forms of relationship and where the Applications or App are fundamental in processes of subjectivation, where they are used according to interests and needs. It should be borne in mind that the paradoxes of plurality do not take place linearly in the development of time, and in Caribbean cities in the Colombian tropics, such as Montería, it must be promoted from academic processes that young people produce content constituted between Tradition and technological innovation in different ways and ICT / TAC are fundamental in this process.

Keywords: Information technology, communication, learning, knowledge, youth, education, university. (UNESCO Thesaurus).

Author Keywords: Subjectivities, educational transits.

Resumo

O objetivo da pesquisa foi compreender as subjetividades geradas por um grupo de jovens de duas universidades em Monteria, por causa de Tecnologia da Informação, Comunicação, Aprendizagem e Conhecimento (TIC / TAC) e emergentes trânsitos educacionais em Universidade de Córdoba e da Universidade Cooperativa da Colômbia em Monteria, através de interpretações de narrativas digitais, por meio de grupos focais e histórias de vida, acerca de corporalidade, espaço e formação em gestão de tempo como sujeitos. perspectiva epistemológica-lo com base no conhecido tema Epistemologia, que envolve reconhecer a capacidade de influenciar a transformação de seus próprios contextos; a metodologia teve uma abordagem qualitativa, o que facilita o conhecimento de culturas; o tipo de investigação incidiu sobre o estudo de caso, pois permite analisar um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto real. as técnicas de recolha de dados são grupos de foco, histórias de vida, narrativas digitais e observação participante nas duas universidades selecionadas. Como estratégia de interpretação trabalhado através de análise de conteúdo.

Entre as descobertas, novos discursos e novas terminologias como Tweet, Facebooking, WhatsAppiar, Trinar, selfies, etiqueta eram evidentes; que fazem parte do léxico da juventude e dependem do aplicativo que você está usando. Relações interpessoais assumir novas formas, porque o jovem está envolvido em uma série de práticas culturais, onde a comunicação e interação com as TIC são práticas fundamentais e novas estão se relacionar no mundo. Sem dúvida, os avanços tecnológicos têm influenciado a forma como as pessoas interagem uns com os outros e com o espaço físico ao seu redor, mesmo em uma cidade intermediária, pois é Monteria.

Entre as conclusões que temos é um fato que as interações sociais dos jovens são diferentes no tempo presente; o que não é tão claro é se essa mudança na forma como eles se relacionam,

melhorou a qualidade destes. Que, por um lado, poderia levar ao desenvolvimento de um sujeito crítico com acesso a uma riqueza de informações tornam-se conhecimento, por outro lado, pelo contrário, poderia gerar um sujeito passivo a informação, os consumidores e alguns processos intelectuais. A concepçãoVFOI do sujeito não é mais o mesmo e estão preparando um assunto replicado, copiado, movido, poderia chamar como Young Ciber-homogeneizado.

Ele é incorporado em uma tese de duração, os jovens do Cyber Aplicados (Applications App), com base nas observações feitas pela (Garner & Davis, 2014) Geração de APP. Ele deriva de jovens que usam o ciberespaço como um lugar de socialização e de novas formas de aplicações de relacionamento e onde ou App, são processos fundamentais subjetivações, onde são usadas de acordo com os interesses e necessidades. Devemos lembrar que os paradoxos da pluralidade não ocorrem de forma linear no tempo de desenvolvimento, e as cidades da Colômbia-caribenhas tropicais como Montería-, deve propender de processos acadêmicos que se formaram entre os jovens produzem conteúdo tradição e inovação tecnológica em diferentes formas e TIC / TAC são fundamentais neste processo.

Palavras-chave: Tecnologia da informação, comunicação, aprendizagem, conhecimento, juventude, educação, universidade. (Tesauro da UNESCO).

Autores Palavras-chave: Subjetividades trânsitos educacionais.

Capítulo I Planteamiento del problema de investigación, justificación y objetivos

Las máquinas tecnológicas de información y comunicación (desde la Informática robótica, pasando por los medios) operan en lo más profundo de la subjetividad humana, no solo en el seno de sus memorias, de su inteligencia, sino también de su sensibilidad, de sus afectos y de sus fantasmas inconscientes.

Guattari

1.1. Descripción del problema

La inclusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en cada aspecto de la vida contemporánea, se está convirtiendo en una nueva forma de vida de los sujetos sociales, especialmente de los jóvenes, lo cual está cambiando la manera de relacionarse con el mundo en muchos aspectos, tanto económicos, políticos, culturales, sociales, educativos y de constitución singular, aproximándolos a identidades diversas y plurales, logradas por sus prácticas de conectarse con el mundo. Es importante mencionar que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) tratan de orientar el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacia usos pedagógicos, con el objetivo de mejorar la formación y aprovechar los recursos que ofrecen dichas tecnologías. Es decir, las TAC van más allá de aprender a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento, tal como lo referencian Camerino (2012) y Lozano (2011).

En acuerdo con algunos autores como Escobar (1994), Lévy (2007), Muñoz, Alba, Galindo & Peláez (2010), Urresti (2008), se afirma la existencia de una nueva forma cultural, de cómo los jóvenes ven y usan las TIC/TAC como su forma de vida, de relacionarse y de ser; esta nueva práctica se denomina Ciberculturas. A este respecto Escobar, trabajó sobre el análisis de la naturaleza social, el impacto y el uso de nuevas tecnologías y sugirió contextos y pasos adicionales para la articulación de una “Antropología de la Cibercultura”; para ello argumenta: “el estudio de la cibercultura está relacionado particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma” (Escobar, 1994, p. 211).

En Colombia la Educación Básica y Media ha trabajado con algunos programas en los que las TIC/TAC tienen un papel fundamental con programas como Computadores Para Educar³, A que te cojo ratón⁴, Temáticas⁵, Córdoba digital y Montería Digital (en el departamento de Córdoba), Entre Pares⁶ y Renata⁷. Aunque se desarrollan programas de incorporación de TIC,

³ Computadores Para Educar (CPE) es un programa de reciclaje tecnológico cuyo objetivo es brindar acceso a las Tecnologías de Información y Comunicación a instituciones educativas públicas del país, mediante el reacondicionamiento de equipos donados por empresas privadas y entidades oficiales, y promover su uso y aprovechamiento significativo en los procesos educativos

⁴ ¡A que te cojo ratón! hace parte de la Campaña de Alfabetización Digital en la que el Ministerio de Educación y sus aliados desde el año 2002 se proponen formar a los docentes y directivos en el uso básico de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para que puedan aprovechar sus potencialidades en su vida cotidiana y piensen en incorporarlas, a corto plazo, en su quehacer pedagógico

⁵ Temáticas es un programa de apropiación profesional de TIC que propone a los directivos docentes estrategias para hacer uso pedagógico de las Tecnologías de Información y Comunicación, en el contexto de la gestión educativa y el mejoramiento institucional. (<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-193557.html>). Busca articular la experiencia práctica que emerge del día a día vivido en la Institución Educativa (IE), con los referentes de políticas educativas propuestas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2015), con mediación de las diferentes herramientas de información y comunicación.

⁶ Entre Pares hace parte del programa Alianza por la Educación de Microsoft, está diseñado para apoyar a los sistemas educativos (Ministerio de Educación, Secretarías de Educación, escuelas) en la implantación de un modelo de desarrollo profesional para el docente. Es de anotar que es una iniciativa mundial que, basada en la creencia firme de que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación es excelente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

⁷ RENATA es una de las redes académicas más importantes de Colombia, es una red de tecnología avanzada que propicia la colaboración, comunicación y conexión entre las instituciones académicas y científicas de Colombia con las redes académicas internacionales y los centros de investigación más desarrollados del mundo; es administrada por

muchas veces estos se han dado desde propuestas externas a las necesidades e intereses de las personas sin comprender lo que ellos construyen y requieren. Por ello, considerar las subjetividades que se dinamizan en las comunidades de jóvenes es primordial para darle pertinencia social, educativa y política a las propuestas que se puedan generar sobre las TIC/TAC, ya que la comprensión de las características subjetivas que se configuran a propósito de estas emergencias, darían pistas o lineamientos para el desarrollo de programas pertinentes de acuerdo al contexto.

La tecnología ha tenido varios significados dependiendo del momento histórico en el que se encuentre. Se parte de reconocer la tecnología como el proceso de reflexión sobre la técnica que conlleva una fundamentación científica, y como fenómeno cultural (López Cerezo y Luján, 2000).

El concepto de técnica se está usando desde la época de los griegos, en un comienzo para ellos *teknites* eran los artesanos, después *tékne*, el artesanado y también la práctica, la habilidad de hacer las cosas con cierta desenvoltura. Más adelante *tékne* pasa a ser *arte*. La tecnología se concibe como los artefactos, la maquinaria, el conjunto de los conocimientos propios de los oficios mecánicos y de las artes. En un breve recorrido conceptual con la intención de problematizar y construir este objeto de investigación, es importante retomar varios autores para mirar la evolución del concepto. Para Heidegger (1994, 5): “La representación corriente de la técnica, según la cual ella es un medio y un hacer del hombre, puede llamarse, por tanto, la definición instrumental y antropológica de la técnica”. Se plantea la pregunta por la técnica, fundamenta la reflexión, el sentido cultural, los riesgos y posibilidades, el contenido ético de lo tecnológico. Por lo general, lo que se hace en las instituciones educativas es manejar la técnica sin tener en cuenta sus perjuicios,

la Corporación RENATA, de la cual son miembros las Redes Académicas Regionales, el Ministerio de Educación, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y Colciencias (<http://www.renata.edu.co/>)

solamente considerándola desde lo positivo que nos pueda brindar; a ello se refiere Heidegger cuando propone que lo que queremos es “tener la técnica en nuestras manos para dominarla (Álvarez, 2008). El querer dominarla se hace tanto más urgente cuanto mayor es la amenaza de la técnica de escapar al dominio del hombre” (1994, párr. 7). Se hace alusión a considerar la tecnología solo como elemento salvador de la humanidad y con la cual se hacen mejor y más rápidos los procesos, sin preguntarnos por cuán perjudicial puede ser su uso si se toma solo desde el punto de vista instrumental. Por ello, es importante analizar las repercusiones que provoca la incorporación de la tecnología a la educación, ya que en la mayoría de estudios (a partir sobre todo de los años 60 en Norteamérica y Europa), se le ha visto como una medición del aprendizaje en los procesos educativos, pero no se han mirado otros efectos que puede ocasionar. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia en su documento orientador de competencias en el área de tecnología e informática⁸, plantea que la tecnología involucra artefactos, procesos y sistemas y “como actividad humana, la tecnología busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos” (MEN, 2008, p. 5). Es una definición menos instrumentalizada de la Tecnología que abarca mucho más que solo instrumentos.

En cuanto a las Tecnologías de la Información y Comunicación, Castells & Barrera (1986) plantean que las TIC hacen referencia a las herramientas y a los soportes para el manejo y tratamiento de la información. Para la UNESCO (2008), la incorporación de las TIC en el ámbito académico puede ser parte de un esfuerzo para cerrar la gran brecha en la sociedad global del

⁸ Titulado “Ser competente en Tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo!”. MEN, 2008.

conocimiento que ahora se ve agravada por la brecha digital. Para este estudio y momento emerge la denominación de las TIC/TAC, una complementariedad entre las TIC y las TAC.

Las TIC/TAC orientan el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacia usos pedagógicos, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje y aprovechar los recursos que ofrecen dichas tecnologías.

Por otra parte, es importante analizar en el planteamiento del problema, los referentes legales que hacen parte de nuestro tema de investigación. Se inicia con la Constitución Política de Colombia (1991), la cual, es explícita al declarar que el derecho a la educación implica un acceso a un bien como la tecnología, cuando establece en el artículo 67 que “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que cumple una función social. Con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, la tecnología y demás bienes y valores de la cultura”. El Plan Sectorial de Educación 2010-2014 del Ministerio de Educación Nacional se propone los siguientes objetivos: alcanzar una educación inicial de calidad en el marco de una atención integral a la primera infancia; por lo tanto, el papel de la tecnología es notorio cuando se trata de mejorar la calidad de la educación en todos los niveles, disminuir las brechas en acceso y permanencia entre población rural – urbana, poblaciones diversas, vulnerables y por regiones; educar con pertinencia e incorporar innovación en la educación, y fortalecer la gestión del sector educativo para ser modelo de eficiencia y transparencia (MEN, 2010). Además, se plantea que, el Ministerio de Educación Nacional está consolidando el Sistema Nacional de Innovación Educativa; dicho sistema busca fortalecer la capacidad investigativa, la generación de conocimiento y la internacionalización de la Educación Superior; promueve el uso y la apropiación de las TIC, y a la vez, hace de estas el principal de sus soportes (MEN, Ídem.). Así las cosas, el Plan Sectorial 2010-2014, hace referencia a la creación del Centro de Innovación Educativa Nacional (CIEN), el

cual fue consolidado y coordinado por el Ministerio de Educación Nacional, al que se articulan cinco Centros de Innovación Educativa Regional (CIER)⁹.

En el Plan Decenal de Educación 2006- 2015, las TIC hacen parte fundamental de los planteamientos que rigen la educación en este decenio. Así, en el capítulo uno que hace referencia a los Desafíos de la educación en Colombia, en su tercer apéndice, Renovación Pedagógica y Uso de las TIC en la Educación, se refiere a la importancia del fortalecimiento de procesos pedagógicos a través de las TIC y con ello “promover procesos investigativos que propendan por la innovación educativa para darle sentido a las TIC desde una constante construcción de las nuevas formas de ser y de estar del aprendiz” (PNDE, 2006, P. 90).

Lo anterior indica que en Colombia se están implementando desde hace más de una década, programas que buscan la inserción de las TIC en la educación, tal como se enunciaron más arriba; a continuación, se presentan algunos aspectos de los siguientes programas para la Educación Básica y la Educación Media: Computadores Para Educar (CPE), A qué te cojo ratón, Entre Pares, Educamp, Colombia Aprende y el Programa de enseñanza de lenguas extranjeras y de matemáticas para la Educación Secundaria y Media oficial de Colombia.

Un referente importante de esta investigación, ya mencionado, es el Programa Computadores Para Educar (CPE) del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia. El propósito del programa CPE es recolectar y acondicionar

⁹ Estos centros se realizaron con la Cooperación de Corea del Sur "Construyendo capacidades en uso de TIC para innovar en la educación colombiana", que desarrollará cuatro componentes básicos y junto con procesos de investigación y servicios de E-learning, aportarán al desarrollo de las capacidades para innovar en educación (MEN, 2012).

computadores dados que son dados de baja por instituciones estatales y privadas, y entregarlos a instituciones educativas públicas del país. Busca proveer posibilidades de acceso a las Tecnologías de Información y Comunicación para las nuevas generaciones y la comunidad de planteles rurales. El programa CPE plantea que es necesario realizar un proceso integral de acompañamiento a dichas instituciones, brindando la formación y la asesoría educativa que permitan hacer uso efectivo de las herramientas y sacarles el mejor provecho.

Con ese propósito, este programa CPE desarrolla en cada una de las instituciones educativas y comunidades que beneficia una Estrategia de Acompañamiento Educativo de dos años, dividida en dos fases, la Fase Inicial y la Fase de Profundización. Durante dichas fases se desarrollan estrategias encaminadas a la incorporación y el uso efectivo de las TIC/TAC en la educación, fundamentado en tres ejes temáticos de acción: Gestión Institucional, Infraestructura Tecnológica y Pedagogía. (MinTIC, 2009, párr. 1- 4). La segunda fase se llama Profundización (FP), la cual tiene una duración de un año aproximadamente y entre sus objetivos figuran la formación de maestros de distintas áreas para que innoven las metodologías de enseñanza y aprendizaje usando estratégicamente los computadores.

Uno de los proyectos estratégicos del Ministerio de Educación Nacional (MEN) para mejorar la calidad de la educación y la competitividad de los colombianos en el contexto de la globalización ha sido la Campaña Nacional de Alfabetización Digital! ¡A que te cojo ratón!, la cual hace parte de las acciones adelantadas por el MEN, a través del Programa Nacional del Uso de Medios y Nuevas Tecnologías, desde el año 2002. Con este proyecto se busca formar a los docentes y directivos en el uso básico de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para que puedan aprovechar sus potencialidades en su vida cotidiana y piensen en incorporarlas a corto plazo en su quehacer pedagógico. La ruta de apropiación de las TIC es una propuesta del

Ministerio de Educación Nacional (MEN), en la cual los docentes se forman en el uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) a través de dos momentos:

Momento de Apropriación Personal: Los docentes desarrollan competencias básicas para incrementar la productividad personal del “ciudadano maestro” haciendo uso de las TIC. Momento de Apropriación Profesional: Los docentes planean y diseñan experiencias y ambientes de aprendizaje efectivos soportados por la tecnología (MEN, 2010, p. 2).

Por otra parte, el Ministerio de Educación Nacional realizó convenios con varias universidades del país, entre ellas, la Universidad de Córdoba¹⁰, para desarrollar el programa de “Formación a maestros en uso pedagógico de medios audiovisuales y de radio”, en el cual se busca posibilitar el desarrollo de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en el aula, contribuyendo también a la generación de procesos comunicativos, pedagógicos y organizativos al interior de los establecimientos educativos, lo que permitiría cualificar las prácticas de convivencia, ser un apoyo en la resolución de conflictos, mejorar las interrelaciones y la calidad de vida de los integrantes de la IE y de la comunidad que directa o indirectamente esté relacionada con ella (MEN, 2009).

Es de resaltar el programa que fue liderado entre el MEN y Microsoft llamado “Entre Pares”¹¹. Este programa tiene una duración de un año y consiste en ayudar a los maestros, en todas las escuelas públicas, a tener acceso a las TIC. También hay un programa que se denomina “Aulas Hermanas”, que es un Proyecto Colaborativo dirigido a estudiantes entre 12 y 17 años que promueve la interacción y la construcción colectiva entre dos aulas de diferentes países, a través

¹⁰ Convenio número 1021 de 2009 entre el MEN y la Universidad de Córdoba.

¹¹ ‘Entre Pares’ es una iniciativa mundial que forma parte del programa Alianza por la Educación de Microsoft, la cual plantea que el uso de las tecnologías de información y comunicación es un fuerte catalizador para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y apoyar a todos a alcanzar su máximo potencial.

de plataformas tecnológicas e Internet. Como producto de la interacción entre las aulas participantes se obtiene un blog que registra las investigaciones, interacciones y resultados a los que llegan las Aulas Hermanas en torno a la temática tratada. Al finalizar el proceso, los blogs (producto del desarrollo del Proyecto Colaborativo) podrán ser presentados al concurso final de Aulas Hermanas. El propósito primordial del proyecto colaborativo es vincular docentes y alumnos de escuelas de los países de la región, para desarrollar un trabajo colaborativo de investigación y posterior publicación de los resultados en la Web (Colombia Aprende, 2015).

Por otra parte, es importante mencionar el Portal Educativo “Colombia Aprende¹²” del Ministerio de Educación Nacional, donde se encuentran contenidos y servicios dirigidos a la comunidad educativa aplicables en los procesos educativos. El Ministerio de Educación Nacional, en la perspectiva de la inclusión de las TIC en el aula, ha desarrollado propuestas y proyectos como el *Programa de Enseñanza de Lenguas Extranjeras y de Matemáticas para la Educación Secundaria y media oficial de Colombia*, por parte del Grupo de Investigación Pedagógica del Ministerio de Educación Nacional de Colombia. El proyecto buscó la construcción de unas orientaciones para la incorporación de tecnologías al currículo, también se inició una experiencia piloto en cuatro colegios oficiales colombianos con el fin de realizar una exploración teórica-práctica sobre las posibilidades de las tecnologías en el área MEN (1999).

Con este recorrido y exploración de las políticas y programas que tienen como componente principal el uso de las TIC/TAC en la educación en Colombia se respalda lo expuesto en el

¹² El portal que nació el 24 de mayo de 2004, hace parte del proyecto de Nuevas Tecnologías del Ministerio de Educación Nacional, es actualmente presidente de la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) y considerado por la UNESCO, como uno de los tres mejores Portales de América Latina y el Caribe.

planteamiento del problema en términos de que se diseñan muchas veces programas, proyectos y propuestas en la política de Ciencia y Tecnología del país sin tener en cuenta las percepciones y necesidades de las personas a quienes van dirigidas; por ello se ratifica la importancia de este estudio de las prácticas y subjetividades de los jóvenes de desarrollar criterios para afianzar una incorporación adecuada de las TIC/TAC en los procesos educativos en el país.

En cuanto al marco legal es necesario referenciar la Ley 115 de 1994- *Ley General de Educación*; en ella se destaca que entre los fines de la educación está “la promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (MEN, 1994, p. 2). Los presupuestos señalados tienen implicaciones significativas en los procesos de investigación al interior de la educación, ya que estos procesos indiscutiblemente empiezan en la escuela y se deben desarrollar en la Educación Superior, y una de las mejores formas de potenciarlo es a través de la generación de proyectos de investigación en todas las áreas y donde las TIC jueguen un papel importante.

La Ley 1286 de 2009- *Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación*, considera, entre las bases para la consolidación de una Política de Estado en Ciencia, Tecnología e Innovación, hacer énfasis en la incorporación de “la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación a los procesos productivos, para incrementar la productividad y la competitividad que requiere el aparato productivo nacional” (Ley 1286, 2009, p. 3). La Ley busca cambiar el modelo productivo en Colombia, que se fundamenta en la producción agroindustrial y la extracción de recursos naturales no renovables con muy poco valor agregado, por uno que, apoyado en la investigación, le proporcione valor agregado a los productos y servicios y genere avances en industria nacional con base a la innovación tecnológica.

Las tendencias desde los marcos legales y de política sobre el tema de las TIC en educación, están enfocadas a incorporar la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación a los procesos productivos. También se destacan tendencias en cuanto a la construcción de institucionalidad, recursos humanos para la investigación, grupos y centros de investigación en crecimiento y consolidados, relaciones universidad-empresa, inversión nacional en ciencia y tecnología, valoración de las actividades científicas y tecnológicas en la sociedad colombiana y competitividad de la economía colombiana.

Sin duda alguna, la integración estructural e innovadora de las tecnologías es una de las tareas que está por desarrollarse y consolidarse en el ámbito educativo del país. En el contexto universitario el panorama no es muy diferente, a pesar de que hay más acceso a las herramientas tecnológicas por los docentes y estudiantes continúa una aplicación de las didácticas clásicas propias de la escuela de transmisión cultural.

Los sujetos de la educación de la modernidad ya no son los mismos que los de la época contemporánea. Obviamente, la inclusión de las TIC/TAC en la vida de todos los sujetos y ámbitos, ha creado un hito en el que la adopción es formal pero no uniforme y mucho menos consciente. Formas de ser, enseñar y aprender se confunden en los espacios de formación universitaria con el resultado de que los docentes, la mayoría de las veces, quedan en el último lugar de estas transformaciones siendo superados por los estudiantes en velocidad de apropiación de la información y del manejo de las mediaciones mencionadas.

Hace carrera la frase popular “los docentes son modernos y los estudiantes posmodernos”; arriesgando explicaciones se puede decir que se está en mora profundizar en más investigaciones

que superen el aspecto instruccional e indaguen por los sujetos y las condiciones de los contextos socioculturales.

Por ello es posible plantear la siguiente pregunta de investigación que respalde la intencionalidad investigativa: ¿Cuáles son las subjetividades generadas por un grupo de jóvenes a causa de las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) y los tránsitos educativos emergentes en dos universidades de la ciudad de Montería-Colombia?

1.2. Justificación

Las TIC/TAC con su indudable carácter globalizante y sus efectos locales (glocalidad)¹³ han generado cambios en las actitudes, comportamientos y, especialmente, en las concepciones de las personas; se evidencia su enorme capacidad de penetración que hace difícil imaginar situaciones en las que, de alguna manera, dichas mediaciones no estén presentes; sin embargo aunque la masificación del uso de las TIC es una realidad evidente los procesos racionales de su manejo en el ámbito educativo son aún muy recientes.

Los procesos comunicativos prefiguran varias lógicas discursivas en las narrativas pedagógicas en las que las narrativas digitales marcan una racionalidad propia del hipertexto, y las redes sociales y la del docente magistral, otra dinámica más de corte expositivo lineal. En este sentido, es importante desarrollar las habilidades comunicativas en una sociedad tan penetrada por

¹³ Cuando hablamos de contextos glocales se plantea que tal vez en la ciudad de Montería, y en general en Colombia, no encontraremos sociedades e individuos filtrados por las tecnologías, como podríamos encontrar en Estados Unidos, en Alemania, entre otros países más avanzados en el ámbito tecnológico, sino una mezcla cultural donde las TIC están jugando un papel importante en la vida de los jóvenes.

las TIC/TAC, en aras de que las personas usen de forma activa, crítica y reflexiva dichas herramientas (Flecha & Tortajada, 1999). Todo aquello que contribuya a mejorar los procesos educativos en Educación Superior es bienvenido. Pero, para que un recurso como las TIC/TAC se oriente hacia ese fin, es indispensable que su incorporación se planifique de tal forma que coadyuve a la consecución de los objetivos propios de la formación, esto es, al desarrollo de la autonomía, la autodeterminación, la gestión del conocimiento, la potenciación de destrezas cognitivas, entre otras.

Una de las justificaciones para la validez y relevancia de este estudio doctoral es que aporta criterios pedagógicos para el uso de las TIC/TAC en el contexto educativo, a partir de la comprensión de los significados y sentidos que poseen las subjetividades contemporáneas de los jóvenes, para que no desconozcan, por una parte, sus propias formas de relacionarse con las tecnologías, y por otra, para que no excluyan sus propias intenciones y modos de representarse el conocimiento tradicional y emergente con respecto al aprendizaje. Hay que reconocer que esta investigación incursiona en un campo en el que se ha avanzado muy poco y que el tema de la inclusión eficaz de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y el Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y un estudio sobre subjetividades de los jóvenes universitarios, permite reconocer y comprender, a la vez, los cambios sociales que se generan.

Esta investigación se justifica en su aporte y novedad por aplicarse, de modo particular, a una ciudad como Montería en la Universidad de Córdoba y la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Montería, que a la vez son escenarios de grupos poblacionales jóvenes de condiciones sociales, económicas diversas pero que allí se conjugan con el fin de profesionalizarse.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Comprender las subjetividades generadas por un grupo de jóvenes de dos universidades de Montería, a causa de las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) y los tránsitos educativos emergentes en la Universidad de Córdoba y la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Montería, por medio de interpretaciones de las narrativas digitales, a través de grupos focales e historias de vida, sobre corporeidad, manejo del espacio y tiempo como sujetos de formación.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar la influencia de las tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) en los espacios de formación de los jóvenes universitarios de Montería en el caso de dos instituciones, a través de observaciones de campo, infiriendo manifestaciones subjetivas contemporáneas en comparación con las prácticas tradicionales académicas.
- Caracterizar discursos, prácticas, narrativas digitales y categorías que relacionen las influencias de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC), en la construcción de las subjetividades de jóvenes universitarios en Montería infiriendo tendencias, tensiones y prospectivas en sus tránsitos educativos.
- Interpretar los rasgos que determinan las subjetividades producidas por las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) en dos escenarios de formación superior en la ciudad de Montería.
- Analizar el proceso de subjetivación en un grupo de jóvenes universitarios, a causa de las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento

(TIC/TAC) y los tránsitos educativos en la Universidad de Córdoba y la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Montería.

Capítulo II

Estado del arte

Para desarrollar el estado del arte se realizó un estudio de corte descriptivo y comprensivo, con la estrategia de revisión documental aplicada a la producción investigativa a través de la exploración en colecciones en línea y bases de datos de las revistas indexadas nacionales e internacionales: Sciencedirect¹⁴ (ScienceDirect, 2008), Scopus¹⁵ (Scopus, 2011), IBN Publindex¹⁶ (Colciencias). Se codificó, organizó la información, luego se hizo un ejercicio descriptivo de los aspectos relevantes de la práctica investigativa. A continuación, se presenta el análisis realizado a la muestra de investigaciones encontradas en América, Europa y Asia, las cuales ratificaron las abstracciones clasificatorias que ya se presentían como preocupaciones comunes. Esta búsqueda permitió establecer las categorías preliminares: Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en la Educación Superior; relación entre los jóvenes y las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en la Educación Superior (TIC/TAC); y subjetividades y Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en la Educación Superior (TIC/TAC).

¹⁴ScienceDirect es una colección en línea de investigaciones científicas publicadas en el mundo. Es operado por la editorial Elsevier y contiene artículos de revistas, libros electrónicos, obras de referencia, una serie de libros y manuales. Los artículos se agrupan en cuatro secciones principales: Ciencias Físicas y de Ingeniería, Ciencias de la Vida, Ciencias de la Salud, y Ciencias Sociales y Humanidades. <http://www.sciencedirect.com/>

¹⁵Scopus, llamado oficialmente SciVerseScopus es una base de datos bibliográfica que contiene los resúmenes y citas de artículos de revistas académicas, títulos de editores internacionales, incluyendo revisadas por pares en el ámbito científico, las ciencias técnicas, médicas y sociales (incluyendo las artes y las humanidades). Es propiedad de Elsevier y se ofrece la Web para los suscriptores. <http://www.scopus.com/>

¹⁶ El Índice Bibliográfico Nacional - IBN Publindex está conformado por las Revistas Colombianas Especializadas en Ciencia, Tecnología e Innovación, que se han clasificado en las categorías A1, A2, B y C, de acuerdo con el cumplimiento de criterios de calidad científica y editorial, y según perfiles de estabilidad y visibilidad reconocidos internacionalmente para las publicaciones científicas (<http://201.234.78.173:8084/publindex/>)

En la siguiente tabla se observa el porcentaje de las categorías que surgieron de las investigaciones:

Tabla 1 *Categorías identificadas*

Categorías	Porcentaje	Total
Las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en la Educación Superior	54%	29
Relación entre los jóvenes y las TIC/TAC	40%	21
Subjetividades y TIC/TAC	6%	3
Total	100%	53

Fuente: Bases de datos: Sciencedirect, Scopus, IBN Publindex

Dichas tendencias temáticas corroboran el hecho de que tanto en los escenarios sociales como en los académicos las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han posicionado como parte fundamental de la relación humana con el conocimiento, el trabajo, la relación social e intersubjetiva generando la necesidad urgente de comunicarse, aprender y expresarse a través de ellas.

Los jóvenes, en su calidad de estudiantes, confían plenamente en la información transmitida por la red y equilibran sus necesidades de formación con sus necesidades de aparecer en la red para cumplir las demandas de socialización que su grupo de pares exige. Se supone que

la vida universitaria no filtra rituales de la vida social como pasaba antes, sino que transfiere fronteras de lo real, cambiando los territorios del saber a partir de estas prácticas absorbentes.

Primeras aproximaciones

2.1. Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en la Educación Superior

Las TIC/TAC buscan cambiar el aprendizaje “de” la tecnología por el aprendizaje “con” la tecnología, donde se busca que se generen estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje y aprovechar los recursos que ofrecen dichas tecnologías.

Por ello, es importante analizar las didácticas, las cuales han sufrido transformaciones importantes, tanto en sus connotaciones epistémicas como metodológicas y técnicas. Al revisar en la muestra investigativa qué tipo de formatos y recursos son los más buscados en esta relación, se encuentran, en su orden, las siguientes: Plataformas virtuales para analizar habilidades críticas y/o cognitivas, MOOC- cursos online abiertos masivos, estrategias de aprendizaje y el uso de las TIC, ambientes virtuales de aprendizaje, experiencia de los estudiantes con el uso de redes sociales. En la siguiente tabla se muestran las tendencias encontradas:

Tabla 2 *Las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento
(TIC/TAC) en la Educación Superior*

<i>Tendencias y número de investigaciones</i>	<i>Región- país</i>	<i>Autores y año</i>
---	---------------------	----------------------

Plataformas virtuales para analizar habilidades críticas y/ o cognitivas (4)	América, Colombia	Robles y Rodríguez (2013)	
	América, Colombia	Jaramillo y Ruiz (2009)	
	América, Chile	Ahumada (2006)	
	América, México	Martínez y Heredia (2010)	
Mooc- Cursos online abiertos masivos (5)	América, Estados Unidos	Lindsey, Rhoads & Berdan. (2014)	
	Asia, China	Zhou (2016)	
	Europa, Rumania	Ulrich & Nedelcu (2015)	
	Europa, Escocia	Woodgate, Scott, Macleod, & Haywood (2015)	
	Europa, España	Castaño, Maiz & Garay (2015)	
Estrategias de aprendizaje y el uso de las TIC (8)	América, Argentina	Fernández y Neri (2013)	
	Europa, Italia	Biasutti (2011)	
	América, México	Herrera-Batista (2009)	
	Europa, España	Martínez y Raposo (2006)	
	América, Canadá	Salajan, Schönwetter y Cleghorn (2010)	
	América, Estados Unidos	Jin y Park (2010)	
	América, Estados Unidos	Huang, Sala y Joo (2013)	
	América, México	Islas y Carranza (2012)	
	Ambientes virtuales de aprendizaje (2)	América, Colombia	Caro (2007)
		América, Chile	Abarca (2005)
Experiencia de los estudiantes con el uso de redes sociales (6)	América, Estados Unidos	Valenzuela, Park, y Kee, 2009)	
	América, Estados Unidos	Roblyer, McDaniel, y Webb (2010)	
	América, Estados Unidos	Pempek y Yermolayeva (2009)	

	América, México	Sandoval, Romero & Heredia (2013)
	Asia, Malasia	Hamid, Waycott, Kurnia & Chang (2015)
	Asia, Emiratos Árabes	Al-Emran, Elsherif & Shaalan (2016).
Comportamientos no éticos con las TIC (2)	Europa, España	Comas y Sureda (2008)
	Asia, Malasia	Shahriza, Hidayah y Nor (2009)
Retos de las universidades con las TIC (2)	América, Argentina	Guido (2009)
	América, Venezuela	López (2008)

Total 29 investigaciones

Fuente: Bases de datos: Scienedirect, Scopus, IBN Publindex

Tendencias

2.1.1. Plataformas virtuales para analizar habilidades críticas y/ o cognitivas

La primera tendencia interesante para analizar es la que corresponde al uso de las plataformas virtuales con fines de aprendizaje y desarrollo de las habilidades críticas y/ o cognitivas de los estudiantes con los trabajos de Ahumada (2006), Jaramillo y Ruiz (2009), Martínez y Heredia (2010), Robles y Rodríguez (2013).

En Colombia, Robles y Rodríguez (2013), implementaron un ambiente virtual al currículo de inglés en el programa de pregrado de Relaciones Internacionales de la Universidad del Norte, proponiendo un seguimiento a los aprendizajes que los estudiantes realizaron por medio de su interacción con el ambiente virtual. Concluyeron que las herramientas tecnológicas no ayudan por sí solas al desarrollo de habilidades cognitivas ni al desarrollo de pensamiento crítico. Los docentes

deben propiciar un ambiente virtual con actividades de aprendizaje significativas para que los estudiantes mejoren su proceso de aprendizaje.

Jaramillo y Ruiz (2009) en Bogotá, realizaron la investigación en el cual se describe cómo en el medio educativo sigue vigente el imaginario que le otorga poderes a las TIC sobre el aprendizaje. No es suficiente integrar las TIC en los ambientes de aprendizaje; se necesita tener clara la estrategia de aprendizaje, el modelo pedagógico y las didácticas que motiven la interacción del contenido mediatizado con los sujetos que se apropian de estas. Igualmente, hay que tener en cuenta las características del contexto en los que se desenvuelven, el reflejo en los usos y prácticas que de dichas tecnologías hagan los estudiantes, pues el sentido pedagógico es el que le da fuerza a las TIC.

En Chile, se llevó a cabo una investigación sobre el discurso argumentativo de los estudiantes universitarios en los foros de discusión de un campus virtual (Ahumada, 2006); este trabajo investigativo se realizó a través de 195 foros realizados en siete asignaturas pertenecientes a distintas Facultades de la Universidad Católica de Valparaíso; allí se evaluó el discurso argumentativo mediante el análisis de diversos marcadores discursivos, se categorizaron y posteriormente se realizó un análisis de la visibilidad de estos en las distintas asignaturas investigadas. El estudio planteó en sus conclusiones que los foros de discusión favorecen la generación de nuevos conocimientos, constituyéndose en un espacio de interacción y diálogo entre los participantes y en una excelente herramienta educativa, pues garantizan a los jóvenes estudiantes un protagonismo subjetivo en el que su visibilización otorga niveles de confiabilidad y credibilidad en la transmisión de sus opiniones y conceptos.

Completando el panorama Latinoamericano, Martínez y Heredia (2010) de México investigaron sobre la tecnología educativa en el salón de clase y su impacto en el desempeño académico de estudiantes universitarios del área de Informática. Este estudio consistió en aplicar un trabajo con enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y correlacional; se desarrolló con 629 estudiantes que han cursado la materia Lenguajes de Programación en la Escuela de Ingeniería del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. Entre los resultados que arrojó, se visualizó que el uso de la tecnología estimula y favorece a los estudiantes con buen desempeño académico y, en menor medida, a los deficientes, por lo que se deduce que, si no hay una orientación pedagógica motivante, los estudiantes no encuentran diferencia en las prácticas tradicionales, pues allí, el uso de la red requiere un lenguaje y una metodología que promueva la interacción distinta.

Cuando las TIC se utilizan de forma plana e instrumental, no se agrega ningún valor al aprendizaje de los estudiantes. Tanto docentes como investigadores educativos son conscientes de esta debilidad; sin embargo, es deficiente la formación de muchos de ellos en la traducción mediática de los contenidos y en la apropiación cultural de las relaciones pedagógicas que ellas transfieren.

2.1.2. Los MOOC

MOOC es el acrónimo en inglés de *Massive Online Open Courses* (Cursos online masivos y abiertos); estos se han convertido en uno de los temas más desarrollados en el discurso de la Educación Superior en los últimos años. Sin embargo, poco se sabe acerca de la eficacia de estos cursos en línea en el proceso de aprendizaje (Lindsey, Rhoads & Berdan, 2014). Los MOOC tienen un potencial para cambios sociales a través del acceso a cursos de universidades de la talla de

Stanford y el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), a través de compañías como *Udacity* y *Coursera* (Friedman, 2013).

En esta tendencia encontramos los trabajos de Castaño, Maiz & Garay (2015). Lindsey, Rhoads & Berdan (2014), Ulrich & Nedelcu (2015), Woodgate, Scott, Macleod, & Haywood (2015) y Zhou (2016)

En la Universidad de California- Estados Unidos, Lindsey, Rhoads & Berdan (2014), trabajaron sobre las prácticas pedagógicas en cursos masivos en línea. Este estudio explora la gama de herramientas pedagógicas utilizadas en 24 MOOC, incluyendo las dimensiones epistemológicas y sociales de la instrucción, para considerar el grado en que estos cursos proporcionan a los estudiantes y las experiencias de aprendizaje colaborativo. Los resultados sugieren que el rango de prácticas pedagógicas utilizadas actualmente en MOOC tiende hacia un enfoque objetivista individual, con algunos esfuerzos para incorporar enfoques más constructivistas. Examinando los MOOC a través de la lente de la enseñanza comprometida y el aprendizaje, este estudio plantea preocupaciones sobre el grado en que los MOOC, en realidad, están revolucionando la Educación Superior mediante el uso de la tecnología para mejorar la calidad, a la vez que desafían a los educadores para luchar por formas abiertas de aprendizaje en línea, más creativas y que faciliten su empoderamiento.

En China, Zhou (2016) estudió los factores determinantes en los jóvenes para usar los MOOC, trabajó con 475 estudiantes universitarios que participaron en una encuesta sobre las cinco construcciones hipotéticas para explicar su intención de utilizar los MOOC para el aprendizaje. El autor integró la teoría del comportamiento planificado (TPB) y la teoría de la autodeterminación (SDT) como marco de investigación. Los datos se analizaron utilizando el modelo de ecuación

estructural. Los resultados mostraron que la actitud hacia MOOC y el control del comportamiento percibido (PBC) fueron determinantes significativos de la intención de utilizarlos.

Ulrich & Nedelcu, (2015), en Rumania, reflexionaron sobre las percepciones y expectativas en relación con los MOOC en estudiantes universitarios; metodológicamente trabajaron a través de entrevistas de grupo focales, cuestionarios en línea, observación, entrevistas y análisis de contenido (en foros, blogs, etc. Moodle). La población estuvo comprendida por 67 estudiantes de pregrado de la Facultad de Psicología y Ciencias de la Educación, 54 mujeres y siete hombres con edades entre 22 y 27 años, de las zonas rurales y urbanas. También trabajaron con 33 profesores de la misma institución, 17 mujeres y 16 hombres, con edades comprendidas entre 26 y 57 años de edad. Entre las conclusiones del estudio se tiene que, tanto los estudiantes como los profesores, están familiarizados con los MOOC, y la mayoría de ellos están interesados en experimentar en el nivel personal. Los estudiantes y profesores piensan que en la University of Bucharest (UB) aún no están preparados para ofrecer este tipo de cursos a un nivel de alta calidad. Se plantea que, tanto los estudiantes como profesores, se centran en contenidos o áreas problemáticas y solo una minoría está reflexionando sobre la forma en que los MOOC pueden ser diseñados y entregados con el fin de proporcionar experiencias de aprendizaje de calidad.

En la misma línea de los MOOC, Woodgate, Scott, Macleod, & Haywood (2015) realizaron una investigación en la Universidad de Edimburgo en Escocia, sobre los cursos ofrecidos en la plataforma Coursera. Se manejaron dos fuentes de información para este estudio: encuestas y datos sobre los comportamientos del alumno, incluyendo el rendimiento en los cursos, recogidos en el *software* de la plataforma durante las entregas de tareas en el mismo MOOC. Se analizaron las características y el comportamiento del alumno al realizar un MOOC. Se dio una muy fuerte

relación entre edad y la probabilidad de obtener un certificado de MOOC, ya que los estudiantes más jóvenes manifiestan menos éxito en obtener un certificado de culminación del curso.

En España, se realizó una investigación sobre redes sociales y aprendizaje cooperativo en un MOOC en la Universidad del País Vasco (Castaño, Maiz & Garay, 2015). Recopilaron datos significativos mediante encuestas tipo Likert que revelan que el uso de las redes sociales, tanto externas como internas, de un curso online masivo y abierto, es un factor valorado positivamente por los estudiantes. Los autores plantean que el uso de redes sociales como estrategia de aprendizaje en un curso MOOC, interviene en el rendimiento académico y en las tasas de éxito de los estudiantes. También, que la edad de los participantes tiene relación con las redes sociales utilizadas, encontrando que, mientras los más jóvenes desarrollan mayor interés en redes como Twitter o blogs personales, los de más edad usan los foros en diversas plataformas.

Uno de los aspectos más importantes para analizar en futuras investigaciones, es el aspecto social de los MOOC; esto es, la interacción entre los participantes del curso y el apoyo a los procesos de aprendizaje, como uno de los grandes temas de interés.

2.1.3. Estrategias de aprendizaje y el uso de las TIC

En esta tendencia se ubicaron los trabajos de Al-Emran; Elsherif & Shaalan (2016), Biasutti (2011), Fernández y Neri (2013), Hamid, Waycott, Kurnia & Chang (2015), Herrera-Batista (2009), Huang, Sala y Joo (2013), Islas y Carranza (2012), Jin y Park (2010), Martínez y Raposo (2006), Salajan, Schönwetter y Cleghorn (2010), Sandoval, Romero & Heredia (2013).

En Argentina, Fernández y Neri (2013) trabajaron sobre los usos de las TIC con estudiantes universitarios en un proyecto, cuyo objetivo fue identificar posibles relaciones entre

los usos de nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y estrategias de estudio y aprendizaje en estudiantes universitarios de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Entre las conclusiones se encontró que una de las causas para que los estudiantes no crean que el uso de la tecnología se constituye en un factor a favor de sus estrategias de aprendizaje, se expresa en la representación social que se tiene de la educación, ubicada en “un modelo tradicional que resulta reactivo a los cambios y anclado a formas estáticas de tiempo, espacio y modos de transmisión característicos de la etapa inaugurada por la revolución industrial” (Fernández y Neri, 2013).

México aportó, en esta muestra, una investigación sobre el uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje (Islas y Carranza, 2012). Se trabajó con 414 alumnos de las 14 carreras que se ofrecen en la Universidad de Guadalajara. Se planteó que las redes sociales deben ser tenidas en cuenta como una enorme posibilidad didáctica en la Educación Superior, ya que están muy arraigadas en la cotidianeidad de los estudiantes. Se concluye que las redes sociales se están convirtiendo en una herramienta que favorece el desarrollo de las habilidades comunicativas y se pueden utilizar como estrategia de aprendizaje por parte de los estudiantes, ya que estos las usan con regularidad, aunque consideran que lo hacen sin ningún beneficio específico. Los estudiantes tienen la percepción de que sus docentes no usan estas herramientas con un fin de enseñanza, pues solo las utilizan para cuestiones de tipo general.

En Italia se desarrolló una investigación en la cual se analizó la experiencia de los estudiantes con la participación en un módulo de trabajo colaborativo en el modelo de formación *e-learning*. Esta investigación se apoyó en los enfoques mixtos cuantitativo y cualitativo, con la intención de abordar de la manera más holística sus propósitos de conocer cómo están preparados los estudiantes para compartir sus deberes académicos. Se encontró que los estudiantes asumían

las siguientes características, a saber: el trabajo en equipo, la organización, el cumplimiento de instrucciones, una actitud ética de motivación y una solidaridad interna en el vínculo. Esta investigación, resalta la importancia de potenciar ambientes de aprendizaje en los estudiantes, aprovechando sus formas de relación colectiva y el papel que juega el grupo de pares como censor de los aprendizajes y potenciador de la lealtad como valor colectivo (Biasutti, 2011).

En México, se realizó un estudio sobre disponibilidad, uso y apropiación de las tecnologías por estudiantes universitarios de la zona metropolitana de ciudad de México en la perspectiva de una incorporación innovadora. Este estudio concluyó que a pesar de haber un incremento en el acceso a las TIC en uso y consumo de la información y posibilidades que provee, este incremento no se ha traducido en un aumento notable de la calidad educativa, dado que los estudios disponibles sobre desempeño de los estudiantes mexicanos muestran un bajo nivel de aprendizaje profundo y de desarrollo de habilidades cognitivas (Herrera-Batista, 2009), bajo el parámetro de las evaluaciones internacionales diseñadas por el modelo científico de los países del Norte.

En España, Martínez y Raposo (2006), investigaron sobre las TIC por parte de los estudiantes universitarios, para constatar las competencias tecnológicas que poseen los futuros psicopedagogos, así como la necesidad de formación que sobre esta temática manifiestan. Los resultados proyectan supuestos, preferencias y predicciones sobre el hecho de que los estudiantes universitarios que utilizan y manejan las TIC en su vida cotidiana, también lo harán durante el desempeño de su profesión; las razones que les mueven a su uso ponen de manifiesto el dominio de habilidades necesarias para convertir las TIC en un instrumento clave en el proceso de formación a lo largo de la vida.

Igualmente, dentro de esta línea de tendencias se puede ubicar un estudio realizado en Canadá (Salajan, Schönwetter y Cleghorn, 2010), sobre la brecha digital entre estudiantes y profesores en la Facultad de Odontología de la Universidad de Toronto. Entre los hallazgos de este trabajo, se sugirió la evidencia de la existencia de una ligera diferencia entre las generaciones en la percepción de utilidad y la importancia de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la enseñanza. Obviamente se presume que en estos países las políticas educativas aportan a la formación y al fomento del uso de las mediaciones tecnológicas como parte de los proyectos de desarrollo de una nación intercultural, como es la nación canadiense.

Es importante recordar a este nivel que, dentro de las herramientas de las TIC, ya está considerado el uso del iPhone y el iPad, lo que se respalda, por ejemplo, en la investigación realizada a estudiantes de dos universidades del sur de Estados Unidos; sobre los motivos interpersonales para uso del teléfono celular, se analizó la motivación de la interacción cara a cara¹⁷ y la ausencia de interacción o la resistencia a la soledad existencial (Jin y Park, 2010). Dicho informe final reveló que el afecto y la inclusión fueron las motivaciones más fuertes para el uso de las llamadas de voz y mensajes de texto. La interacción cara a cara se asoció positivamente con el uso de teléfonos celulares y mayor contacto personal (cara a cara). La condición solitaria de las personas no tenía una relación directa con el uso del teléfono móvil; en cambio, los participantes con mayores niveles de soledad, tienden a usar menos los teléfonos celulares.

¹⁷ La Interacción cara a cara (interpersonal) tiene un carácter dialógico, implica un flujo de información y comunicación bidireccional en un mismo tiempo y espacio. Los receptores y emisores pueden responder a los emisores a los mensajes.

De otro lado en la Universidad de Illinois, Estados Unidos, (Huang, Sala y Joo, 2013), se indagó sobre brecha de género y la aceptación de las herramientas de la Web 2.0¹⁸, para el aprendizaje en la Educación Superior. Aquí fue notorio cómo el papel de la ansiedad aporta e influye en las percepciones de las estudiantes universitarias de sexo femenino hacia las aplicaciones Web 2.0 para el aprendizaje. Se aplicaron encuestas a 432 estudiantes universitarios. El estudio deja ver algunas diferencias significativas entre los sexos en seis aplicaciones Web 2.0 (blog, wiki sociales, herramientas de creación de redes, herramienta en línea para compartir videos, juegos en línea, y el entorno virtual de inmersión). Se concluyó que, en general, las mujeres se sienten más ansiosas de utilizar aplicaciones 2.0 que los hombres, aunque esta diferencia no fue hallada en las herramientas de redes sociales ni en las que se usan para compartir vídeos en línea. Se planteó que las características de las redes sociales y las dispuestas para compartir vídeos pueden ser útiles en la promoción del aprendizaje en la educación superior.

En México, Sandoval, Romero & Heredia (2013) realizaron una investigación intentando responder la interrogante: ¿cómo usan los estudiantes universitarios las redes sociales para mejorar su comunicación e intercambiar conocimientos? Aplicaron dos encuestas en línea en 2010 y 2012, tanto a estudiantes de Informática Administrativa como de Administración. Pudieron observar que los alumnos de Administración son los que más utilizan estas plataformas para intercambiar información y que, en un par de años, el uso de estas herramientas ha cambiado drásticamente entre los estudiantes universitarios. Plantean que, el uso de las redes sociales entre estudiantes, se

¹⁸El término Web 2.0 es el conjunto de herramientas disponibles que facilitan el compartir información, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Entre las más representativas se encuentran Wikipedia, YouTube, Flickr, WordPress, Blogger, MySpace, Facebook.

ha extendido a partir del abaratamiento de los costos, el uso de la telefonía celular y el efecto viral de las plataformas de *Twitter* y *Facebook* a escala mundial. Sin embargo, apenas se comienza a estudiar su impacto tanto en los procesos de aprendizaje como en los mecanismos de comunicación entre los alumnos.

Por su parte, Hamid, Waycott, Kurnia & Chang (2015), en un estudio que realizaron en Malasia y Australia, plantean que la reciente popularidad de las tecnologías sociales ha motivado a algunos profesores universitarios a usar las redes sociales en actividades educativas. Afirman que dichas tecnologías tienen un enorme potencial para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, hay pocos estudios que evalúen cómo utilizar eficazmente las tecnologías sociales y los impactos en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Trabajaron a partir de discusiones en nueve grupos focales con 46 estudiantes en las universidades de Malasia y Australia. Un análisis temático reveló que los estudiantes identificaron una serie de resultados positivos del uso de redes sociales para interactuar entre sí y con sus profesores.

En los Emiratos Árabes se realizó una investigación de las actitudes hacia el uso del aprendizaje móvil en la Educación Superior (Al-Emran, Elsherif & Shaalan, 2016). Este trabajo tuvo como propósito explorar las actitudes de los estudiantes y los educadores hacia el uso del aprendizaje móvil (*M-learning*)¹⁹ en las universidades de Educación Superior en Omán y los Emiratos Árabes Unidos- dos países de la región del Golfo Pérsico-. Se realizaron dos cuestionarios: uno para estudiantes y otro para los educadores. Los participantes de este estudio

¹⁹ Aprendizaje móvil (*M-learning*), se implementan métodos de apoyo al proceso de aprendizaje con el uso de herramientas móviles, como los computadores portátiles, las tabletas, los teléfonos inteligentes (*smartphones*) y los teléfonos móviles.

son 383 estudiantes y 54 profesores de cinco universidades. Diferentes factores fueron examinados para comprobar dónde hay una diferencia significativa entre los estudiantes y las actitudes de los educadores hacia el uso de la *M-learning*, como el género, la edad, el país, el nivel de estudios, la propiedad de *Smartphone*. Los resultados revelaron diferencias significativas entre las actitudes de los estudiantes hacia la *M-learning* con respecto al tipo de teléfono inteligente, el país y la edad. Además, los resultados indicaron que el *M-learning* puede ser una de las tecnologías pedagógicas prometedoras para ser empleados en los entornos de educación superior en los países árabes del Golfo Pérsico.

Las teorías cognitivistas sobre el aprendizaje, miradas desde una perspectiva interdisciplinar, abogan por la relación interactiva del sujeto con el objeto, tanto en forma pasiva como en forma activa. Al explorar más profundamente en estos estudios queda claro que el primer impulso didáctico sobre estas es trasladar el modelo lineal de la escuela de tradición oral a su uso. Es decir, una traducción mecánica y plana (Álvarez & Vélez, 2014). Pero cuando el diseño y puesta en escena de los contenidos en los entornos virtuales de aprendizaje se implementa, hay mayor seducción para el estudiante de conocer y abordar este contenido. Si la educación aprovechara la afiliación de la necesidad afectiva y de reconocimiento de los estudiantes en las redes sociales y fuera consciente de que los estudiantes ya se encuentran allí (como lo tiene claro la publicidad) se producirían transformaciones más significativas en los procesos pedagógicos requeridos.

2.1.4. Ambientes virtuales de aprendizaje

Otra tendencia investigativa que emergió en este paneo de investigaciones fue sobre las formas y los modos curriculares, didácticos y técnicos de diseñar contenidos académicos en los ambientes virtuales de aprendizaje (Abarca, 2005; Caro, 2007).

Colombia, como parte de la geografía detectada por países en este estado del arte, participa en la muestra con un estudio de Caro (2007), quien trabajó sobre el diseño de un repositorio de objetos virtuales de aprendizaje como una herramienta para la gestión del conocimiento en la Facultad de Educación y Ciencias Humanas de la Universidad de Córdoba en Colombia. El propósito de esta investigación fue el de administrar el conocimiento generado en forma de objetos de aprendizaje virtuales como producto de los procesos académicos de docencia y extensión. Validó sus objetivos deduciendo en este estudio que un repositorio es la herramienta más adecuada para la gestión del conocimiento, pues cuenta con una serie de características que se amoldan a las expectativas y formas de trabajo de docentes y estudiantes.

En Chile se realizó una investigación sobre *software* para el aprendizaje de la geometría plana y espacial en estudiantes de diseño (Abarca, 2005); concluye que para el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje es importante conocer el contexto social y las particularidades de los individuos que lo implementarán a partir de las prácticas y subjetividades con respecto a las temáticas.

2.1.5. Experiencia de los estudiantes con el uso de redes sociales

En esta tendencia encontramos las investigaciones de Pempek y Yermolayeva (2009), Roblyer, McDaniel y Webb (2010) y Valenzuela, Park, y Kee (2009). Es importante mencionar que los sitios de redes sociales han sido adoptados ampliamente por los estudiantes y tienen el potencial de convertirse en un medio valioso para apoyar sus procesos educativos.

En una universidad de Texas (Estados Unidos), Valenzuela, Park, y Kee (2009) investigaron sobre la satisfacción con la vida y el uso de *Facebook* de los estudiantes universitarios. El estudio se realizó a 2.603 personas, utilizando datos de una encuesta por Internet al azar. Tuvo

por objeto examinar si el uso *Facebook* (uno de los sitios de redes sociales más populares entre los estudiantes universitarios en los EE.UU) tiene que ver con actitudes y comportamientos que aumentan el capital social de los individuos. Concluye que la satisfacción de la vida de los individuos, la confianza y la participación en actividades colectivas están influenciadas por su personalidad, experiencias de vida, socialización en la edad adulta, uso de los medios de noticias, y una serie de otros factores. Plantean que ciertas características específicas de *Facebook* propician comportamientos que contribuyen a su capital social.

También en Estados Unidos, Roblyer, McDaniel y Webb (2010) trabajaron sobre *Facebook* en la Educación Superior a partir de la comparación de usos y percepciones de los sitios de redes sociales por los profesores universitarios y estudiantes en una universidad del sur de Estados Unidos. Los resultados indican que los estudiantes son mucho más propensos que los profesores a utilizar Facebook y son significativamente más abiertos a la posibilidad de uso de dicha red social y tecnologías similares para apoyar el trabajo de aula. Los profesores son más propensos a utilizar más tecnologías "tradicionales", tales como el correo electrónico. En esa misma línea, Pempek y Yermolayeva (2009) trabajaron en la Universidad de Tennessee (Estados Unidos) sobre las experiencias de los estudiantes universitarios en *Facebook*. Los resultados mostraron que los estudiantes se comunican en *Facebook* usando un estilo de uno-a-muchos, en los que fueron los creadores de contenidos a sus amigos. Aun así, pasaron más tiempo observando el contenido en *Facebook* que en realidad la publicación de contenido. *Facebook* fue la más utilizada para la interacción social, sobre todo con los amigos con los que los estudiantes tenían una relación en línea pre-establecida.

2.1.6. Comportamientos no éticos con las TIC

El mecanismo práctico que ofrece el acceso a las redes como Internet y las funciones de copiar y pegar trozos completos de documentos elaborados por otros y utilizados sin citar los autores, han contribuido al afloramiento de comportamientos no éticos, particularmente aquellos que involucran a los estudiantes en el ámbito académico universitario tal como lo reseñan las investigaciones de Comas y Sureda (2008) y Shahriza, Hidayah y Nor (2009).

En España, Comas y Sureda (2008) trabajaron sobre el ciberplagio²⁰; se plantea que hay dos puntos de vista claramente diferenciados en cuanto al ciberplagio; el primero culpa a la red y las TIC en general del plagio y plantea establecer medidas de detección, control y regulación; el segundo reconoce que los estudiantes se enfrentan con un conjunto de desafíos sociales, económicos y tecnológicos complejos y que, para encararlos de forma adecuada, se necesitan nuevas herramientas y competencias éticas que impidan este comportamiento. Ante este fenómeno las universidades han reaccionado con medidas que se pueden ejemplificar en tres figuras profesionales: la del juez, la del policía y la del educador. Se plantea que la proliferación y popularidad de Internet y de las TIC en la educación ha provocado que la alfabetización no sea un punto final, una habilidad para alcanzar, sino un proceso de desarrollo itinerante.

En Kuala Lumpur, Malasia (Shahriza, Hidayah y Nor, 2009) se investigó sobre la relación entre la ética de Internet en los estudiantes universitarios. Se investigó el nivel en que los estudiantes de una universidad pública en Malasia se dedican al comportamiento no ético (fraude, el plagio, la falsificación, la delincuencia y el uso indebido en la instalación de programas informáticos conocida como piratería informática), y su relación con diferentes modelos de

²⁰El ciberplagio se puede entender como aprovecharse de las TIC para copiar recursos escritos o audiovisuales sin tener en cuenta los derechos de autor.

personalidad. Este estudio se llevó a cabo utilizando un método de encuesta de 252 estudiantes de tres facultades académicas. Los resultados revelan que los rasgos de la personalidad como la afabilidad, la escrupulosidad y la estabilidad emocional se correlacionan de manera significativa y negativamente con la conducta poco ética de los estudiantes universitarios en Internet. Los autores plantean que la investigación podría aportar a los educadores en el diseño del plan de estudios de la ética informática y en permitir a las instituciones educativas directrices pertinentes sobre los asuntos relacionados con la conducta académica, la utilización de los dispositivos tecnológicos y de Internet.

2.1.7. Retos de las universidades con las TIC

Otra tendencia, tiene que ver con los retos de las universidades con las TIC (Guido, 2009; López, 2008).

En Argentina, Guido (2009) desarrolló la temática de las TIC en consonancia con la Universidad y el territorio. Plantea que algunas universidades adoptan plataformas tecnológicas que se caracterizan por una mirada “instrumental” sobre la tecnología. Por el contrario, las universidades que desarrollaron sus propias plataformas tecnológicas ven en dichas tecnologías la importancia de la investigación y de los procesos colaborativos y acumulativos de conocimiento entre los distintos actores universitarios.

La investigación de López (2008), realizada en Venezuela, centró sus objetivos en los retos metodológicos de la educación comparada en la sociedad global; presenta algunas observaciones sobre el impacto de los cambios culturales globales, especialmente los inducidos por la aplicación de las TIC en el método de la educación comparada. Plantea que la globalización ha tenido un gran efecto en los patrones de difusión del conocimiento científico y que las ciencias sociales han tenido

que revisarse para poder enfrentar los desafíos de los cambios sociales y culturales contemporáneos.

2.2. Relación entre los jóvenes y TIC/TAC

Los jóvenes universitarios poseen una práctica natural para apropiarse de las TIC/TAC e insertarlas en sus actividades académicas y de socialización, hecho que se hace evidente en la manera en que utilizan dichas herramientas para comunicarse e interactuar con sus pares. En la siguiente tabla se muestran las tendencias que surgieron dentro de la categoría relación entre los jóvenes y las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC).

Tabla 3

Relación entre los jóvenes y las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC)

Relación entre los jóvenes y las Tecnologías de la Información y Comunicación (21)		
<i>Tendencias</i>	<i>Región- País</i>	<i>Autores y año</i>
Interacción con la Web 2.0 (6)	Europa, España	García y García (2013)
	América, Estados Unidos	Junt y Ozcaya (2014)
	América, Estados Unidos	Hollenbaugh y Ferris (2014)
	América, Estados Unidos	Nadkarni y Hofmann (2012)
	América, Estados Unidos	Salehan y (2013)
	Europa, España	Arteaga y Cortijo (2013)
Jóvenes y los juegos en línea (2)	Asia, China	Tone, Zhaoyan (2014)
	Asia, Taiwan	Hong-Wen y Yu-Ling (2014)
Socialización de jóvenes y TIC (8)	América, Colombia	Erazo y Muñoz (2007)
	América, Colombia	Muñoz (2007)
	América, Colombia	Gómez (2012)
	América, Canadá	Meunier (2010)
	América, Estados Unidos	Coleman, Hale, Cotten & Gibson (2015)
	América, Estados Unidos	Shklovski, Kiesler & Kraut (2012)
	Europa, España	Giménez, Maquilón & Arnaiz (2015)
	Europa, República Checa	Kopecký (2014)

Uso de TIC/TAC en educación secundaria (2)	América, Costa Rica	Pérez, Rumoroso y Brenes (2009)
	América, Chile	Silva, Borrero, Marchan, González, y Novoa (2006)
Jóvenes creadores de contenidos digitales (2)	América, Argentina	Montero (2012).
	América, Estados Unidos	Soep (2012)
Cultura y TIC/TAC (1)	América, Argentina	Urresti (2008)
<hr/> Total de investigaciones 21		

Fuente: Bases de datos: Sciencedirect, Scopus, IBN Publindex

2.2.1. Interacción de los jóvenes con la Web 2.0

Esta subcategoría emergió en el proceso de identificación de la literatura afín a la temática en medio de varias tensiones. Inicialmente implicaba definir su enunciación. Con base en ello se ubicó las nociones de O'Reilly (2005) para quién el término Web 2.0 tiene siete principios constitutivos: 1) la *World Wide Web* como plataforma de trabajo, 2) el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, 3) la gestión de las bases de datos como competencia básica, 4) el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, 5) los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad, 6) el *software* no limitado a un solo dispositivo y 7) las experiencias enriquecedoras de los usuarios. Entre las herramientas más representativas de la Web 2.0, están las wikis, blogs, Moodle, Google Docs, Google Reader, Google Maps, Skype, Flickr, YouTube y las redes en general (Cobo y Pardo, 2007; O'Reilly, 2005).

Para ilustrar y respaldar su ubicación en esta clasificación están las investigaciones de García y García (2013), Hollenbaugh y Ferris (2014), Junt y Ozacaya (2014), Nadkarni y Hofmann (2012), Salehan y Negahban (2013) sobre la interacción de los jóvenes con la Web 2.0.

Los docentes de la Universidad de Michigan- Estados Unidos-, Junt y Ozacaya (2014) revisaron si las interacciones de apoyo en las redes sociales (uso de mensajes y el número de amigos) afectaban el vínculo social de los estudiantes en cuanto a sentido de comunidad y satisfacción con la vida. Para lograr este objetivo se realizó un análisis de 339 participantes, el cual mostró una relación positiva entre la interacción de apoyo y afecto positivo después de la interacción representada en una asociación positiva entre el número de amigos, interacciones de apoyo, afecto, apoyo social, sentido de comunidad y la satisfacción vital.

Otros académicos de los Estados Unidos, Hollenbaugh y Ferris (2014) revisaron en la red social *Facebook* el papel de los rasgos de personalidad allí presentes. Al utilizar una muestra de usuarios de *Facebook* y examinar los factores, tanto individuales como sociológicos, encontraron que *Facebook* no solo tiene implicaciones en el mundo en línea, sino en los vínculos cara a cara, pues se ha ido posicionando en el mundo entero como el mediador relacional número uno por sobre la familia, la escuela, la iglesia y el Estado. Con ello se hace relevante revisar las teorías de socialización de la fundamentación educativa de la modernidad, porque es evidente que en la contemporaneidad ya no operan. A este respecto se agrega que factores de la personalidad juvenil como autoestima, sentido de la cohesión social y motivos afectivos contribuyen, en el mundo virtual a confirmar la identidad subjetiva de los cibernautas juveniles académicos en las dimensiones de auto-revelación, pues son parte del inventario personal que cada sujeto posee y quiere exhibir.

El tema es tan curioso y relevante para la época que en la Universidad de Boston, Estados Unidos, Nadkarni y Hofmann (2012) revisaron la literatura sobre los factores que contribuyen al uso de *Facebook* y concluyeron que la necesidad de pertenencia y la necesidad de auto-presentación son los dos principales factores motivadores: 1) la necesidad de pertenecer y 2) la

necesidad de auto-presentación. Así las cosas, los factores demográficos y culturales tributan, de igual forma, a validar en los sujetos juveniles la necesidad de pertenencia, mientras que el narcisismo, la timidez y la autoestima, contribuyen a la necesidad de auto-presentación, características que bajo la cortina de *Facebook* no se viven de forma tan amenazante, como la de ser rechazados en el encuentro cara a cara o en la descalificación académica que la mayoría de las prácticas educativas institucionales utilizan en su modo perverso de aplicar la evaluación de la calidad y el aprendizaje.

Otro estudio que puede corroborar lo que está sucediendo en el mundo de las identidades juveniles expuestas como estudiantes en las instituciones de Educación Superior es el que se realizó en la Universidad de Texas, Estados Unidos en el cual se analizó si las aplicaciones móviles constituían un predictor significativo para su adicción. Los hallazgos confirmaron esta hipótesis; el estudio también demostró que el uso de las aplicaciones móviles se ve afectado por el tamaño de la red y la intensidad del usuario en las redes sociales. Se concluye que es importante que desde la academia se aprovechen las aplicaciones móviles con intencionalidades educativas y de formación ciudadana (Salehan y Negahban, 2013).

En España, Arteaga y Cortijo (2013) llevaron a cabo un estudio con una muestra de 214 estudiantes de pregrado de la Universidad de Huelva con el fin de identificar los factores que pueden motivar a estos estudiantes a adoptar y utilizar las herramientas de redes sociales, especialmente *Facebook*, con fines educativos. Entre los resultados está que, los estudiantes adoptan la red social por influencia social, para establecer o mantener el contacto con diferentes personas con las que mantienen intereses comunes. En cuanto a los efectos por el uso de *Facebook*, se observa cómo el factor más importante son las relaciones sociales.

También se trabajó sobre los patrones de uso de las herramientas Web 2.0 entre los jóvenes españoles (García y García, 2013), y se analizaron las variables que influyen en la utilización de herramientas de la Web 2.0 por estos. Se halló que las mujeres tienen una mayor preferencia por las aplicaciones sociales que los hombres, quienes preferían herramientas instrumentales. Se plantea que los estudiantes de educación profesional han recibido la mayor parte de la información y la capacitación formal en las herramientas de la Web 2.0.

2.2.2. Jóvenes y los juegos en línea

Los juegos en línea tienen un papel importante en la relación entre los jóvenes y las TIC; se convierten en uno de los temas que más genera el uso de internet entre los niños y los jóvenes (Hong-Wen y Yu-Ling, 2014, Tone, Zhao y Yan, 2014).

En China, con los aportes de Tone, Zhao y Yan (2014), se examinó el atractivo de los juegos en línea y su contribución a la adicción a Internet entre los estudiantes universitarios. Se encuestó a 635 estudiantes con cuestionarios que incluían una escala de adicción a Internet para evaluar los niveles y determinar qué predictor contribuía más a la adicción a Internet. Los resultados revelaron que la atracción al juego en línea medía las relaciones entre la personalidad, la disfunción familiar, los acontecimientos vitales y el apoyo social. Por ello, el atractivo de los juegos en línea es un factor causante de adicción a Internet en los estudiantes universitarios; por lo tanto, se debe prestar más atención a este tema en el ámbito de la educación superior.

De forma más particular, el estudio de Hong-Wen y Yu-Ling (2014) indagó en una universidad de Taiwan sobre las oportunidades de aprendizaje que se puede generar con los juegos

en línea, en especial con SimCity²¹. Se exploró la estructura del juego de SimCity - efecto de aprendizaje - desde la perspectiva de los educandos. Se planteó que a través de atributos tales como, la construcción de la ciudad simulada, los alumnos fueron capaces de beneficiarse de los efectos de aprendizaje en cuanto a imaginación, creatividad, generar la capacidad de resolución de problema, sentido de responsabilidad, de planificación, pensamiento organizacional, fortalecer el liderazgo de la toma de decisiones y mejorar la capacidad de control en su búsqueda de valores, como el sentido del logro, de la diversión y el disfrute de la vida, la realización personal y la autoestima. En la investigación de Hong-Wen y Yu-Ling (2014), se identificó un punto clave en cuanto a que los juegos educativos digitales y en línea, proporcionan a los estudiantes excelentes pautas de aprendizaje y a los docentes, estrategias de enseñanza.

Una conclusión es cómo este aspecto contribuye a una configuración subjetiva que está más presente en los estilos de aprendizaje emocionales que en los intelectuales. Si se hiciera caso a estos predictores, se podría asumir en los escenarios académicos que los juegos en línea pueden ser una excelente herramienta para el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.3. Socialización de jóvenes y TIC

Dentro de las investigaciones sobre socialización de jóvenes y TIC se encuentra a Coleman, Hale, Cotten & Gibson (2015), Erazo y Muñoz (2007), Giménez, Maquilón & Arnaiz (2015), Gómez (2012), Kopecký (2014), Meunier (2010), Muñoz (2007), Shklovski, Kiesler & Kraut (2012).

²¹ Es un juego de simulación sobre construcción de ciudades donde el jugador tiene la tarea de fundar y desarrollar una ciudad, mientras se mantiene la felicidad de los ciudadanos y mantener un presupuesto estable. La página del programa es <http://www.simcity.com>.

En Pereira y Dosquebradas (Risaralda) Colombia, se desarrolló una investigación sobre las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil, la cual se centró en torno a las formas que adoptan estos procesos, a partir de mediaciones tecnológicas. Para el efecto se abordaron los temas de trasfondo: jóvenes y tecnologías de la información y la comunicación. Se estudió la relación de los jóvenes con el fenómeno de las mediaciones tecnológicas desde la particularidad de cuatro artefactos tecnológicos que hacen interface con Internet, a saber: el computador, los videojuegos, el teléfono móvil o celular, y nuevas formas de producción y reproducción musical. Entre las conclusiones de la investigación, se planteó que se está produciendo una acelerada transformación en las formas que hoy asumen dichos procesos, si se contrasta el fenómeno con los modos que le precedieron antes de la masificación de las mediaciones tecnológicas estudiadas. El joven inmerso en las TIC piensa que las oportunidades para desarrollar su trayecto vital, se amplían en gran medida en el nuevo escenario global (sociedad mercado y de la información, del conocimiento y el control), lo cual se asocia con una sensación de poder (Erazo y Muñoz, 2007).

Otra investigación referenciada es la comunicación en los mundos de vida juveniles hacia una ciudadanía comunicativa (Muñoz, 2007), cuyo objetivo general es la de proponer una base para incorporar la comunicación-cultura en las políticas de juventud. Entre las conclusiones se identifica la comunicación como un tema fundamental en la vida de los jóvenes, el cual, sin embargo, está ausente en las políticas de juventud; estas se han concentrado en los asuntos sectoriales, que en términos generales afectan al conjunto de la población y no en problemáticas específicas de los jóvenes como la mencionada. Se destaca que la comunicación como centro mismo de los mundos de vida juveniles, ha pasado prácticamente desapercibida para los investigadores.

En la ciudad de Cali, Gómez (2012) trabajó sobre los jóvenes urbanos integrados y nuevos repertorios tecnológicos (NRT); en dicho estudio, se analizaron las maneras cómo los jóvenes urbanos integrados tramitan las diferentes variantes de impotencia y malestar urbano usando algunos elementos tecnológicos (teléfono móvil, chat, correo electrónico y páginas de redes sociales). El estudio se concentró en jóvenes de ambos sexos entre los 16 y los 22 años, estudiantes de últimos años de secundaria o primeros semestres de vida universitaria. Se planteó que, para los jóvenes, en la construcción de relaciones sociales, el lugar y la centralidad de una u otra tecnología no viene dada por la tecnología misma, sino que hace parte de un dispositivo tecno- vincular en el que entran en juego diversas variables tecnológicas, pero también el mundo en el que estas tecnologías se inscriben. Plantearon que “son las sociedades, las personas y las organizaciones las que moldean y modifican los usos de los NRT en función de sus intereses, valores, hábitos y proyectos” (Gómez, *Íbid.*, p. 25).

En Canadá, Meunier (2010) desarrolló la investigación sobre los espacios íntimos de los jóvenes con las TIC. En esta, se abordó el papel y el lugar de las emociones y los espacios íntimos de los jóvenes con las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC) en sus prácticas. El autor planteó que, la adopción de una posición de relación en términos de marco teórico, tiene dos consecuencias principales: en primer lugar, considera la exploración de la esfera íntima de la emoción de los jóvenes con las TIC como una tarea de futuras investigaciones; en segundo lugar, implica la discusión de las herramientas metodológicas que hacen posible esta exploración.

En Estados Unidos de Norteamérica, Coleman, Hale, Cotten & Gibson (2015) realizaron un estudio cuyo objetivo fue determinar el impacto del uso de las TIC en el bienestar psicológico en una muestra de jóvenes estadounidenses urbanos, predominantemente de descendencia africana. Metodológicamente trabajaron a partir de encuestas en papel y lápiz, las cuales fueron

administradas a los estudiantes de cuarto y quinto grado, inscritos en 27 escuelas primarias en el sureste de Estados Unidos. Se investigaron las relaciones de horas utilizando varios tipos de TIC y la frecuencia de las actividades en Internet sobre la depresión, la desesperanza, la autoestima. Los resultados indican que el uso de las TIC tiene implicaciones, tanto positivas como negativas para el bienestar psicológico, dependiendo del tipo de uso de las TIC y de los resultados que se examina. Se planteó que, la proliferación del uso de las TIC entre los jóvenes puede disminuir el bienestar psicológico.

En el mismo país, Shklovski, Kiesler & Kraut (2012) realizaron una investigación sobre la Internet y la interacción social; metodológicamente hicieron una revisión de la literatura cuantitativa y un meta-análisis de 16 estudios empíricos que habían investigado la asociación del uso de Internet con las medidas de la actividad social. Los resultados dependieron tanto del tipo de relación social analizado (familia frente amigo) como del tipo de método de investigación desplegado; se concluyó que el uso de Internet aumenta la interacción social con amigos, más que la interacción con otros tipos de relaciones.

Uno de los temas que más vigencia está tomando en la sociedad actual y que encaja dentro de la categoría de la socialización de los jóvenes con las TIC es el *ciberbullying* o ciberacoso; en esa línea en España, Giménez, Maquilón & Arnaiz (2015) indagaron sobre los usos problemáticos y agresivos de las TIC por parte de adolescentes implicados en *cyberbullying*. El estudio se realizó con una muestra representativa de 1914 adolescentes de la escuela primaria, secundaria y preparatoria. Los resultados mostraron un 8% de prevalencia en el acoso cibernético, y altos niveles de ansiedad, agresividad y cambios en los intereses en los que estaban relacionados con las tecnologías. En conclusión, el conocimiento tanto de los problemas del acoso y la percepción de las víctimas podría ayudar a la identidad y prevenir futuras experiencias.

También con el tema de cyberacoso, en la Universidad de Palacký en Olomouc -República Checa, Kopecký (2014) realizó una investigación sobre *Cyberbullying* y otros riesgos de comunicación en Internet en estudiantes universitarios. La investigación se centró en los comportamientos de riesgo entre los estudiantes, asociados con las TIC. El estudio se desarrolló en un nivel descriptivo y tuvo como objetivo conocer el número de víctimas y agresores implicados en las diversas manifestaciones de acoso cibernético. Las conclusiones muestran que también los estudiantes universitarios están expuestos a varias formas de acoso cibernético; las formas más comunes de acoso cibernético descritas por las víctimas consisten en abuso verbal y llamadas. Se concluyó que la aparición de estos abusos se puede confirmar, no solo en la población de niños, sino también en la población adolescente y adulta.

2.2.4. Uso de TIC/TAC en Educación Secundaria

Otra tendencia encontrada es la del uso de las TIC/TAC en Educación Secundaria, Pérez, Rumoroso y Brenes (2009), Silva, Borrero, Marchan, González, y Novoa, (2006).

En Costa Rica se realizó una investigación sobre el uso de *las TIC y la Evaluación de sí mismo en adolescentes* (Pérez, Rumoroso y Brenes, 2009); se analizó la relación entre el uso de las TIC y la auto-evaluación de las competencias cognoscitivas y sociales de los jóvenes costarricenses de instituciones de enseñanza secundaria públicas y privadas de zonas urbanas y rurales. Se llevó a cabo una encuesta con 463 jóvenes costarricenses entre 13 y 17 años de instituciones educativas públicas y privadas y de zonas rurales y urbanas. Con dicha investigación se corroboró que las TIC pueden favorecer la integración social y potenciar procesos educativos tendientes a favorecer, además, los procesos cognitivos de los estudiantes.

En Chile una investigación de Silva, Borrero, Marchan, González, y Novoa (2006) abordó las percepciones de los jóvenes sobre el uso de las tecnologías de información en el ámbito escolar. Trabajaron la metodología cualitativa y la información fue recogida a través de grupos focales y entrevistas a alumnos. De acuerdo a los autores, los estudiantes ven la tecnología como una necesidad inmediata, y la educación no lo está reconociendo adecuadamente; por lo que ellos acuden a estrategias alternativas que substituyen dicha necesidad. Se concluyó que los jóvenes reconocen que hay una brecha importante entre los conocimientos que ellos tienen de la tecnología y el dominio por parte de los profesores, lo cual no permite que la tecnología se inserte adecuadamente en el ámbito educativo. Por ello, plantean que se necesita que los profesores tengan mejor participación en la realidad de los avances tecnológicos.

2.2.5. Jóvenes como creadores de contenido digitales

Para los jóvenes es importante estar inmersos en las tecnologías de la información, ya que, tienen más oportunidad de acceder a información de cualquier índole. En Argentina, Montero (2012) trabajó con jóvenes como productores de imágenes digitales; en su investigación la autora plantea que las prácticas que los jóvenes desarrollan como productores de imágenes digitales, se relacionan a partir de significados sociales compartidos. Los conocimientos adquiridos no necesariamente son congruentes con los que propone la escuela y se constituyen, por lo tanto, en espacios informales de aprendizaje. Concluyó que la producción aficionada de imágenes aparece como una práctica común y cotidiana; esas imágenes son centrales para las nuevas formas de socialización de los jóvenes, ya que funcionan como excusa para establecer y mantener el contacto dentro de la comunidad de pares. Es algo que los jóvenes están haciendo como parte de sus formas de vida, lo cual, trae al espacio escolar un lenguaje con el que se comunican y expresan, y que les permite crear comunidad de pares y experimentar sobre su propia identidad.

En California- Estados Unidos, Soep (2012) investigó sobre la generación de contenidos digitales por los jóvenes; hizo el análisis de la influencia de dicho fenómeno en las implicaciones de los medios y los jóvenes. El estudio se realizó a través del análisis etnográfico de las actividades llevadas a cabo por un grupo que trabajan creando productos mediáticos de gran impacto en una radio en California “*Youth Radio*”. Se concluyó que los jóvenes crean y emplean, a través de su experimentación con los medios móviles y sociales, el descubrimiento, el análisis, la movilización en red y la programación de plataformas.

La era digital ha reconfigurado las relaciones entre productores y usuarios. Las acciones en red son reinterpretadas por otros usuarios, lo que da un potencial de estudio para las ciencias sociales.

2.2.6. *Cultura y TIC/TAC*

La tendencia clasificada como subcategoría en la temática cultura y TIC/TAC está representada por la producción, en la cual se puede mencionar a Urresti (2008), quien, con su grupo de investigadores en Argentina, realizó una investigación, la cual quedó compilada en su libro *Ciberculturas juveniles*. Este trabajo fue desarrollado por investigadores del área de estudios culturales del Instituto Germani de la Universidad de Buenos Aires. La investigación plantea que los cambios que se generan en los jóvenes con la masificación y naturalización en sus vidas por el uso de las TIC/TAC, están generando en ellos nuevas formas de relacionarse y de hacerse visibles con más facilidad que las generaciones de jóvenes que anteceden. En la publicación de Urresti se presentaron los productos de esta investigación y los impactos más importantes de las nuevas tecnologías de comunicación e información en la vida cotidiana y los procesos de configuración identitaria entre los jóvenes y adolescentes de la ciudad de Buenos Aires.

2.3. Subjetividades y TIC/TAC

En cuanto a subjetividades y TIC/TAC encontramos las investigaciones de Aguilar y Said (2010), Perazzo (2008), Vélez (2009).

En Barranquilla, Aguilar y Said (2010) trabajaron la identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales, en especial *Facebook*, para comprender los elementos y modos a través de los cuales los usuarios de las redes sociales virtuales se reconocen a sí mismos y plantean mecanismos para representarse ante otros usuarios de las mismas redes. Se plantea que los entornos virtuales de socialización ofrecen nuevas instancias de comunicación, generación de diferentes códigos comunicativos y sistemas de significación. También ofrecen la posibilidad al individuo, en tanto que sujeto, de convertirse en emisor y mensaje de sí mismo.

También en Colombia, Vélez (2009) trabajó sobre la construcción de subjetividad en jóvenes raperos más allá de la experiencia mediática, desarrollada en la ciudad de Cali entre los años 2002 y 2003 en la cual las unidades de análisis fueron los jóvenes habitantes de la ciudad. Se combinaron técnicas de trabajo documental y etnográfico. Se partió de la necesidad de reconocer y comprender el entorno en el cual los jóvenes han desarrollado sus vidas, dado que es una premisa para la elaboración de todo estudio referido a estos, como sujetos sociales. Entre las conclusiones de la investigación se encuentran que el momento histórico actual se halla caracterizado por la multiplicidad y variedad de comunidades con sentido propio. Los jóvenes, independientemente del sector social al que pertenezcan, reciben una cantidad y multiplicidad de informaciones sobre sucesos, objetos y sujetos, mediadas especialmente a través de los medios masivos de comunicación.

En la Argentina se desarrolló una investigación sobre la ruta de la alfabetización digital en la Educación Superior como una trama de subjetividades y prácticas (Perazzo, 2008). La población de la investigación fueron estudiantes en curso de la Licenciatura en Educación de instituciones de Educación Superior de Buenos Aires. Se analizó una experiencia universitaria de inclusión y de alfabetización digital inscrita en el marco teórico de los estudios sociales de la tecnología y, en particular, en el enfoque de construcción social de la tecnología que enfatiza la heterogeneidad y la flexibilidad en las interpretaciones que los actores otorgan al uso de las herramientas. Aquí se plantea que la inclusión digital para los sujetos que son nativos de la cultura del impreso y principiantes de la cultura digital entraña una tensión entre viejas y nuevas prácticas educativas y que las nuevas alfabetizaciones deben ser una prioridad en la formación docente, tanto para el ejercicio profesional como para el aprendizaje de los alumnos, en la sociedad del conocimiento.

2.4. Conclusiones en el estado del arte

En la categoría *TIC/TAC en Educación Superior*, surgen las tendencias: a) plataformas virtuales para analizar habilidades críticas y/o cognitivas, b) estrategias de aprendizaje y el uso de las TIC, c) ambientes virtuales de aprendizaje, d) experiencia de los estudiantes con el uso de redes sociales, e) comportamientos no éticos con las TIC y f) retos de las universidades con las TIC.

Dentro de esta categoría las tendencias de mayor presencia indagan sobre las estrategias de aprendizaje, el uso de las TIC y las plataformas virtuales, para analizar habilidades críticas y/o cognitivas; también hay investigaciones sobre experiencia de los estudiantes con el uso de redes sociales, los procesos de incorporación en ambientes virtuales o desarrollo de herramientas para el aprendizaje, y en menor relevancia, el trabajo sobre la comprensión del fenómeno de incorporación de las TIC en Educación Superior y sus efectos en la pedagogía universitaria.

Con el uso de las TIC/TAC en la universidad se potencian otros valores de la formación que van más allá de la transmisión del saber específico como son: el trabajo en equipo, funcionamiento simultáneo del aprendizaje y de la extensión de la información, organización y saber, ética del manejo de la información, entre otros. Si los estudiantes universitarios utilizan y manejan estas herramientas, igualmente lo harán durante su vida profesional; ello pone de manifiesto que es importante convertir a las TIC/TAC en instrumentos clave en el proceso de formación a lo largo de la vida, desde enfoques transdisciplinarios que impacten en su manejo social, científico, laboral, tanto en la esfera de vida íntima como pública.

La integración estructural e innovadora de las tecnologías es una de las tareas que está por desarrollarse y consolidarse en la educación, sobre todo, en la Educación Superior. Es crucial que los docentes se apropien eficazmente de los cambios que se generan en el mundo globalizado, para que representen transformaciones sustanciales hacia el interior de sus prácticas pedagógicas, en donde prime el sujeto como constructor y agente activo de su propio aprendizaje y no solo receptor de información.

En la categoría *Relación de los jóvenes y las TIC/TAC* surgen las siguientes tendencias: a) interacción con la Web 2.0; b) jóvenes y los juegos en línea; c) socialización de jóvenes y TIC; d) uso de TIC en Educación Secundaria; e) jóvenes creadores de contenidos digitales y f) cultura y TIC/TAC.

Se afirma la existencia de una nueva forma cultural, en especial de cómo los jóvenes ven y usan las TIC como su forma de vida; Urresti (2008) plantea que los cambios que se generan en los jóvenes con la masificación y naturalización en sus vidas por el uso de las TIC, están generando en ellos nuevas formas de relacionarse y de hacerse visibles con más facilidad que las generaciones

de jóvenes que anteceden. En la categoría *Subjetividades y TIC/TAC* se plantea que las dichas herramientas ofrecen la posibilidad al sujeto, de convertirse en emisor y mensaje de sí mismo (Aguilar y Said, 2010).

Capítulo III

Contextualización

3.1. Contextos locales y culturas en Educación Superior en la ciudad de Montería

Desde que inició el siglo XXI, el mundo está experimentando oleadas de angustia e incertidumbre a nivel político, económico y social. Se habla de cerrar las fronteras (ya sea Estados Unidos- México, Colombia- Venezuela), también de la lucha contra las nuevas guerras como ISIS y toda la problemática a nivel de migración que se ha generado. El aumento de los debates sobre la seguridad nacional y la identidad nacional debe ser visto como una prueba de la muy nueva situación de globalización (Tomlinson, 2001), lo cual “es una respuesta defensiva a una conciencia cada vez mayor de un aumento de la conectividad global, tanto física y cultural, que está afectando profundamente las ideas y los valores de lugar establecidos” (Mommaas, 2015, parr. 2).

De acuerdo con Beck (2008), la globalización, entendida en sentido operativo, la mayor parte de las veces, lleva a una intensificación de dependencias recíprocas más allá de las fronteras nacionales. El modelo de los mundos separados se sustituye también, en un primer momento, por las interdependencias transnacionales. Para Robertson (2000), las globalizaciones presentes y las globalizaciones conscientes y reflejadas en los medios de comunicación son dos caras de un mismo proceso. Algunas veces se hace sinonimia de los términos globalización y universalización, para Baudrillard, la analogía entre los términos "global" y "universal" es engañosa, ya que la “universalización tiene que ver con los derechos humanos, la libertad, la cultura y la democracia. Contrariamente, la globalización se refiere a la tecnología, el mercado, el turismo y la información”

(Baudrillard, 2002, p. 64). Para este autor la universalización y globalización no van de la mano, al contrario, son excluyentes,

El paso de lo universal a lo global ha dado lugar a una homogeneización constante, pero también a una fragmentación perpetua. La dislocación, no la localización, ha reemplazado a la centralización. El excentricismo, no la descentralización, ha tomado el lugar que en algún momento ocupó la concentración. Igualmente, la discriminación y la exclusión no son simplemente consecuencias accidentales de la globalización, sino resultados lógicos propios de la globalización (Baudrillard, *Ibíd.*, p. 67).

La globalización se nota claramente en el apogeo de las Tecnologías de la Información y Comunicación, lo que lleva a nuevos desafíos que trasladan el papel de los medios de comunicación dentro de una sociedad de saberes participativos, globales y cada vez, más homogeneizados.

Por otra parte, Robertson (2000) y Beck (2008), plantean el término *glocalización*, el cual combina globalización y localización; lo local-global deriva de las perspectivas que entiende que las concepciones contemporáneas de lo local son producto, en amplia medida, de algo parecido a términos globales, si bien no quiere esto decir que todas las formas de localidad se encuentran sustantivamente homogeneizadas de esa forma, pues “la glocalización, describe los efectos moderadores de las condiciones locales sobre las presiones globales” (Robertson, 2000, p. 220). El fenómeno de la glocalidad radicaliza formas culturales modernas y contemporáneas; la glocalidad es un término que se ha trabajado de la mano con el concepto de globalización.

Para Beck (2008), la globalización - supuestamente lo muy grande, lo externo, lo que sobreviene al final y sofoca todo lo demás-, es accesible en lo pequeño y lo concreto, en el contexto,

en la propia vida y en los símbolos culturales, todo lo cual lleva el sello de lo glocal. El fenómeno de la "glocalización" - esa combinación peculiar de localidades- ganan importancia sincrónicamente (y en estrecha relación) con la distancia espacial perdiendo su significación (Bauman, 2014).

Por todo ello, cuando hablamos de contextos glociales y culturas en tránsito, planteamos que tal vez en Montería, y en general en Colombia, no encontraremos sociedades e individuos filtrados totalmente por las tecnologías, como podríamos encontrar en Estados Unidos, en Europa o en otros países más avanzados en el ámbito tecnológico. Encontraremos una mezcla cultural donde las TIC están jugando un papel importante en la vida de los jóvenes. García- Canclini (1997) considera que la globalización con las condiciones tecnológicas y culturales, vuelve extremadamente móvil, fluctuante, y por ello, duda de la formación y la permanencia de los sujetos. Este autor utilizó el término culturas híbridas para abarcar diversas mezclas interculturales como el mestizaje. Esta palabra es más versátil para dar cuenta de esas mezclas "clásicas", como el entrelazamiento entre lo tradicional y lo moderno, entre lo culto, lo popular y lo masivo (García- Canclini, Ibíd). En la ciudad de Montería podríamos evidenciar una cultura glocal, ya que se están adaptando las TIC a la vida cotidiana con un enlazamiento de la cultura, en donde no se pierde lo local, sino que se enlaza con lo global. La expansión, así como la renovación social y cultural, se han venido manifestando en el rápido desarrollo industrializador y en el crecimiento de la Educación Media y Superior, en la fluida adaptación de ciertos sectores a las innovaciones tecnológicas y sociales; pero estos impulsos innovadores no sustituyen las tradiciones locales, sino que a veces las acompañan y otras veces, entran en conflicto con ellas, aunque sin destruirlas (García- Canclini, Ibíd.). Todo ello, se ve reflejado en la cultura mediática, la cual tiene el potencial

de crear tránsitos educativos que tienen la viabilidad de superar los logros de las formas institucionalizadas de educación.

3.2. Montería

Para comprender cómo es el joven monteriano, es necesario conocer el contexto de Montería. Es una ciudad con muchas problemáticas por ser epicentro de Bandas Criminales (Bacrim) que anteriormente operaban como grupos paramilitares; hay problemas crecientes de drogas en jóvenes, pobreza, desempleo, entre otras. Montería es la capital del Departamento de Córdoba en el noroccidente de Colombia, y en los últimos años ha tenido un gran desarrollo urbanístico y comercial, a tal punto que en algunos medios la llaman “El Miami Costeño”, haciendo alusión a los cambios que se han generado en la ciudad (Negrete, 2010; Semana, 2004). Busca convertirse en una ciudad polo económico de la región y del país, desarrollando estrategias económicas y reorganizándola administrativamente. Como se mencionó anteriormente, la pobreza es una de las problemáticas sociales de Montería; es una de las ciudades de Colombia con el más alto porcentaje de desigualdad económica de acuerdo con el coeficiente de Gini²² (DANE, 2016). La desigualdad económica es la diferencia encontrada en diversas medidas de bienestar económico entre los individuos de un grupo, entre los grupos en una población, o entre países. Los economistas se centran generalmente en la disparidad económica en tres indicadores: la riqueza, el ingreso y el consumo (Yamada, Castro & Bacigalupo, 2012).

Las bandas criminales son un problema grave en la ciudad, y los jóvenes son las principales víctimas y victimarios; según la policía, las bandas criminales coordinan el negocio del

²² El coeficiente de Gini, normalmente se utiliza para medir la desigualdad en los ingresos, dentro de un país, pero puede utilizarse para medir cualquier forma de distribución desigual. El coeficiente de Gini es un número entre 0 y 1, donde 0 corresponde con la perfecta igualdad (donde todos tienen los mismos ingresos) y 1 se corresponde con la perfecta desigualdad (donde una persona tiene todos los ingresos y todos los demás tienen cero ingresos) (DANE, 2014).

microtráfico en Montería (La Razón, 2015). Es importante resaltar que, entre los departamentos de Córdoba y Antioquia, existen rutas de narcotráfico que son el corredor de movilidad de grupos armados al margen de la ley (El Tiempo, 2015). Uno de los factores que influye en las problemáticas sociales que viven los jóvenes y adolescentes en Montería, se debe a la brecha social tan grande, ya que Montería es una de las ciudades más inequitativas de Colombia por la falta de empleo y la violencia intrafamiliar que se acrecienta (La Fm, 2016; La Razón, 2015; Pineda, 2010).

En el departamento de Córdoba confluyen el narcotráfico y bandas criminales como los Urabeños y el Clan Usúga (La Fm, 2016; Matta & Cárdenas, 2016; Pineda, 2011). Las bandas criminales se intensificaron luego de la desmovilización de las Autodefensas Unidas de Colombia (AUC), que iniciaron en Córdoba en los años 80, y se extendieron a diversas regiones del país (Negrete, 2010; El Tiempo, 2010).

Todo el contexto violento que confluye en la ciudad hace que el joven sea prevenido con las relaciones sociales que entabla, pero que no afecta la característica de persona costeña que, en general, es espontáneo. En el departamento de Córdoba, una de las características culturales es el número de festividades; la música predilecta de la región es el porro, el cual es un ritmo musical de los departamentos de Córdoba, Sucre, Bolívar y Atlántico; el fandango es el baile tradicional de Córdoba que va acompañado del ritmo musical del porro. También se escucha el ritmo vallenato como el favorito de las personas de la ciudad.

Es importante mencionar que, Montería es una de las ciudades de Colombia con mejores proyectos encaminados hacia el mejor nivel de vida de los jóvenes (El Universal, 2014); por lo cual le fue otorgado, en agosto de 2014, al Alcalde de Montería, el “Premio Nacional al

Alcalde Parceros²³". Entre los factores que influyeron para dicho reconocimiento se encuentran la gestión y el apoyo al proceso de organización y reconocimiento juvenil de Montería, la formulación y puesta en marcha de las Políticas Públicas de Juventud, la sostenibilidad de la Oficina de la Juventud y la sostenibilidad de la Casa de la Juventud Monteriana, desde donde se lideran los diferentes programas sociales que tiene la Alcaldía de Montería para la población joven.

Un organismo de jóvenes que se puede resaltar es el Consejo Municipal de Juventud²⁴ en el cual los jóvenes son elegidos por voto popular, por un periodo de tres años para representarlos frente a las dependencias gubernamentales y no gubernamentales. Este tipo de organizaciones ha generado un empoderamiento político de algunos jóvenes que creen que por medio de propuestas se puede mejorar la vida de los jóvenes en la ciudad.

Educación Superior en Montería

La ciudad cuenta con dos instituciones de Educación Superior Universitaria: la Universidad de Córdoba y la Universitaria del Sinú . Existen seccionales de la Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad Cooperativa de Colombia, Universidad San Buenaventura, Fundación

²³ El reconocimiento lo hace la Asociación Gesto Juvenil para el Magdalena Medio y la Alcaldía de Barrancabermeja, dentro de los Premios Barrancabermeja Joven que se realizan en esta ciudad.

²⁴ Entre las funciones se encuentran: 1. Actuar como interlocutor ante la administración y las entidades públicas para los temas concernientes a la juventud; 2. Proponer a las respectivas autoridades los planes y programas de jóvenes. 3. Cumplir las funciones de veedor en la ejecución de los planes de desarrollo en lo referente a la juventud; 4. Establecer canales de participación de los jóvenes para el diseño de los planes de desarrollo; 5. Fomentar la creación de organizaciones y movimientos juveniles; 6. Dinamizar la promoción, formación integral y participación de la juventud; 7. Elegir representantes ante otras instancias de participación juvenil; 8. Adoptar su propio reglamento (Consejo Municipal de Juventud, 2011).

Universitaria Luis Amigó, Universidad de la Guajira, Corporación Universitaria Remington, Universidad de la Guajira, CECAR, CUN y Universidad Santo Tomás.

También existe un gran número de instituciones de Educación Técnica Profesional y Tecnológica, entre las que se destaca el Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA, CENSA (Centro de Sistemas de Antioquia), el Instituto Tecnológico San Agustín y la Corporación Tecnológica de Córdoba. Montería se está convirtiendo en una ciudad con un gran número de universidades y convoca estudiantes, tanto de Córdoba, como del Urabá Antioqueño, Sucre y Bolívar.

En Montería, la cobertura a nivel de Educación Superior es de 69,80%, la cual está por encima de la nacional 45,50%; en todo el Departamento de Córdoba la tasa es mucho más baja que la Nacional 22,49% (MEN, 2014); uno de los factores que puede incidir en la baja cobertura en Córdoba, es que gran parte de las universidades del departamento se encuentran en Montería y las sedes de los municipios de Córdoba ofrecen pocos programas.

Las dos universidades creadas en el Departamento de Córdoba tienen su domicilio principal en la ciudad de Montería, aunque cuentan con sedes y CERES²⁵ en varios municipios del departamento. La Universidad de Córdoba tiene sedes en los municipios de Lorica, Sahagún, Berástegui, Planeta Rica, Montelíbano y Moñitos. La Universidad del Sinú tiene CERES en Valencia y Tierralta. Aunque solo dos universidades tienen domicilio principal en la región, hay

²⁵ Los CERES- Centros Regionales de Educación Superior, son una estrategia del Ministerio de Educación Nacional que tiene como objetivo desconcentrar la oferta en educación superior de las ciudades y ampliar su cobertura; para hacer más equitativo el acceso y contribuir al desarrollo social y económico de las comunidades. Se promueve la conformación de alianzas interinstitucionales que posibilitan el uso compartido de recursos humanos, financieros, de infraestructura y conectividad. Enlace: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-187077.html>

una oferta educativa significativa en el Departamento de Córdoba, tanto de universidades oficiales como privadas.

En cuanto a educación y TIC en Montería, se han realizado diversos estudios, sobre la implementación de las TIC en educación, tanto en básica como en la superior (Caro, 2007; Romero, 2010).

Caro (2007) realizó una investigación en la Facultad de Educación y Ciencias Humanas de la Universidad de Córdoba sobre el diseño de un repositorio de objetos virtuales de aprendizaje como una herramienta para la gestión del conocimiento. Resaltó que un repositorio es la herramienta más adecuada para la gestión del conocimiento, pues cuenta con una serie de características que se amoldan a las expectativas y formas de trabajo de docentes y estudiantes. Romero (2010) trabajó sobre RedCOMUNES: Lecciones de Comunicación aprendidas en la escuela; una investigación donde trabajaron con redes de comunicación en el entorno escolar y superior, teniendo como base la comunicación para el cambio.

Por otra parte, el programa Montería Digital, liderado por el Ministerio de las TIC y la Alcaldía de Montería, busca promover el uso masivo de las nuevas tecnologías de la comunicación por parte de la comunidad, permitiendo el acceso gratuito a Internet en instituciones educativas y en puntos estratégicos de la ciudad. “Vive Digital” es el plan de tecnologías del gobierno nacional, que busca que Colombia de un impulso tecnológico mediante la masificación de Internet y el desarrollo del ecosistema digital nacional; busca mejorar las condiciones de vida de los ciudadanos a través de la apropiación social y uso de la tecnología (AIKEN, 2013).

Un evento muy interesante que se realiza en Montería desde el año 2010 es *E Days*, el cual reúne a personas que están generando ideas y contenidos de Cultura Digital y Nuevas

Tecnologías en Colombia; es un escenario para compartir experiencias, hacer contactos profesionales, aprender y explorar sobre las TIC (Edays, 2014).

Por otra parte, Montería es una de las cuatro ciudades pioneras en el uso de la Plataforma Educativa de Gestión Unificada Integral (PEGUI²⁶), “que revolucionará el método tradicional de estudio en Montería, Valledupar, Bucaramanga y Pasto, beneficiando a los 279.000 estudiantes de instituciones educativas públicas de primaria y secundaria de estas cuatro ciudades” (MinTIC, 2015). Como se mostró anteriormente en Montería hay propuestas interesantes sobre incorporación de las TIC en la educación y es pionera de varias propuestas de este corte como la plataforma PEGUI.

Lo mencionado anteriormente sobre la educación y las TIC en Montería, nos afianza en la convicción de que el desarrollo e implementación de estas plataformas y prácticas educativas, son constitutivas de prácticas sociales; si las prácticas educativas de los docentes cambian con el ingreso de las TIC/TAC (por internet, por las redes sociales, por el uso de *PowerPoint*, porque la información se encuentra en las redes, porque la sociedad del conocimiento y la información es la que varía), los sujetos de esta época cambian.

²⁶ PEGUI es una plataforma realizada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) en alianza con el Ministerio de Educación, Findeter y las alcaldías de las cuatro ciudades beneficiadas, el proyecto contó con una inversión superior a los 11.400 millones de pesos con el objeto de dar mayor acceso y mejor calidad de educación. Se trabajará con 11.300 docentes de las cuatro capitales. El objetivo principal de la Plataforma Educativa Integral es brindar contenidos educativos digitales con estructura pedagógica, proporcionó 1.000 Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), para mejorar las competencias, y habilidades del estudiante en las áreas de ciencias, matemáticas y lenguaje, de los estudiantes de las Instituciones Educativas públicas de las ciudades mencionadas (MinTIC, 2015).

Capítulo IV

Marco categorial

4.1. Subjetividad juvenil digital

Con las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) el espacio de un sujeto determinado ya no se localiza en un territorio determinado, sino que a través de los entornos virtuales es posible ejercer su subjetividad desde diferentes espacios (Aguilar & Said, 2010). Estos entornos ofrecen nuevas formas de estar en el mundo, socializarnos y comunicarnos. Se está gestando un nuevo sujeto con acceso a gran cantidad de medios de información y de posibilidades de relación con otros a través de redes y otros dispositivos, lo cual ha devenido en algo natural. Los entornos virtuales de socialización se reconocen como nuevas instancias de comunicación, generación de diferentes códigos comunicativos y subjetividades.

Para Banfield (1982), la subjetividad se refiere a los aspectos del lenguaje utilizado para expresar opiniones, sentimientos, evaluaciones y especulaciones y, como tal, incorpora sentimiento. De acuerdo con Benveniste (1958), se refiere a la presencia del hablante en el lenguaje y el uso del lenguaje. La noción de subjetividad es un tema muy estudiado en algunas ramas de la lingüística, y las definiciones anteriormente citadas hacen referencia a una forma sistemática en la que el sujeto hablante se manifiesta en el lenguaje.

La subjetividad también ha sido un tema estudiado en las ciencias sociales Deleuze (2002), Foucault (1981; 1988), Maffesoli (2004). El sujeto es siempre un resultado, de las dinámicas sociales y culturales que lo circundan, nace ligado al consumo y a la voluptuosidad (Deleuze, 2002). El sujeto joven está inmerso en una serie de nuevas prácticas culturales, donde la

comunicación y la interacción con las tecnologías es fundamental; son nuevas prácticas para relacionarse en el mundo. Foucault (1988) habla de cómo los modos culturales configuraron las subjetividades, en este caso las prácticas de los jóvenes en las que se conectan a través de imágenes, signos, textos y otras representaciones audiovisuales, sus actividades diarias están estructuradas alrededor del uso de los medios de comunicación y se configuran como modos culturales. Por ello, se está produciendo una acelerada transformación en las formas de vida de los jóvenes potenciados con el uso de las tecnologías, lo cual contrasta con el fenómeno de los modos que le precedieron antes de la masificación de las mediaciones tecnológicas estudiadas.

Se asume la subjetividad como los modos de producción cultural, social, educativa y económica que configuran identidades aparentemente singulares, pero que comparten una determinación con lo colectivo en cuanto insumo de construcción social de lo personal. Estas subjetividades están plenas de las prácticas de disciplina y control que la sociedad respectiva agencia en términos de las normalizaciones de género, identidad, estatus, rol, desempeño, profesión, ubicación, valores y relaciones con el otro. La subjetividad se corresponde con la forma en que nos analizamos y relacionamos con nosotros mismos en una situación o momento histórico; teniendo en cuenta ello, podríamos plantear que, la subjetividad juvenil en esta época, está enmarcada en el contexto en el cual las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) se constituyen en modos culturales y educativos propios de influir en las configuraciones subjetivas. Como plantea Giroux (2005), el auge de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación y el alcance de industrias culturales en la vida cotidiana no tiene precedentes. No obstante, los debates actuales han ignorado la poderosa influencia pedagógica de la cultura popular, junto con las implicaciones que tiene para dar forma a los planes

de estudios, nociones de conocimiento de alto nivel y redefinir la relación, entre la cultura de la escolarización y las culturas de la vida cotidiana (Giroux, *Ibíd.*).

Foucault (1988) describe cómo las ciencias humanas se adentran en las condiciones empíricas bajo las que los sujetos generan sus mundos, sistemas de símbolos, formas de vida e instituciones sin remitir ya a “mundos de vida” ni a “conciencias transcendentales”. Las interacciones entre procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas (elegidas) son entendidas como dinámicas de mutuas transformaciones e interdependencia, lo cual denominan (Erazo y Muñoz, 2007) *Subjetivaciones Tecnojuveniles*.

Para Foucault (*Ídem*) la subjetivación, no es el producto pasivo de los procesos históricos impersonales; más bien, insiste en que el sujeto se constituye a sí mismo, lo cual llama "subjetivación". En ese sentido las TIC/TAC propician el proceso de subjetivación, en los que se presentan nuevos modos de aprender, comunicarse y relacionarse con otros sujetos y con ellos mismos en situaciones formales e informales.

El desplazamiento de los escenarios de socialización: escenarios tradicionales como la familia, la escuela, los espacios públicos de la ciudad, han dado paso a la televisión o Internet, como espacios a través de los cuales, nos reconocemos y relacionamos (Erazo y Muñoz, 2007). Se están fomentando prácticas juveniles muy ligadas al uso de las tecnologías en la vida de los jóvenes. Según Maffesoli (2004), las prácticas juveniles son una especie de inconsciente colectivo; en las prácticas juveniles siempre hay diferentes formas de integración con el otro; por ejemplo, la estrella del pop proporciona un modelo para la ropa y otras opciones de estilo y el lenguaje utilizado; un personaje de dibujos animados se convierte en un factor clave en la credibilidad callejera de los jóvenes. Bajo las circunstancias actuales, quedan pocos lugares en el mundo a

donde se podría escapar de los mensajes y significados incrustados en la cultura de los medios y tecnologías. Por ello, no se puede pensar en ningún tipo de estructura social, económica o política, como tampoco cultural, si no es como resultado de la presencia de sujetos en complejas relaciones recíprocas en cuanto a tiempos y espacios (Zemelman, 2010); las tecnologías son inherentes a la constitución de la subjetividad individual o colectiva.

Bruno Latour plantea relaciones inseparables entre tecnología y sociedad, y señala que el aspecto que, diferencia a las sociedades humanas de los animales y lo que le da estabilidad y continuidad, no es su complejidad sino el uso de artefactos, símbolos, técnicas y máquinas; de ahí que el autor plantee que, la tecnología está hecha para que la sociedad perdure. La proliferación de no humanos es un signo de nuestra época (Latour, 2001); en ese sentido, lo que definirá la interacción humana será la simplificación, no así su complejidad; y en este proceso, el papel de los no humanos, es decir, las mediaciones que emergen con las TIC/TAC, son cruciales para la sociedad.

Bruno Latour desarrolla la Teoría de Actor Red (TAR), en la cual hay recopilación de herramientas conceptuales y metodológicas para el estudio de los fenómenos socio-técnicos, y en los que la mediación tecnológica es un elemento fundamental en dicha teoría. Para el autor, una entidad mediadora es capaz de producir transformaciones y cambios en los humanos y no humanos. El mediador compone en sí mismo una red de numerosos componentes de características híbridas, del mismo modo, que un dispositivo produce sus propias lógicas y conexiones durante el proceso constante de ejercicio de poder. Los objetos ya no son simples intermediarios, sino que serán compuestos de y por un complejo de mediaciones (Latour, 2001, 2007).

Los trabajos de Latour (2007), estudian la tecnología en términos de las relaciones entre los seres humanos y los artefactos tecnológicos, centrándose en las diversas formas en que las tecnologías ayudan a configurar los seres humanos y el mundo. No se acercan a las tecnologías como objetos funcionales e instrumentales, sino como mediadores de las experiencias y prácticas sociales. Los medios de comunicación y las TIC/TAC no pueden ser sopesados como una realidad externa a las transformaciones culturales, porque es desde esas mismas transformaciones que se generan nuevos modos de relacionarnos y comunicarnos. Por ello, se está haciendo alusión desde las ciencias sociales, a las llamadas culturas virtuales (Castells, 2006; Urresti, 2008), que se refieren a un conjunto de sistemas de intercambio simbólico en redes virtuales, mediante las cuales se configuran sentidos colectivos, formas de representarse lo real y nuevas sensibilidades. “El surgimiento de un nuevo sistema de comunicación electrónico, dice Castells, caracterizado por su alcance global, su integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial, está cambiando nuestra cultura” (Castells, 2006, p. 361).

En 1994 Lévy propone el término *cibercultura*, en su libro que lleva el mismo título, para la cultura de la nueva sociedad digital; aunque, hablar de cibercultura es muy difícil, si no conceptualizamos sobre el ciberespacio, que es el espacio en el que circula la información y el contexto en el que se desarrolla la cibercultura, es decir, el espacio virtual; esta palabra fue inventada en 1984 por William Gibson en la novela de ciencia ficción *Neuromante*. Lévy (2007) define ciberespacio “como espacio de comunicación abierta por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas, lo virtual de la información es la marca distintiva del ciberespacio” (p. 71). Por excelencia debe ser un espacio de reflexión, de aprendizaje activo; un lugar en donde los estudiantes aprovechan la información que le proporcionan las nuevas tecnologías de punta para desarrollar sus capacidades de análisis y producción de conocimiento.

Por otra parte, autores como Adorno & Horkheimer (1998) plantean que uno de los eventos más significativos de la sociedad post-industrial es la importancia de las comunicaciones de masas y las formas de expansión, lo que ha generado un nuevo modelo cultural con mucha influencia social. Estos autores definirán la pseudocultura como el nuevo modelo cultural surgido de los "mass-media" y de las industrias dedicadas a la creación de mensajes estandarizados y al ocio de las enormes masas organizadas mediante la sociedad de consumo, pero que llega a minimizar los procesos intelectuales y sensitivos del receptor-consumidor (Adorno & Horkheimer, 1998). Para Adorno (2004) el concepto de cultura se contrapone con el de pseudocultura, en cuanto a la capacidad de progreso de la historia. La socialización de la pseudocultura se genera en las masas.

En un momento de constantes cambios como el actual, se está generando la subjetividad juvenil digital, que en palabras de Latour (2007), significa que hay una interacción primordial entre los humanos y no humanos que enmarcada en el contexto de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC), se constituyen en modos culturales y educativos propios de influir como agenciamientos, en las configuraciones subjetivas.

4.2. Las Tecnologías de la Información y Comunicación, el aprendizaje y la educación

Las TIC hacen referencia a las herramientas y son el soporte para el manejo y tratamiento de la información. Castells & Barrera (1986) plantean que son una serie de aplicaciones de fundamentación científica cuyo foco central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información. Dados estos cambios que se dan en la sociedad actual con la incorporación de las TIC se precisan cambios en la forma de usar estas tecnologías, como lo plantean Gutiérrez & Orozco que,

Por tanto, se hace impostergable la necesidad de forjar en las personas el sentido por las tecnologías que coadyuven a formar sujetos que se apropien de los retos que demanda la Sociedad de la Información, lo cual implica considerar que, nos encontramos en un momento de transformación de la información digital en valor social, económico y en conocimiento útil a la sociedad; con ello forjando nuevas industrias, mejores empleos y mejorando la forma de vida de la sociedad en su conjunto con el uso del conocimiento (2007, p. 34).

Es importante que se genere una mejor adopción de las TIC/TAC en los procesos educativos en la Educación Superior, en que el principal valor sea el conocimiento y en que los jóvenes tengan oportunidades equitativas de incursionar con las mismas capacidades y posibilidades y, sobre todo, aprovechando el contexto en el cual se desenvuelven. El usuario de las tecnologías se inscribe en un contexto de interacción crítica con los lenguajes, prácticas y productos tecnológicos. Las TIC/TAC posibilitan nuevos modos de percepción y de lenguaje, nuevas sensibilidades y formas de escribir, que, dadas las circunstancias, evidencian su enorme capacidad de penetración y que hace difícil imaginar situaciones en las que, de alguna manera, las tecnologías no estén presentes. Como es apenas obvio, el campo educativo no está exento de este impacto, en menor o mayor grado, y es fundamental preparar a las nuevas generaciones para que estén a la altura de los nuevos procesos de socialización que se están generando con las TIC, en las cuales, no solo prima el conocimiento, sino también la economía, las comunicaciones, la educación, ligadas a la innovación.

Es importante recordar que, cuando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se orientan hacia usos pedagógicos, con la finalidad de mejorar la formación y aprovechar los recursos que ofrecen dichas tecnologías se denominan TAC. Vivancos (2009) plantea la siguiente fórmula: $TAC = e-learning + \text{gestión del conocimiento}$.

En ese sentido, cuando hablamos de TIC/TAC nos referimos a las funciones (herramientas tecnológicas + pedagogía) interrelacionadas. Con éstas se busca incidir especialmente en las metodologías, donde se busca conocer y estudiar los usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y el conocimiento (Lozano, 2011).

Se plantea cambiar el *aprendizaje de la tecnología* por el de *aprendizaje con la tecnología*, con lo cual se orienta íntegramente al desarrollo de competencias metodológicas fundamentales, como el aprender a aprender (Lozano, 2011). Se busca adquirir lo que Reig (2012) llama “intuición digital”, es decir, la metodología y las herramientas necesarias para que se le dé sentido a lo aprendido.

Las TIC/TAC ofrecen la posibilidad de realizar actividades como: experimentos virtuales, facilitan nuevas modalidades de trabajo colaborativo y permiten, tanto la profundización como el refuerzo personalizados de algunos aprendizajes. Existe un amplio abanico de recursos TIC/TAC disponibles en Internet que abre nuevos horizontes a la programación didáctica y a la adopción de estrategias orientadas al aprendizaje basado en problemas y situaciones reales.

En este contexto es definitivo comprender que “la educación en la sociedad de la información debe basarse en la utilización de habilidades comunicativas, de tal modo que permita participar más activamente y de forma más crítica y reflexiva en la sociedad” (Flecha & Tortajada, 1999, p. 22). Para que un recurso como las TIC/TAC se oriente hacia ese fin, es indispensable que su incorporación se planifique de tal forma que coadyuve a la consecución de los objetivos propios de la formación universitaria; esto es, el desarrollo de la autonomía, la autodeterminación, la gestión del conocimiento, la potenciación de destrezas cognitivas.

Así pues, el uso de las TIC/TAC no escapa a las exigencias de planeación consciente de las actividades que contribuyen al aprendizaje; los docentes en su función de agentes dinamizadores, deben analizar todos los cambios que se están dando en los ámbitos de la educación y las tecnologías en lo que respecta a su utilización en las prácticas pedagógicas y en las estrategias didácticas a emplear, a fin de estudiar qué tanto influyen en la calidad de la educación. La adecuada incorporación de las tecnologías a la educación no reside tanto en las herramientas mismas sino en el ser humano que la orienta. Al respecto, Tedesco establece que:

Las tecnologías nos brindan información y permiten la comunicación, condiciones necesarias del conocimiento y de la comunidad. Pero la construcción del conocimiento y de la comunidad es tarea de las personas, no de los aparatos. Es aquí donde se sitúa, precisamente, el papel de las nuevas tecnologías de educación (1995, p. 71).

Barbero (2000, 2003) también alude al decisivo rol que deben asumir quienes se apropian, de manera efectiva, de los recursos tecnológicos como nuevas formas de aprehensión del conocimiento y de la misma realidad, desde escenarios de formación académica y cultural.

Sin duda alguna, la integración estructural e innovadora de las tecnologías es una de las tareas que está por desarrollarse y consolidarse en el mundo en donde las TIC/TAC no han modificado los procesos que se gestan alrededor de las prácticas pedagógicas y los planes de estudio. Y en muchas ocasiones, los docentes siguen concibiéndolas como algo instrumental, propio de especialistas en informática -ingenieros de sistema y técnicos-, y no como un recurso que debe ser integrado a los procesos de formación en los que se respete lo cultural y se tome en cuenta el contexto, dentro de parámetros éticos determinados.

El uso de las TIC/TAC en la Educación Superior se presta a más entornos de aprendizaje creados para el estudiante y con frecuencia, esto crea tensiones en algunos profesores y estudiantes. Sin embargo, el papel de dichas tecnologías en la educación es cada vez más importante y esta importancia seguirá profundizándose.

En la Universidad de Córdoba (una de las instituciones tomada en el estudio de caso de esta investigación), existe un repositorio de objetos virtuales de aprendizaje que se denomina REDA- Recursos Digitales Educativos Abiertos que es una recopilación de recursos digitales para educación. Por cada recurso se tiene información relacionada de las características, con lo cual se identifican atributos como los autores, la descripción del recurso, las palabras clave y los derechos de autor, entre otros, lo que facilita su búsqueda, selección y uso. También existe EVRE- Espacio Virtual con Recursos Educativos para Desarrollar Competencias en TIC, es un instrumento pedagógico digital para la práctica docente en la educación superior, en especial para desarrollar competencias investigativas.

En la Universidad Cooperativa de Colombia (otra universidad referida en el estudio de caso) podemos encontrar estrategias pedagógicas que usan directamente las TIC/TAC como son: MICEA, Rizoma y ProfesTIC.

MICEA es el modelo pedagógico de la Universidad, significa Metodología Interdisciplinaria Centrada en Equipos de Aprendizaje, se realiza un acompañamiento mediado por el uso de recursos informáticos y telemáticos como las redes de aprendizaje. En cuanto a Rizoma, es una estrategia de gestión académica basada en el aprendizaje en red en el cual a través de una plataforma virtual se puede tener acceso a recursos digitales, bases de datos y redes de conocimiento. Por último, ProfesTIC hace parte de la estrategia de formación de Rizoma, en el

cual los docentes reciben diplomados 100% virtuales, ya sea en el campo del *e-learning*, competencias, didáctica de la enseñanza, entre otros temas.

Con las TIC/TAC se pueden potenciar en gran escala algunos tipos de aprendizaje como el colaborativo y el significativo.

Aprendizaje colaborativo: en cuanto a este tipo de aprendizaje, es importante mencionar que los nuevos sistemas educativos configurados alrededor de las tecnologías necesitan una redefinición de los modelos tradicionales para conducir a un tipo de proceso de enseñanza y de aprendizaje más flexible. Se están desarrollando nuevos sistemas que pretenden explotar adecuadamente las potencialidades comunicativas de las TIC/TAC, tanto en el caso de aplicaciones en tiempo real, como los sistemas asíncronos y de hipermedia (Salinas, 2000). Para trabajar en colaboración es necesario compartir experiencias y conocimientos y tener una clara meta grupal en la que la realimentación es esencial para el logro de los objetivos. El aprendizaje colaborativo instituye una de las estrategias pedagógicas que obtiene grandes logros, ya que permite que los alumnos construyan sus aprendizajes en conjunto con otros, Estas herramientas plantean una revisión y avance de prácticas pedagógicas más planeadas por el docente, y de una actitud proactiva por parte del estudiante que permitan el logro de los objetivos propuestos.

Bates (1999) sostiene que el uso inteligente de la tecnología puede simultáneamente, ampliar el acceso, mejorar la calidad de enseñanza y la relación costo-efectividad de la educación. La interacción social entre iguales es un factor importante para el desarrollo potencial de aprendizaje y el progreso cognitivo. Diversas aplicaciones en Internet permiten la comunicación y colaboración entre individuos, independiente de su ubicación geográfica.

Aprendizaje significativo: es primordial conocer la estructura cognitiva del estudiante en el proceso de orientación del aprendizaje; no solo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad. Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información; debe entenderse por "estructura cognitiva", el conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Para Monroy (2005), los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que ayudan a conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa; esta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. No debemos ver a los estudiantes como si fueran una tabla rasa, sin tener en cuenta lo que saben, piensan y han vivido.

Entre los planteamientos de Ausubel se encuentra que,

El alumno debe manifestar (...) una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria (1983, p. 48).

Con el aprendizaje significativo, el objeto de conocimiento se construye de manera activa y significativa en la mente de los estudiantes y no se le impone a cada uno de ellos como la forma

ya definitiva. En una clase donde se aprovechen los recursos y todos los medios que estén a su alcance, eso es un verdadero aprendizaje significativo y las Tecnologías de la Información y Comunicación bien enfocadas y con sentido crítico y reflexivo, potencian de manera fundamental este tipo de aprendizaje.

Las perspectivas de las TIC/TAC, presentes para su uso educativo, exigen nuevos planteamientos que, a su vez, requerirán un proceso de reflexión sobre el papel de la educación en la sociedad actual. Las posibilidades de estas tecnologías en la educación, descansan, tanto o más que en el grado de sofisticación y potencialidad técnica, en el modelo de aprendizaje en que se inspiran, en la manera de concebir la relación maestro- estudiante, en la manera de entender la enseñanza. Estamos en un momento en que hay abundancia de información a través de las tecnologías y en el que potenciar el aprendizaje se ha vuelto un reto en la educación, en especial en la Educación Superior.

Tránsitos educativos en el contexto universitario con las TIC/TAC

Los tránsitos educativos se refieren a los cambios que se dan a lo largo de la vida académica en los distintos niveles educativos -en este caso en la Educación Superior- por los efectos causados por distintos entornos, metodologías de trabajo y realidades. García- Canclini (1997) plantea que vivir en tránsito, con cambios constantes de las personas y sus relaciones sociales, parece conducir a una deconstrucción más radical que la practicada por las teorías de la sospecha sobre la subjetividad y la conciencia. En especial se consideran tránsitos educativos, los nuevos vínculos que están emergiendo con los usos cognitivos y sociales de las TIC. Dicho de otro modo, los trayectos desiguales y combinados que suceden cuando se están apropiando social, cognitiva y culturalmente nuevos modos y formas de aprender y de enseñar.

En el contexto universitario monteriano en cuanto a los tránsitos educativos se observa cómo ese modelo tradicional de educación cambió hacia un modelo actual mezclado; este no es un modelo totalmente inmerso en TIC, sino que es una combinación de educación tradicional con educación apoyada en TIC. En esos tránsitos educativos, para dar un ejemplo, en la práctica del salón de clases, podemos encontrar escenas donde los estudiantes están escuchado al profesor, pero realmente están en otras cosas con sus dispositivos (ya sea en *WhatsApp, Facebook, Twitter*), escuchan al docente en su discurso mas o menos magistral y con uso por parte de éste de algunos dispositivos TIC como puede ser la proyección de Power point, con una búsqueda de información actualizada sobre el tema de discusión en clase, a través de sus dispositivos personales.

Por excelencia la Universidad debe ser un espacio de reflexión, de aprendizaje activo, un lugar donde los estudiantes aprovechen la información que le proporcionan las nuevas tecnologías de punta y las mediaciones a través de las cuales toman forma, para desarrollar sus capacidades de análisis y producción de conocimiento.

El rol de las TIC/TAC en la transformación del aprendizaje es el de explorar cómo se impacta en los programas en las universidades y adaptar a esta última la formación que el nuevo espacio social requiere para crear un nuevo sistema de centros educativos, a distancia y en red, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos para los procesos educativos. Por ello, se debe potenciar el uso de las tecnologías con sentido pedagógico y en ese sentido, para obtener que esos procesos sean pertinentes y significativos implica cambios en la concepción de los estudiantes, los profesores y administrativos en relación con la enseñanza y el aprendizaje. Lo anterior implica cambios metodológicos en los entornos de enseñanza y aprendizaje que conduzcan hacia un modelo más flexible, como pueden ser los entornos virtuales. Y también, implica cambios en la

producción, aprehensión y gestión del conocimiento, tanto de parte de las instituciones universitarias, como de los docentes y estudiantes.

Capítulo V

Diseño de Investigación

5.1 Perspectiva epistemológica

Para los jóvenes usar las TIC- Internet, redes sociales, mensajes-, es algo tan natural como para sus padres ver televisión o para sus abuelos escuchar la radio. Cada generación y cada grupo social “naturaliza” las tecnologías que tiene a su disposición e intenta sacarles provecho (Cobo & Moravec, 2011). Por ello, es significativo tener una comprensión acerca de los usos tecnológicos que tienen los jóvenes y de la trascendencia de tales usos en sus formas de relacionarse y los procesos de socialización. Es importante visibilizar la voz de los jóvenes universitarios a partir de la comprensión de los cambios generados en las subjetividades; esto en consonancia con las nuevas perspectivas de investigación social en los contextos latinoamericanos en donde se reconoce la importancia de un enfoque: *la epistemología del sujeto conocido*. Vasilachis (2006) propone que, en la Epistemología de sujeto conocido, la validez del conocimiento puede sostenerse en:

La resistencia del investigador a considerar como objetos a los sujetos que participan en el proceso del conocimiento se funda, para la Epistemología del sujeto conocido, no en el hecho de postular otra concepción acerca de la naturaleza ontológica de la realidad social, sino en la circunstancia de plantear características ontológicas diferenciales respecto de la identidad del ser humano (p. 51).

Desde esta perspectiva se entiende que en la formulación de los criterios para el uso de las TIC/TAC, la opinión, las expectativas, las percepciones y los intereses de los jóvenes son fundamentales. No basta con la formulación de criterios desde presupuestos ajenos al contexto y soportados por la comprensión de los expertos en educación y tecnologías. La epistemología se pregunta sobre cómo la realidad puede ser conocida, sobre la relación entre quien conoce y aquello que es conocido, las características, los presupuestos que sitúan el proceso de conocimiento y la obtención de los resultados; se pregunta, además, sobre la posibilidad de que ese proceso pueda ser compartido por otros a fin de valorar la calidad de la investigación y la confiabilidad de esos resultados (Vasilachis, *Ibíd.*).

La epistemología del sujeto conocido, implica reconocer su capacidad para incidir en la transformación de sus propios contextos. Se le reconoce como un sujeto político con una subjetividad que construye poder en el que se reconoce la importancia de una mayor autonomía y capacidad de decisión sobre sus procesos educativos. En la medida en que las TIC/TAC sean entendidas, no solamente como dispositivos, herramientas y plataformas, sino como las herramientas que van generando nuevas transformaciones de ser y estar, es posible que los jóvenes puedan crear nuevos canales de comunicación y participación, sobre todo en el ámbito académico, ya que se están estableciendo nuevas formas de informarse, producir, divertirse, comprar, que transforman el conjunto de las relaciones sociales, entendidas aquí como modos de actuar unos con otros con una cierta regularidad.

5.2. Perspectiva metodológica

La perspectiva metodológica de la presente investigación tuvo una orientación cualitativa, la cual facilita al investigador formas de examinar el conocimiento, el comportamiento y los

instrumentos que los participantes comparten y usan para dilucidar sus experiencias. La investigación cualitativa es aquella en la que se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. Esta procura lograr una descripción holística; esto es, intenta analizar exhaustivamente todo el fenómeno en su conjunto y con sumo detalle (Vera, 2004).

Una de las características primordiales en la investigación cualitativa es la de ser emergente, inductiva; por ello, con un diseño flexible que propicia la particularidad, durante la indagación, el investigador podrá estar abierto a lo inesperado y podrá modificar las categorías preliminares y las líneas de investigación, en la medida en que progresa el estudio (Mendizábal, 2006). Asimismo, la investigación cualitativa permite adaptarse a la forma como las personas experimentan, definen y significan su realidad en el contexto de la vida cotidiana. En este sentido, este tipo de investigación se aproxima al interés principal de este estudio que es la comprensión de los cambios generados por las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en las subjetividades de un grupo de jóvenes universitarios en Montería y los tránsitos educativos emergentes. Es prioritario analizar, describir y explicar la perspectiva de los participantes en cuanto a los cambios generados por las tecnologías, y la investigación cualitativa analiza el conocimiento de los jóvenes y sus prácticas y tiene en cuenta los puntos de vista y las prácticas desde las diferentes perspectivas subjetivas y los diferentes conocimientos sociales vinculados con ellas (Flick, 1998).

El tipo de investigación se centró en el estudio de caso, ya que permite analizar un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real (Yin, 1984); se puede obtener los datos de una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas, como son, entrevistas, observación directa, documentos, registros de archivos, observación de los participantes e instalaciones u

objetos físicos (Chetty, 1996). Este tipo de investigación facilita su aplicabilidad a situaciones reales, contemporáneas, humanas.

Eisenhardt (1989) concibe el estudio de caso contemporáneo como una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares. De acuerdo con Stake (2005), el estudio de caso consiste en el abordaje de lo particular, priorizando el caso único, en el que la efectividad de la particularización reemplaza la validez de la generalización. El estudio de caso puede estar constituido por un hecho, una organización, un proceso social, un escenario o una situación construida a partir de una realidad social que conforma un tema y/o problema de investigación; los estudios de caso tienden a focalizar hechos y situaciones para abordarlos con profundidad para su comprensión conceptual y holística (Naiman & Quaranta, 2006).

Para Stake (1998) las categorías de estudios de caso son: Estudios de Caso Intrínseco, en el cual se busca alcanzar la mayor comprensión posible de un caso concreto. Estudios de Caso Instrumental, se busca con ellos ratificar una teoría o demostrar algún tipo de intuición o hipótesis. Estudios de Caso Colectivo en el cual se indaga sobre un fenómeno o acontecimiento a partir del estudio intensivo de varios casos relacionados con el mismo.

Para la presente investigación, se trabajó con Estudio de caso Colectivo; en la elección del estudio se seleccionaron dos casos, a saber, la Universidad de Córdoba y la Universidad Cooperativa de Colombia, los cuales se definieron por su naturaleza: la primera de carácter público y la segunda de carácter privado, en las cuales existen diferentes modos de acceso a las TIC/TAC y tal vez, se generan diferentes concepciones de su uso.

5.3. Técnicas de recolección de información

En cuanto a las técnicas de recolección de información, en la investigación se trabajó con grupos focales, historias de vida, narrativas digitales y observación participante; también, se realizó una revisión bibliográfica para definir, desde distintos planteamientos y según varios autores, los conceptos Tecnologías de la Información y Comunicación, Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento, Educación Superior y TIC/TAC y subjetividades juveniles.

En el presente estudio se asume como población de referencia a los estudiantes de dos universidades ubicadas en la ciudad de Montería. La selección de la población se hizo por conveniencia de la investigadora, debido a que labora en las dos universidades, como profesora tiempo completo del programa de Psicología de la Universidad Cooperativa de Colombia sede Montería, y Docente catedrática del departamento de Informática educativa de la Universidad de Córdoba.

La muestra estuvo constituida por 28 jóvenes y para la selección se tuvieron en cuenta los siguientes criterios:

- Los jóvenes pertenecieran a la Universidad de Córdoba o a la Universidad Cooperativa de Colombia.
- Igual número de jóvenes de ambas universidades (14)
- Edad entre los 18 y 23 años.
- Los jóvenes debían estar cursando entre tercer semestre y decimo semestre. No se trabajó con jóvenes de primer y segundo semestre, debido a que se necesitaba que tuvieran al menos un año en la universidad.
- Se buscó que los estudiantes pertenecieran al menos a cuatro programas diferentes en ambas universidades, para tener diversidad de perfiles.

- En la Universidad de Córdoba los jóvenes pertenecen a los programas: Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales, Licenciatura en lengua castellana, Licenciatura en Música, Ingeniería mecánica, Bacteriología, Licenciatura en Ciencias Sociales.
- En la universidad Cooperativa de Colombia sede Montería los estudiantes pertenecen a los programas de Psicología, Ingeniería de Sistemas, Derecho y Administración de Empresas.
- En los grupos focales se trabajó con 14 estudiantes de cada universidad; para las historias de vida y las narrativas digitales, se seleccionaron 6 estudiantes de cada universidad, teniendo en cuenta la disposición de ellos de crear contenidos como un vídeo para las narrativas digitales.

En la Tabla 4 se relaciona los datos de los estudiantes.

Tabla 4

Estudiantes participantes en la investigación

<i>No.</i>	<i>Nombre</i>	<i>Sexo (F/M)- Edad</i>	<i>Programa</i>
<i>Universidad de Córdoba</i>			
<i>1</i>	<i>Julio Cesar Passos Ramírez</i>	<i>M- 21 años</i>	<i>Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales</i>
<i>2</i>	<i>Herlindo Guerra Gómez</i>	<i>M- 23 años</i>	<i>Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales</i>
<i>3</i>	<i>Jaime Cabadía Ozuna</i>	<i>M- 22 años</i>	<i>Bacteriología</i>
<i>4</i>	<i>Agustín Grisales Martínez</i>	<i>M- 21 años</i>	<i>Ingeniería mecánica</i>

5	<i>Carmen Ortega Pérez</i>	<i>F- 19 años</i>	<i>Licenciatura en Música</i>
6	<i>Cindy Herrera Cabadía</i>	<i>F- 20 años</i>	<i>Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales</i>
7	<i>Samuel Bohórquez</i>	<i>M- 21 años</i>	<i>Licenciatura e Música</i>
8	<i>Luis David Soto López</i>	<i>M- 21 años</i>	<i>Licenciatura en Lengua Castellana</i>
9	<i>Carmen Elodia Meza Torres</i>	<i>F- 19 años</i>	<i>Licenciatura en Lengua Castellana</i>
10	<i>Argemiro Pinto Sibaja</i>	<i>M- 20 años</i>	<i>Ingeniería Mecánica</i>
11	<i>Jafet de Jesús Alvarez Alarcón</i>	<i>M- 19 años</i>	<i>Bacteriología</i>
12	<i>José David Ospino Peña</i>	<i>M- 19 años</i>	<i>Licenciatura en Ciencias Sociales</i>
13	<i>Francisco Almanza</i>	<i>M- 20 años</i>	<i>Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales</i>
14	<i>Jhon Aldrin Olea</i>	<i>M- 22 años</i>	<i>Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales</i>

Universidad Cooperativa de Colombia sede Montería

16	<i>María Alejandra Carreño González</i>	<i>F- 19 años</i>	<i>Psicología</i>
17	<i>Andrea Roca Pupo</i>	<i>F- 19 años</i>	<i>Psicología</i>
18	<i>José Fernando de Vivero</i>	<i>M- 19 años</i>	<i>Administración de Empresas</i>
19	<i>Angélica María Aristizábal Restrepo</i>	<i>M- 20 años</i>	<i>Psicología</i>
20	<i>Over Luis Martínez Petro</i>	<i>M- 21 años</i>	<i>Administración de Empresas</i>
21	<i>Rodrigo Salas Yanez</i>	<i>M- 20 años</i>	<i>Derecho</i>
22	<i>Cristian Ramírez Suarez</i>	<i>M- 22 años</i>	<i>Ingeniería de Sistemas</i>
23	<i>Luis Fernando Arboleda</i>	<i>M- 20 años</i>	<i>Psicología</i>

24	<i>María Luisa Reyes</i>	<i>M- 18 años</i>	<i>Psicología</i>
25	<i>Camila Andrea Lamadrid Blanquicett</i>	<i>F- 19 años</i>	<i>Administración de Empresas</i>
26	<i>María José Lobo Meneses</i>	<i>F-19 años</i>	<i>Derecho</i>
27	<i>María Camila Paternina</i>	<i>F- 21 años</i>	<i>Administración de Empresas</i>
28	<i>Luis David Estupiñán</i>	<i>M- 23 años</i>	<i>Ingeniería de Sistemas</i>

M: Masculino, F: Femenino

Fuente: Datos de la investigación

5.3.1. Grupos focales

Una de las técnicas de recolección de información fue el de grupos focales, que estimulan a los participantes a hablar entre ellos, a comparar impresiones y experiencias y a reaccionar a lo que otras personas del grupo dicen. Aigner (2007) define los grupos focales como una reunión de un grupo de individuos seleccionados por los investigadores para discutir y elaborar, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación. La técnica de los grupos focales se ha convertido en uno de los principales instrumentos de los métodos de pesquisa rápida, desarrollados para obtener información ágil que posibilite dar respuesta en el corto plazo (Aigner 2007). En los grupos focales se da una interacción social más genuina que la entrevista individual. Es una técnica de investigación colectivista, más que individualista, y se centra en la variedad de las actitudes, experiencias y creencias de los participantes. Los grupos focales constituyen un espacio público ideal para comprender las actitudes, las creencias y el saber cultural de los estudiantes universitarios en relación con las TIC en la universidad.

Para la validación de los instrumentos se utilizó el juicio de expertos, que es un método de validación útil para comprobar la fiabilidad de una investigación, se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008, p. 29).

El número de expertos que se debe emplear en un juicio depende de las características de la investigación y nivel de experticia; no obstante, la decisión sobre que cantidad de expertos es la adecuada se modifica entre autores; por ejemplo (Martín Arribas, 2004), (McGartland, 2003) sugieren un rango de 2 hasta 10 expertos. Para efectos de esta investigación se seleccionaron 5 expertos para la validación de los instrumentos, teniendo en cuenta pautas académicas y disciplinares.

Los criterios de selección fueron

1. Experiencia en el tema de estudio.
2. Investigaciones realizadas sobre dichos temas, como proyectos de investigación, artículos.
3. Disponibilidad y motivación para participar.
4. Imparcialidad

En la Tabla 5 se relaciona el perfil de los expertos que realizaron la validación de instrumentos en la investigación:

Tabla 5

Datos de Jueces expertos

Experto	Perfil
Gonzalo Galván Patriagnini	Doctor en Psicología, Psicólogo- Argentina.
Manuel Guerrero Martelo	Doctorado en Sociología Jurídica e Instituciones Políticas - Universidad Externado - Colombia Psicólogo - Universidad de Los Andes - Colombia
Manuel Caro Piñeres	Doctorado en Ingeniería, Magíster en Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación, Licenciado en Informática Educativa y Medios Audiovisuales.
Marta Cecilia Romero Moreno	Doctorado en Comunicación (C), Maestría en Comunicación, Especialización de Gerencia de Proyectos, Comunicadora Social, Licenciatura en Lenguas Modernas.
Julio Cesar Blanquicett	Magíster en Intervenciones sociales, especialista en gestión del conocimiento, Psicólogo.

Fuente: Datos de expertos.

En el [Anexo 1](#), se muestra el formato de grupos focales que fueron validadas por los expertos.

5.3.2. Historias de vida

Con las historias de vida se describen, analizan e interpretan los hechos de una vida para comprenderla desde su singularidad y como parte de un grupo (Mallimaci y Giménez, 2006, p. 175). La utilidad de atender las historias de vida de la gente, radica en la intención de capturar sentidos de la vida social que no son fácilmente detectados desde otras prácticas investigativas. El valor subjetivo de los relatos o historias de vida, es precisamente el valor más original; el fenómeno social que la historia de vida permite que exista y circule por entre los sentidos de una colectividad y una época. Se considera que “hay relato de vida desde el momento en que el sujeto cuenta a otra

persona, investigador o no, un episodio cualquiera de su experiencia de vida” (Bertaux, 1997, p. 32).

Para Ferrarotti (1988), la historia de vida no es un método o una técnica más, sino una perspectiva de análisis única. El relato de una vida debe percibirse como derivación acumulada de las múltiples redes de relaciones en las que, día a día, los grupos humanos entran, salen y se enlazan por diversas necesidades. Con esta comprensión, la historia de vida nos permite expresar lo cotidiano, las prácticas de vida invisibilizadas o ignoradas por las miradas dominantes, la historia de y desde los de abajo. La historia de vida significa profundizar en el mundo de las representaciones y subjetividades (Mallimaci & Giménez, 2006).

La historia de vida es una entrevista que busca comprender lo social a través de lo individual; por eso, se sostiene en la experiencia del individuo, no teniendo que ser este último una persona particular ni especial, ya que sólo basta con ser parte de la comunidad a la cual se estudia (Bertaux, 1997; Ferrarotti, 1988).

Es importante resaltar que escoger el tipo de historia de vida debe responder a las preguntas de investigación y depende del interés teórico-metodológico buscar abiertamente personajes de gran presencia pública o, por el contrario, sujetos de vida cotidiana; buscar el caso considerado diferente o el que se considere representativo, indagar en una historia o en varias (Mallimaci & Giménez, 2006). En el caso de la presente investigación, se seleccionaron 6 estudiantes de cada universidad, teniendo en cuenta la disposición de ellos de seguir en la investigación y también, que pudieran trabajar con narrativas digitales, en ese sentido, la disposición de crear contenidos como un vídeo.

Los jóvenes realizaron un relato autobiográfico con el tema "Mi vida y las TIC" a través de videos, aprovechando las potencialidades de las narrativas digitales; también lo hicieron a través de relatos que se publicaron en la página web titulada "Observatorio de narrativas digitales", realizada para la tesis actual. Enfatizaron en su vida universitaria, en el tipo de herramientas utilizadas, el motivo de uso, la intensidad horaria aproximada y otros actores involucrados en esta (amigos, familiares, entre otros).

La historia de vida se refiere a un relato pronunciado en primera persona, ya que lo que se intenta rescatar son las experiencias de ese individuo. Casi nunca se pretende que sea exhaustivo, sino que se centre en algún momento o aspecto de la vida; en este caso, su vida académica con las TIC/TAC. La ilusión de la totalidad está ausente, porque se considera que todo sujeto posee un mecanismo de selección que desde el presente lo lleva a recordar u olvidar determinados hechos, y dicho proceso debe ser respetado por el investigador (Mallimaci & Giménez, ob.cit.).

Como preguntas detonantes se trabajaron las siguientes: ¿qué es lo que más le gusta de las TIC?, ¿cuál fue su primera TIC?, ¿cómo las usa normalmente?, ¿cómo es un día de su vida?, ¿para el desarrollo de sus actividades académicas las utiliza?, ¿de qué manera?

Es de anotar que estas preguntas también fueron validadas por los expertos mencionados en los grupos focales.

5.3.3. Narrativas Digitales

Otra de las técnicas de recogida de información en el presente estudio fueron las narrativas digitales, las cuales brindan a los jóvenes la oportunidad de hablar en su propio idioma, ya que les permite formular y diseñar contenidos de su interés, en consonancia con la epistemología del sujeto

conocido, la que implica reconocer la capacidad de los jóvenes para incidir en la transformación de sus propios contextos, se le reconoce como un sujeto político y una subjetividad que construye poder (Vasilachis, 2006).

En cuanto a las narrativas digitales, se pueden describir e interpretar como películas multimedia que combinan racionalidades hipertextuales, fotografías, vídeo, animación, sonido, música, texto y a menudo una voz narrativa; pueden ser utilizados como un medio expresivo, con un fuerte componente emocional (Davis, 2004; Walsh, 2010). La utilidad de comprender las narrativas digitales, radica en la intención de capturar sentidos de la vida diversos que nos den pistas sobre lo que actualmente somos en el mundo de la socialización, el aprendizaje y la vida (Ohler, 2006).

Las narrativas digitales son un tipo de narrativa breve, usualmente personal, contada en primera persona, que combinan fotografías, vídeo, animación, sonido, música, texto (Davis, 2004; Walsh, 2010). Considerar las narrativas digitales de la gente, radica en la intención de capturar sentidos de la vida que no son fácilmente detectados desde otras prácticas investigativas. Las narrativas digitales brindan a los jóvenes la oportunidad de hablar en su propio idioma, les permite formular y diseñar contenidos de su interés. Los jóvenes- en su mayoría- son creadores de contenidos digitales como fotografías, videos, páginas web, wikis, blogs, redes sociales (O'Reilly, 2005; Prensky, 2001); por ello, el lenguaje digital es el más familiar para ellos que el de la linealidad conceptual. Así las cosas, las narrativas digitales proporcionan los medios para dar rienda suelta a su creatividad y a fomentar un mejor aprendizaje (Cobo & Pardo, 2007).

Con base en lo anterior, se puede ratificar que para los jóvenes la imagen es muy importante, en general lo audiovisual es más significativo para ellos (Aguilar & Said, 2010;

O'Reilly, 2005). El acercamiento a las subjetividades de los jóvenes a través de las narrativas digitales proporciona al investigador formas de examinar el conocimiento, el comportamiento y los artefactos que los jóvenes contemporáneos comparten y usan para interpretar sus experiencias de vida.

Las narrativas digitales permiten formular y diseñar a los jóvenes contenidos de su interés; también, les proporcionan los medios para dar rienda suelta a su creatividad y para fomentar un mejor aprendizaje (Cobo & Pardo, 2007). Las narrativas digitales suministran oportunidades poderosas para analizar las prácticas de los jóvenes, ya que se involucran activamente en la creación de contenidos digitales con sentido de dar a conocer sus intereses, inquietudes y problemáticas, por lo cual el trabajo con narrativas son una muestra del que se puede fomentar con las TIC/TAC.

Para el trabajo con las narrativas digitales, los seis estudiantes seleccionados de cada universidad, inicialmente participaron de la realización de talleres de edición de videos digitales, para que crearan los videos en los que contaban sus relatos sobre experiencias de vida con las TIC/TAC. También se realizó un análisis de cómo se narran en las redes sociales, para lo cual se creó una página en *Facebook* sobre Narrativas digitales, en las Figura 1 y 2 se muestra la página en Facebook.



Figura 1

El enlace de la página es: <https://www.facebook.com/narrativasdigitalesuniversales> En la página se creó un grupo llamado “Mi vida y las TIC”, en el cual los jóvenes participantes realizan algunos relatos y describirán aspectos de su vida.



Figura 2

Se realizó una plataforma propia, a manera de repositorio de narrativas digitales titulada *Observatorio de narrativas digitales* (<http://www.observatorionarrativasdigitales.tk>).

La plataforma está desarrollada en *Wordpress* en su última versión 4.5.3. Se desarrolló con un enfoque adaptativo y dinámico, lo cual permite una visualización multipantalla²⁷, es decir, se puede visualizar en cualquier dispositivo con conexión a Internet.

A nivel estructural tiene “*plugins*” que permiten mejorar la experiencia del usuario, como quiera, que aligera el tiempo de carga de los contenidos, en la medida que la plataforma no aloja propiamente los videos, sino que se articula con la plataforma de *Youtube* o *Vimeo*. Se recomienda que los videos que se suban a *Youtube/Vimeo* tengan las dimensiones 1024 * 768, que es el que tamaño que generalmente se usa en la web.

Características de la Plataforma.

En su página de inicio, cuenta con un *slider* o *banner* de presentación de videos, al dar clic para reproducir el video, este se reproduce en otra página, la página de la entrada que corresponde a ese video. En el Inicio se puede apreciar información sobre el porqué de la plataforma, así como citas de autores relacionados con el tema y categorías.

En el pie de página o *footer*, hay información de la Plataforma, una sección para incluir *Twitter* (comentarios) y etiquetas. Esta sección se repite en todas las páginas.

²⁷ Multipantalla, Adaptativo o Responsive Design: esta técnica de desarrollo permite que el diseño se adapte a las resoluciones de las pantallas, usted podrá visualizar su sitio web desde cualquier aparato electrónico con conexión a internet (Computadoras, Tabletas, “Smartphone”, etc).



Observatorio de Narrativas Digitales

Esta plataforma surge de la necesidad de tener un espacio para observar por medio de sus narrativas digitales los cambios que se generan en los jóvenes contemporáneos a partir de su relación con las Tecnologías de la Información y Comunicación y su forma de percibir su mundo de vida.

El observatorio de narrativas digitales nace de la tesis doctoral titulada "Tecnologías de la Información, Comunicación y de Aprendizaje (TIC/TAC): comprensión de las subjetividades en los jóvenes universitarios de Montería- tróncos educativos", de María Bibiana Álvarez Quiroz, defendida por el Comité del Biotróncos de la Calle del Departamento de Psicología Social, Milena.

Autores

Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur.

Henry Kingston
Apple Inc.

Figura 3

¿Narrativas Digitales?: información precisa, basada en diversos autores de la conceptualización de Narrativas Digitales.

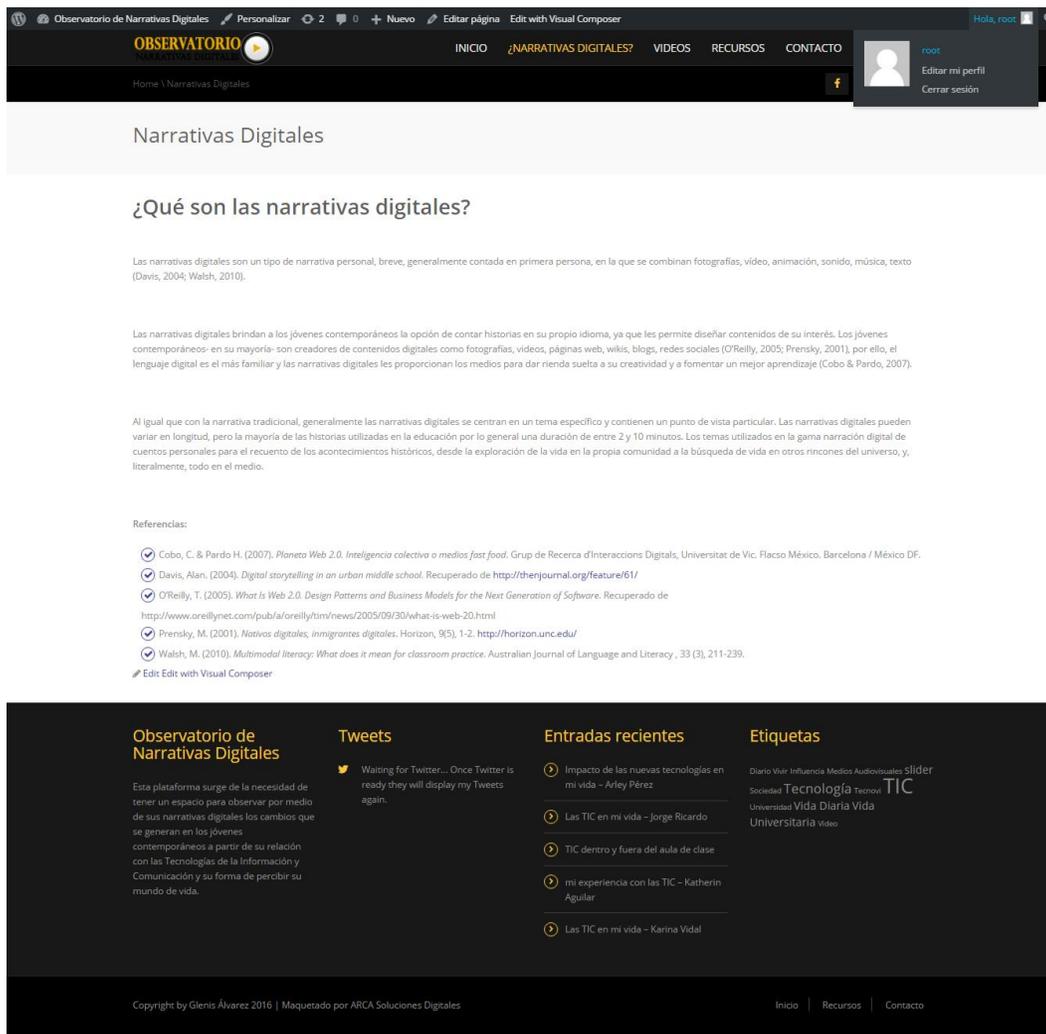


Figura 4

Videos: en esta página podemos encontrar todas las Narrativas elaboradas. Se organizan en una sección y a la vez, se pueden visualizar por fecha, título, más visto, más me gusta y por comentarios. Al lado derecho encontramos información relacionada con categorías, videos destacados y comentarios recientes.

Observatorio de Narrativas Digitales Personalizar 2 0 + Nuevo Editar página Hola, root

Observatorio INICIO ¿NARRATIVAS DIGITALES? VIDEOS RECURSOS CONTACTO [Submit Video](#)

Home | Videos

Facebook Twitter YouTube Search

Date	Title	Views	Likes	Comments

[MORE...](#)

Categorías

- TIC en mi Vida (23 Videos)
- Slider (12 Videos)
- TIC y Vida Universitaria (17 Videos)
- Problemáticas Juveniles (5 Videos)

Videos Destacados

- Efecto de la Tecnología en Mi Vida - Tania Montoya (At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus)
- TIC en la Vida Universitaria - Silvia Pautt
- Influencia de las TIC en mi vida - Ariane Giraldo (At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus)

Comentarios Recientes

Observatorio de Narrativas Digitales

Esta plataforma surge de la necesidad de tener un espacio para observar por medio de sus narrativas digitales los cambios que se generan en los jóvenes contemporáneos a partir de su relación con las Tecnologías de la Información y Comunicación y su forma de percibir su mundo de vida.

Tweets

Waiting for Twitter... Once Twitter is ready they will display my Tweets again.

Entradas recientes

- Impacto de las nuevas tecnologías en mi vida - Arley Pérez
- Las TIC en mi vida - Jorge Ricardo
- TIC dentro y fuera del aula de clase
- mi experiencia con las TIC - Katherin Aguilar
- Las TIC en mi vida - Karina Vidal

Etiquetas

Diario Web Influencia Medios Audiovisuales Slider Sociedad Tecnología TIC Universitaria Vida Diaria Vida Universitaria [View](#)

Copyright by Genis Álvarez 2016 | Maquetado por ARCA Soluciones Digitales

[Inicio](#) | [Recursos](#) | [Contacto](#)

Figura 5

Recursos: Aquí se encuentran algunos recursos que pueden servir en el proceso de creación de Narrativas Digitales. Puede encontrar recursos en línea, *software* de escritorio y aplicaciones móviles.

The screenshot shows the website 'Observatorio de Narrativas Digitales' with a navigation menu including 'INICIO', '¿NARRATIVAS DIGITALES?', 'VIDEOS', 'RECURSOS', and 'CONTACTO'. The main content area is titled 'Recursos' and features a sidebar with categories: 'Presentaciones', 'Audio', 'Videos', 'Imágenes', and 'App Móviles'. The main content is divided into sections for 'Animoto', 'Meograph', and 'Prezi', each with a description and a link. There is also a 'Videos Populares' section with three video thumbnails. The footer contains a 'Tweets' section, 'Entradas recientes', 'Etiquetas', and a copyright notice: 'Copyright by Glens Álvarez 2016 | Maquetado por ARCA Soluciones Digitales'.

Figura 6

Contacto: una página con formulario de contacto y con geolocalización usando la *Api* de *Google Maps*. Se ubica en la Universidad Cooperativa de Colombia; adicional a ello, cuenta con datos opcionales de contacto.

Es fundamental mencionar que hubo mucha acogida de la plataforma por parte de los estudiantes y manifestaron sentirse entusiasmados de ver los videos que hicieron en un sitio web, sobre todo, porque los temas trabajados son de interés para ellos y hacen parte de sus vivencias con las TIC/TAC.

5.3.4. Observación Participante

Otra técnica utilizada fue la de observación participante, en especial para trabajar el objetivo *“identificar la influencia de las tecnologías de la Información, la Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento (TIC/TAC) en los espacios de formación de los jóvenes universitarios de Montería en el caso de dos instituciones, a través de observaciones de campo, infiriendo manifestaciones subjetivas contemporáneas en comparación con las prácticas tradicionales académicas”*, del cual se derivó el capítulo *“Influencia de las TIC/TAC en los espacios de formación universitaria”*.

Se trabajó a partir del formato de Observación de campo que se relaciona en el [Anexo 2](#) y que fue validado por los expertos mencionados anteriormente. Entre las sugerencias dadas estuvo que se observaran también lo que sucedía en espacios virtuales,

por ejemplo, en los grupos de redes sociales, plataformas de las universidades, entre otras, lo que se tuvo en cuenta en el trabajo investigativo.

La observación participante es una técnica muy utilizada en investigación cualitativa, se definen como una descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el contexto social elegido para el estudio (Marshall y Rossman 1989). Las observaciones permiten al investigador detallar situaciones existentes utilizando todos los sentidos, proporcionando una "fotografía escrita" de la situación en estudio (Erlandson, Harris, Skipper, & Allen, 1993). La observación participante es el método principal usado por los antropólogos que hacen el trabajo de campo (DeWalt & DeWalt, 2002). Durante la observación de campo que se realizó en las universidades del estudio se escribieron notas, se trató de mirar activamente los escenarios formativos, se realizaron entrevistas informales a estudiantes y docentes, en la convicción de que, la observación participante es un proceso que permite a los investigadores conocer las actividades de las personas en el entorno natural, mediante la observación y participación en esas actividades (Vallés, 2011).

Durante la observación también se tomaron en cuenta los espacios virtuales, lo que se asemeja a la etnografía virtual. Para Hine (2000), la etnografía virtual facilita un estudio detallado de las relaciones en línea. Por ello, Internet no es sólo un medio de comunicación, sino un espacio de relación en la vida de las personas que permite la formación de comunidades y con ello, una nueva forma de sociabilidad (Turkle, 1995; Ardévol, Bertrán, Callén & Pérez, 2003).

Los métodos de observación son útiles para los investigadores de diversas maneras, para el presente estudio, se buscó una forma de comprobar la expresión no verbal de los sentimientos que se generaban en el uso de las TIC/TAC en los espacios universitarios, la forma en que interactúan con sus semejantes y con las mismas tecnologías, o los tiempos y espacios usados, que no eran fáciles de comprobar a través de relatos o entrevistas grupales.

5.4. Análisis de la información

Como estrategia de interpretación de las de las historias de vida, los grupos focales, narrativas digitales y observación de campo se trabajó a través análisis de contenido. Para González (2000) el análisis de contenido representa el significado de un fenómeno estudiado, donde se activa un bloque de información, integrado al contexto o a la estructura que le confiere el informante clave, de acuerdo a la experiencia en el tema tratado. Se interesa por las acciones humanas a través de las relaciones descriptivas que el investigador hace de los datos (Campos & Mújica, 2008). Permite a los investigadores analizar las construcciones sociocognitivas y perceptivas que son difíciles de estudiar a través de métodos de archivo cuantitativos tradicionales. Es una técnica de investigación utilizada para hacer inferencias replicables y válidas interpretando y codificando material textual (Duriau, Reger & Pfarrer, 2007).

Las aplicaciones actuales de análisis de contenido muestran tres enfoques distintos: convencional, dirigida o sumatoria. Estos enfoques se utilizan para interpretar el significado de los contenidos de los datos de texto (Hsieh & Shannon, 2005). Las principales diferencias de los enfoques están los esquemas de codificación, el origen de los códigos y las amenazas a la confiabilidad. En el análisis de contenido convencional, las categorías de codificación se derivan

directamente de los datos de texto. Con un enfoque dirigido, el análisis comienza con una teoría o conclusiones de investigación relevantes como orientación para los códigos iniciales. En el análisis de contenido con enfoque sumatorio, implica el recuento y las comparaciones, de palabras clave, seguido de la interpretación del contexto subyacente (Hsieh & Shannon, Ibíd).

En el presente estudio nos identificamos con el análisis de contenido convencional y se realizó un proceso de categorización, codificación y análisis con el soporte del programa Excel.

Un primer ejercicio de análisis se realizó con una *Matriz de coherencia metodológica*, cuyo fin fue resumir y mostrar de manera adecuada, general y concisa los elementos básicos de la investigación. Con esta matriz se evaluó y presentó una visión panorámica del proceso. Se relacionaron los siguientes componentes: tema, campo de estudio, preguntas de investigación, estado del arte, categorías, objetivos, enfoques, diseño metodológico, técnicas, instrumentos. La matriz apoyó el proceso de análisis y dio una visión general del diseño metodológico de la investigación, y a partir del análisis de cada objetivo.

En la Tabla 6 “Coherencia metodológica”, se puede observar una muestra del desarrollo de la matriz, que se observa ampliamente en el [Anexo 3](#).

Tabla 6

Matriz de Coherencia metodológica

Tema	Campo de estudio	Preguntas	Estado del arte	Categorías	Objetivos	Enfoque	Diseño metodológico	Técnicas	Instrumentos
Tránsitos educativos TIC- TAC	Tecnologías de la	¿Qué comprensiones se	En las investigaciones sobre las	Categorías de análisis:	General: Comprender los cambios	Paradigma.	Estudio de caso	Narrativas	Video, blogs, redes sociales

Educación Superior, subjetividades jóvenes	Información, Comunicación y de Aprendizaje (TIC-TAC): Comprensión de las subjetividades en los jóvenes universitarios de Montería	Tránsitos educativos	Tecnologías de la Información y aprendizaje (TIC/TAC) en educación superior, las subjetividades juveniles se evidencian que para los jóvenes existen fuertes tendencias de agenciamientos. Los trabajos investigativos en cuanto a TIC/TAC en educación superior están apenas emergiendo al respecto.	Tránsitos educativos:	generados por las Tecnologías de la Información, Comunicación del aprendizaje (TIC/TAC) en las subjetividades de un grupo de jóvenes universitarios en Montería y los tránsitos educativos emergentes por medio de interpretaciones de las narrativas digitales, a través de grupos	digitales Grabadora, videocámara, Grupos focales Ensayos, Blogs Historia de vida
--	---	----------------------	---	-----------------------	---	--

Fuente: Datos derivados del proyecto de investigación.

Para el objetivo específico *“identificar la influencia de las Tecnologías de la Información Comunicación y aprendizaje (TIC/TAC) en los espacios de formación universitaria de los jóvenes universitarios de Montería (dos instituciones caso) a través de observaciones de campo infiriendo*

manifestaciones subjetivas contemporáneas en comparación con las prácticas tradicionales académicas”, se trabajó con el formato de observación de campo, el cual está compuesto por: lugar, fecha y hora, descripción de la situación, interpretación y categorías emergentes, que se muestra en el [Anexo 2](#).

Luego del análisis de contenido derivado de la observación participante, surgieron las siguientes categorías (Tabla 7) y que están plasmadas en el *Capítulo V: Influencia de las TIC/TAC en los espacios de formación universitaria*.

Tabla 7

Influencia de las TIC/TAC en espacios de formación universitaria

Categorías	Subcategorías
TIC/TAC en los espacios de formación de la Universidad Cooperativa de Colombia	Estrategias pedagógicas con TIC/TAC
	Espacios no académicos en la universidad
TIC/TAC en los espacios de formación de la Universidad de Córdoba	Estrategias pedagógicas con TIC/TAC
	Experiencias significativas con TIC/TAC
	Programas de formación en Uso de TIC
	Espacios no académicos en la universidad

Fuente: Datos de Observación participante.

Para los objetivos específicos 2, 3 y 4, se trabajó con la *Matriz análisis de discursos, prácticas y narrativas*, de la cual se da una muestra en la Tabla 8, en la cual se trabajó sobre: categorías preliminares, se analizó si la información correspondía a discursos, prácticas o narrativas digitales de los sujetos de la investigación, las tendencias, fuente, hallazgos, interpretación de tendencias a partir de autores, prospectivas, emergentes o tensiones y referencias.

Tabla 8

Matriz análisis de discursos, prácticas y narrativas

Categoría preliminar	Discursos, prácticas o narrativas digitales	Tendencias	Fuente	Hallazgos	¿Quiénes?	Interpretación de tendencias (autores)	Prospectivas	Emergentes o tensiones	Referencias
Las TIC/AC	Discursos	¿Qué son las TIC?	Grupos focales	Son herramientas que nos facilitan el acceso a toda la información. Como por ejemplo hoy la Internet es un medio masivo de comunicación, de investigaciones; de colgar muchas cosas, y uno puede acceder a ello, a través de la televisión, la radio, los teléfonos celulares.	Andrea, UCC	Las TIC se pueden dividir en dos componentes: la información y la infraestructura de comunicación y tecnología. El primero se refiere al sistema de	La sociedad actual requiere una mayor capacidad para manejar información e interactuar en colaboración de la sociedad industrial, y desde luego que la agraria de la	Hoy en día, las tecnologías de la información (TIC) y se han extendido ampliamente en la vida cotidiana de una manera sin precedentes. Se da gran atención a	Genlott., A. & Grönlund, A. (2016). Closing the gaps – Improving literacy and mathematics by ICT-enhanced collaboration. Computers & Education. Volume 99, August, Pages 68–80. doi:10.1016/j.c

<p>telecomunicaciones y la red física (Celular, voz, correo, radio y la televisión), mientras que el segundo se refiere al hardware y al software de recopilación de información, almacenamiento, procesamiento y presentación (Sarkar, 2012). Según la UNESCO (2003), las TIC están permeando los ambientes de educación y son base del éxito de la educación del siglo XXI.</p>	<p>que muchas personas hoy en día dar un paso directamente a la sociedad de la información (Genlott & Grönlund, 2016). La amplia gama de recursos que ofrece Internet posibilita nuevas formas de comunicación y de relaciones de aprendizaje (Barthes, 1993; Dedé, 2000; Genlott & Grönlund, 2016).</p>	<p>las TIC sin tener en cuenta el aspecto social. Con la incursión de Internet, así como las aplicaciones de teléfonos inteligentes y las redes sociales digitales, las personas se vuelven más socialmente conectados a través de espacios virtuales en lugar de encontrarse en espacios públicos físicos.</p>	<p>ompedu.2016.0 4.004</p>
---	--	---	--------------------------------

TAC en la universidad	Grupos focales	Algunas aplicaciones que pueden usar los profesores como TAC, pueden ser Moodle- crear cursos virtuales-, Joomla- crear páginas Web-, Wordpress -crear blogs	Jhon Aldrin, Unicordoba	Las TAC orientan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más pedagógicos, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las TAC tratan de conocer y de explorar los posibles usos didácticos de las TIC.	Se busca incidir especialmente en la metodología de enseñanza, en los usos de la tecnología y no exclusivamente en asegurar el manejo de una serie de herramientas informáticas. Se busca conocer e indagar los usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia.	Lozano, R. (2011). Las 'TIC/TAC': de las tecnologías de la información y comunicación a las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento.
-----------------------	----------------	--	-------------------------	--	---	---

Fuente: Datos de narrativas digitales, grupos focales e historias de vida.

En el análisis de la información plasmada en la Matriz análisis de discursos, prácticas y narrativas se trabajó con tres categorías preliminares a saber: las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC), Tránsitos educativos y Subjetividades juveniles digitales. Emergieron 15 subcategorías, en las cuales se realizó una caracterización de los discursos, prácticas y narrativas digitales; se partió de modo inductivo atendiendo a las palabras claves y estableciendo aquellas que contenían elementos para definir una categoría. En la Tabla 9 se muestran las categorías y subcategorías.

Tabla 9*Caracterización discursos, prácticas y narrativas digitales de jóvenes*

Categorías preliminares	Caracterización	Subcategorías
	Discursos	¿Qué son las TIC?
Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC)	Prácticas	Aspectos negativos de las TIC Las TIC en la Universidad TAC en la universidad
	Discursos	Profesores y TIC/TAC
Tránsitos educativos	Narrativas digitales	Escrituras
	Prácticas	Prácticas y herramientas usadas Prácticas no éticas con las TIC
	Discursos	Nativos digitales-inmigrantes digitales Discursos y terminologías
	Narrativas digitales	Relaciones interpersonales y TIC
Subjetividades juveniles digitales	Prácticas	Compras y ventas a través de la web TIC y Tiempo TIC y Espacio Cuerpo y TIC

Fuente: Datos de las narrativas digitales, grupos focales e historias de vida.

El desarrollo de las categorías y subcategorías del análisis se encuentra en el Capítulo VI:
*Construcción de las subjetividades en jóvenes universitarios de Montería influenciadas por las
Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC).*

Capítulo VI

Influencia de las TIC/TAC en los espacios de formación universitaria

En la época contemporánea, se exige de las universidades la formación de sujetos capaces de enfrentar los cambios, pero, gran parte de las universidades tienen falencias en áreas como cobertura e inclusión y en aspectos relacionados con pertinencia, eficacia, flexibilidad e innovación (Cobo & Moravec, 2011).

Jan Philipp Schmidt (2010) plantea que los actuales modelos de la educación (superior) están en crisis, a causa de problemas como:

El desfase entre las habilidades enseñadas y las requeridas en el mundo técnico-profesional; un alza desmesurada del precio de las matrículas; una formación de corto alcance que no prepara adecuadamente para los desafíos del mañana; o la adopción de planes de formación rígidos, fragmentados y expuestos a quedar obsoletos tras tres o cuatro años de estudio (p. 45).

Por ello, es fundamental que, desde la Educación Superior, se aproveche el momento actual, los espacios y las herramientas tecnológicas para reflexionar, comprender y actuar de manera que permita diseñar una educación no solamente actualizada, sino que sea capaz de responder a los cambios de mañana (Cobo y Moravec, 2011).

A partir del trabajo de observación participante, se identificó la influencia de las Tecnologías de la Información, Comunicación y Aprendizaje (TIC/TAC) en los espacios de

formación de la Universidad Cooperativa de Colombia (UCC, 2016) y la Universidad de Córdoba (Unicórdoba, 2016).

6.1. TIC/TAC en los espacios de formación de la Universidad Cooperativa de Colombia

La Universidad Cooperativa de Colombia (UCC) es la universidad privada con uno de los mayores números de estudiantes de Colombia, tiene 18 sedes en Arauca, Apartadó, Barrancabermeja, Bogotá, Bucaramanga, Cali, Cartago, Espinal, Ibagué, Medellín, Montería, Neiva, Pasto, Pereira, Popayán, Quibdó, Santa Marta y Villavicencio²⁸.

Es este apartado de TIC/TAC en los espacios de formación de la Universidad Cooperativa de Colombia, surgieron a partir del análisis de la observación dos categorías: 1) Estrategias pedagógicas con TIC/TAC; 2) Espacios no académicos en la universidad.

Estrategias pedagógicas con TIC/TAC

En la Universidad Cooperativa de Colombia encontramos estrategias pedagógicas que usan directamente las Tecnologías de la Información y Comunicación como son: Rizoma y ProfesTIC, E-Learning y UCC Virtual.

RIZOMA es una estrategia de gestión académica basada en el aprendizaje en red, para la construcción de universidad a través del fortalecimiento de una academia integrada y de la apropiación de un modelo educativo flexible basado en competencias, garantizando la calidad y la mejora continua, así como la dinamización de procesos de innovación educativa que impacten en el aprendizaje y transformen la enseñanza (UCC, 2015). Se incentiva la reestructuración, uso y producción de Recursos Educativos Digitales (RED), a partir de las necesidades, posibilidades e

²⁸ Sedes Universidad Cooperativa de Colombia: <http://www.ucc.edu.co/sedes/Paginas/inicio.aspx>

impactos en el aprendizaje. Se busca, además del uso de los Recursos Educativos Digitales (RED) dispuestos desde la Dirección de Innovación y Tecnología Educativa, la exploración de otras iniciativas y el uso de recursos de acceso libre dispuestos por el Ministerio de Educación Nacional, objetos virtuales de aprendizaje, MOOC, Apps y OpenCourseWare. Rizoma es integradora de los recursos que se disponen en la página web institucional, en donde reposan las plataformas virtuales para acceder a cursos en línea, repositorios de imágenes y recursos educativos digitales, acceso a foros, entre otros recursos TIC- TAC.

Comunidad ProfesTIC es parte de la estrategia de formación de Rizoma, la UCC ha realizado convenios con algunas instituciones como la Universidad de Antioquia, el SENA y la Fundación Telefónica, que denominan “Escuela para la excelencia académica”. Con la fundación Telefónica tienen una comunidad virtual denominada ProfesTIC, con la que se trabaja un diplomado que se denomina “Itinerario TIC”, y que consta de tres niveles: básico, medio y avanzado. El diplomado lo deben realizar todos los docentes de Medio Tiempo y Tiempo Completo de la Universidad. La dirección es: <http://profestic.ucc.edu.co/> y se accede con el correo institucional.

Subdirección E- learning, es importante resaltar que en la Universidad existe una subdirección llamada *E- learning*, que “se encarga de orientar, capacitar, construir y promover las TIC, con el fin de mejorar y fortalecer los procesos educativos en la Universidad en todas las Sedes del país, ofreciendo formación y un acompañamiento permanente al trabajo académico, técnico y pedagógico de la comunidad universitaria” (UCC- E-learning, 2011).

Anualmente- desde el año 2015-, en la UCC se abre la convocatoria interna de docentes titulada “**Experiencias Significativas, Innovación, TIC y docencia**”. En la UCC entienden por

una experiencia significativa como la que transforma el aprendizaje de los estudiantes y que a través del cambio de las didácticas se mejore el aprendizaje, sea de mayor profundidad y significativo para el estudiante (UCC, 2015). Se evidencia con este tipo de convocatorias, la importancia de sistematizar las experiencias docentes, dando una importancia fundamental a la innovación y TIC.

UCC Virtual, dentro de E-learning se tiene acceso a los cursos que son virtuales, a través de la plataforma *Blackboard*. Estos cursos son llamados “Aulas extendidas”, en la cual se busca facilitar la interacción y motivar el aprendizaje. Es importante resaltar, que el aula extendida no es solo para asignaturas virtuales, es para todas las asignaturas.

Espacios no académicos en la universidad

Es muy común ver en los pasillos de la Universidad, en las salas de profesores, en la cafetería y oficinas, algunos docentes usando su *Smartphone*. Se evidencia y se ha corroborado con ellos, que usan las aplicaciones de *WhatsApp* y *Facebook* en mayor porcentaje y algunas veces *Twitter*. Los estudiantes también tienen sus grupos especiales en *WhatsApp*, algunos hacen grupos de asignaturas específicas como “Investigación Psicológica”, “Procesos Psicológicos” en los que colocan información de lo que se da en el curso. Pero también por grupos y amistades tiene sus grupos con las noticias que les interesa. Una actividad que se hace en los periodos intersemestrales, como parte de actividades de experiencia, es la referida a los foros sobre experiencias significativas en los cuales participan docentes de los diferentes programas que ofrece la UCC.

Gran parte de los docentes de la Universidad Cooperativa de Colombia sede Montería, manifiestan que usan los televisores o video beam para hacer sus presentaciones de la clase en PowerPoint y es común que usen videos para complementar algunos temas.

6.2. TIC/TAC en los espacios de formación de la Universidad de Córdoba

La Universidad de Córdoba es la única universidad de carácter público del Departamento de Córdoba, fue fundada en 1962, tiene 11.000 estudiantes aproximadamente, provenientes- en su mayoría- del Departamento de Córdoba, también del Departamento de Sucre y el Urabá Antioqueño. A partir del análisis de los observado en campo, surgieron cuatro categorías: 1) Estrategias pedagógicas con TIC/TAC, 2) Experiencias significativas con TIC/TAC, 3) Programas de formación en Uso de TIC, 4) Espacios no académicos en la universidad.

Estrategias pedagógicas con TIC/TAC

En la Universidad de Córdoba, al igual que en la Universidad Cooperativa de Colombia, se da importancia a los procesos de formación con las TIC/TAC, a continuación, se hará una descripción de algunas de ellas:

REDA- Recursos Digitales Educativos Abiertos, un aspecto en el cual se están realizando desarrollos significativos en el campo de los contenidos digitales, y desde la página principal de la Universidad de Córdoba²⁹, se accede al micro sitio REDA (Recursos Digitales Educativos Abiertos). Se tiene acceso a un Banco de Objetos de Aprendizaje, como una colección de recursos digitales para educación. Además de su contenido, cada recurso tiene información relacionada con campos denominados “Metadatos”, que permiten identificar atributos, como los autores, la descripción del recurso, las palabras clave y los derechos de autor, entre otros, lo que facilita su búsqueda, selección, y uso. También existe un espacio para cursos virtuales,

²⁹ Página Web Universidad de Córdoba: <http://www.unicordoba.edu.co/>

aplicaciones para educación y otros recursos, como galería de imágenes de audios, de videos, entre otros.

EVRE- Espacio Virtual con Recursos Educativos para Desarrollar Competencias en TIC, esta herramienta fue desarrollada por el grupo de investigación Sócrates del programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Córdoba, en colaboración investigativa con la Universidad del Norte de Barranquilla; es una herramienta pedagógica digital para la práctica docente en Educación Superior. La iniciativa parte de la preocupación existente en el ámbito de la educación sobre la utilización de recursos digitales o tecnológicos al interior de la práctica pedagógica universitaria. El proyecto EVRE hace parte de una convocatoria del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y de la Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada (Renata).

SIPA, el Sistema de Información de las Prácticas Académicas- SIPA es otra experiencia interesante en el campo de las TIC/TAC de la Universidad de Córdoba, que fue diseñado para facilitar los procesos académicos universitarios. Este sistema está conformado por los módulos de práctica, logística, pagaduría, reportes, decretos, configuración, rutas, usuarios, conductores, presupuesto, de manera que se pueda formalizar el desempeño de los procesos para mejorar el servicio en tiempo determinado y con exactitud. Este sistema de información está sincronizado con las bases de datos de *PowerCampus* y de *Sinopsi* (Unicórdoba, 2011).

Powercampus, es un de las herramientas de gestión académica más usadas en la universidad, ya que es usada para los procesos académicos, desarrollado por *SunGard Higher*

*Education*³⁰ y diseñado para proveer a los alumnos, docentes, administradores y otros miembros de la comunidad de la institución educativa de acceso a los servicios de información.

Experiencias Significativas con TIC/TAC

Un docente de la Universidad de Córdoba, adscrito a la Facultad de Ingenierías, formó parte del equipo de expertos del Ministerio de Educación Nacional que realizó el libro sobre *Recursos Educativos Digitales Abiertos*³¹, publicado en el año 2012. La publicación de este documento es resultado de un trabajo liderado por el Ministerio de Educación, ha contado con el apoyo de expertos nacionales e internacionales y de representantes de varias instituciones de Educación Superior. Recopila los más recientes antecedentes nacionales e internacionales sobre este tema que consolida acuerdos conceptuales y establece un marco de actuación con lineamientos institucionales, gracias a los cuales, Colombia apoyará, fortalecerá y potenciará la producción y gestión de Recursos Educativos Digitales Abiertos en las IES (MEN, 2012b).

Esta es una experiencia significativa, ya que desde una universidad de provincia- como es la Universidad de Córdoba- se trabaja para desarrollar políticas públicas en el área de la Educación y las TIC, en un campo cada vez de mayor importancia, como lo son los contenidos educativos abiertos.

Congresos sobre TIC

³⁰ SunGard es una empresa multinacional estadounidense con sede en Wayne, Pensilvania y se formó en 1983, que ofrece software y servicios para la educación, para los servicios financieros, y organizaciones del sector público y privado.

³¹ Documento elaborado por la Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías con el apoyo de un grupo de expertos nacionales e internacionales y la Corporación Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada, RENATA. REDA: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf

La Universidad de Córdoba a través del programa de Ingeniería de Sistemas ha organizado dos versiones del Congreso Internacional de Ambientes Virtuales de Aprendizaje Adaptativos y Accesibles – CAVA. El primero se realizó el año 2010 y el segundo, en el 2014. En CAVA “el rol de la tecnología en un proceso educativo inclusivo, accesible y ubicuo plantea un escenario exigente de reflexión acerca del uso de las tecnologías de la información como agentes mediadores en los procesos de aprendizaje en contextos de diversidad” (CAVA, 2014). En el año 2017, La Universidad de Córdoba y la Red Iberoamericana de Informática Educativa –Nodo Colombia RIBIECOL, a través del programa de Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales, desarrollaron el XIII Congreso de Informática Educativa, cuyas temáticas fueron: TIC para la educación y la paz, pensamiento e inteligencia artificial, Tecnologías móviles y Apps para el aprendizaje y Escenarios emergentes en educación (RIBIE, 2017).

Es de anotar que, la Universidad de Córdoba tiene dos programas, cuyo objeto principal son las TIC: Ingeniería de Sistemas y la Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales.

Ingeniería de Sistemas es un programa de modalidad a distancia y cuenta con el grupo de investigación: Socrates; el cual tiene como finalidad formar investigadores de alta calidad científica y técnica, capaces de desarrollar proyectos de investigación innovadores que contribuyan, de manera significativa, al desarrollo tecnológico y a la calidad de vida en la región y la nación, con visión para ser líderes a nivel regional, nacional y con proyección internacional en investigación, innovación y desarrollo en la Ingeniería del Software y en las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Grupo Socrates, 2014).

La única línea de Investigación del grupo Sócrates es la ingeniería del software, cuyo objetivo consiste en desarrollar técnicas, herramientas, metodologías y modelos que contribuyan, de manera significativa, a impulsar el desarrollo tecnológico en Córdoba y el Caribe Colombiano.

El programa de Licenciatura en Informática y Medios audiovisuales, adscrito a la Facultad de Educación y Ciencias Humanas, cuenta con seis grupos de investigación: CYMTED-L: Investigación y mediaciones tecnológicas, cognición y lenguaje para la educación y el desarrollo humano; GEDUCA: Gerencia y Economía de la educación; EDUPMEDIA: Comunicación y educación; AVI. Ambientes Virtuales Interactivos; BIMADINO: Inteligencia Computacional Aplicada a la Educación; IMAGEN: Investigación, medios audiovisuales, gnoseología e innovación. En los grupos de investigación, además de los docentes, participan activamente estudiantes interesados en las temáticas, a través de semilleros de investigación, y con los trabajos de investigación y/o extensión.

Programas de formación en Uso de TIC

La Universidad de Córdoba, por su experiencia en formación en uso de las TIC a nivel nacional, ha ganado varias convocatorias nacionales para impartir este tipo de formación, a través de convenios para realizar la fase de profundización de Computadores Para Educar con el Ministerio de las TIC, y un convenio con el Ministerio de Educación para impartir formación en Uso Educativo de Medios y Radio. A continuación, una descripción de estos programas de formación.

UMAR- Uso Pedagógico de Medios y de Radio- 2010- 2011, esta estrategia fue implementada entre el Ministerio de Educación Nacional y la Universidad de Córdoba. El objeto de la estrategia que se derivó de un convenio fue el de formar en el uso pedagógico de medios

audiovisuales y de radio a docentes y directivos docentes del sector rural y urbano en la zona norte del país, específicamente los docentes pertenecientes a las Secretarías de Educación de: Soledad (Atlántico), Uribe (Guajira), Loricá (Córdoba), Sahagún (Córdoba), Montería (Córdoba), Córdoba, César, Magdalena, Sincelejo, Cartago (Valle del Cauca), Palmira (Valle del Cauca) y Popayán (Cauca).

Computadores Para Educar- Universidad de Córdoba, en el año 2015, la Universidad de Córdoba, nuevamente lideró el proceso de formación de Computadores Para Educar, en el departamento de Córdoba. La propuesta que se tituló “promoviendo un aprendizaje inclusivo en el departamento de Córdoba”, gira en torno a dos pilares conceptuales fundamentales: el diseño universal para el aprendizaje y las comunidades de práctica, como ambientes propicios para la creación de conocimiento colaborativo y el aprendizaje basado en problemas. Se plantea que la propuesta ayudó a la consolidación de la apropiación en TIC apoyados en redes de maestros y articulado con otros interesados, como las secretarías de educación, padres de familias y las asociaciones para la atención a la discapacidad (CPE-Unicórdoba, 2015).

Como se muestra, en la Universidad de Córdoba, hay diferentes espacios de formación universitaria en TIC- TAC, al ser no solo implementadores de propuestas con tecnologías, sino desarrolladores de herramientas propuestas para la formación y para la realización de eventos, lo que hace de la Unicórdoba una de las instituciones con mayor número de actividades y esfuerzos orientados al desarrollo, aplicación de las TIC/TAC en la región.

Espacios no académicos en la universidad

Al igual que en la Universidad Cooperativa, es muy común ver en los diferentes escenarios de la Universidad de Córdoba -cafeterías, pasillos, oficinas, parques-, a los estudiantes, docentes

y directivos usando sus dispositivos como Smartphones, computadores personales, Tablets. Se evidencia un uso frecuente de redes sociales, como Facebook, Instagram.

A manera de conclusión del Capítulo VI

Dado que el usuario de las TIC está en un contexto de interacción con diversas discursividades, espacios y tiempos, se configuran en los jóvenes universitarios de Montería subjetividades permeadas de manera protagónicas por las TIC. Se evidencia que las TIC/TAC, como posibilidades de expresión, han generado cambios en las actitudes, comportamientos y, especialmente, en las concepciones de las personas, ya que estas tecnologías, además de herramientas, han incidido en los cambios de las prácticas, las nuevas formas de comunicarnos, de sentir y vivir (Álvarez & Vélez, 2015). Estas herramientas son parte constitutiva del joven a través de sus modos de percibir, de pensar, de expresarse y de interactuar.

El desarrollo a nivel de procesos de extensión con las TIC/TAC es mucho más desarrollado en la Universidad de Córdoba que en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Montería, y ello se debe a las características de ambas universidades. La primera es la Universidad más grande del departamento de Córdoba y la única de carácter oficial, y la segunda es una sede de una universidad que tiene presencia en 18 ciudades de Colombia.

La Universidad de Córdoba tienen desarrollos significativos en TIC/TAC, gran parte por su programa de Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales que tiene más de 20 años y que en el 2017, cuenta con acreditación de alta calidad; por lo cual desarrollan congresos, programas con el Ministerio de Educación Nacional y con el Ministerio de TIC en Colombia, donde desarrollan propuestas a nivel nacional con el uso de TIC.

En las dos universidades se están generando trayectos graduales y combinados desde un modelo de educación tradicional a un modelo de educación ya influenciado por las TIC/TAC y por las herramientas electrónicas. Se evidencia que se están generando unos tránsitos educativos en la educación superior en Montería. Las instituciones de Educación Superior, están convergiendo en aspectos de la educación tradicional con la educación apoyada con herramientas tecnológicas.

En Montería los trayectos han sido desiguales en cuanto a las metodologías usadas con las TIC/TAC, ya que muchas veces, aunque se combina el uso de estas con escenarios tradicionales, son usadas simplemente como apoyo educativo, pero sin cambios profundos en metodologías que aporten a un aprendizaje significativo y colaborativo en los estudiantes. Por ello, y como se mencionó en el planteamiento del problema, aunque se incorporen procesos con TIC/TAC, no se han vistos cambios significativos en el mejoramiento de los procesos académicos. Esa combinación se está dando en diferentes aspectos de la universidad, en los procesos administrativos y académicos.

En lo administrativo, por ejemplo- en las dos universidades- el proceso de inscripción, se realiza por la página Web de la institución; los aspirantes compran en el banco el PIN de inscripción, luego lo habilitan en la plataforma, y luego, son citados a las entrevistas para la admisión. Los procesos académicos de inscripción de cursos también se realizan por la plataforma; en el caso de la Universidad de Córdoba se llama *PowerCampus* y en la Universidad Cooperativa de Colombia se llama Timonel. Dichas plataformas depositan el historial académico de estudiantes y de profesores y pueden inscribir los cursos que van a tomar; también pueden cancelar cursos, revisar notas y cuando egresan, les queda el historial académico.

Entre los problemas que dificultan el uso apropiado y potencial de las TIC/TAC en la Educación Superior (dos instituciones de caso), el principal es la débil comprensión de las prácticas que de ella tienen los estudiantes, las cuales están generando nuevas relaciones de estos con su proceso de aprendizaje. Por ello, aunque se evidencia una fuerte penetración de las TIC/TAC en los escenarios formativos, es adecuado que las instituciones de Educación Superior se transformen como agencias de gestión del conocimiento (Álvarez & Vélez, 2015).

Los procesos de gestión administrativa de ambas instituciones se han consolidado en el uso de las herramientas tecnológicas a partir de las exigencias de normalización y estandarización de herramientas tecnológicas orientadas a maximizar la productividad de las unidades administrativas. Las administraciones universitarias ofrecen una plataforma web amigable para la difusión de los programas universitarios ofrecidos, para los procesos de matrícula, pagos, inscripción de materias, por parte del estudiante; del lado del docente y del administrativo se observa un entorno web que incorpora las tareas y funciones que esto desempeñan, tales como inscripción de cursos, evaluaciones de estudiantes, evaluación docente. Lo anterior no se traduce necesariamente en cambios en la mentalidad de los administrativos, que como parte integral de la institución constituyen un elemento clave en su desarrollo. El avance en la implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de gestión administrativa y académica no es un reflejo de un uso sistemático de las TIC como elementos aplicados al conjunto del proceso desarrollado por la institución educativa con sus docentes, estudiantes y administrativos. Se trata de un esfuerzo de la administración universitaria por ponerse a la par de la visibilización de la oferta académica y de racionalización del recurso humano tanto docente como administrativo.

En cuanto a las estrategias que se dan a nivel de docentes y estudiantes con el uso, en este caso pedagógico de las TIC/TAC, el trayecto es desigual, los procesos no fluyen tan bien como en

lo administrativo académico. Aunque se evidencia en las dos universidades, docentes que hacen un uso intensivo y creativo de las herramientas tecnológicas en sus procesos académicos, también se observan otros docentes para los cuales, no son importantes para desarrollar los objetivos de sus clases. Por esto, podríamos decir que los tránsitos educativos que se están generando con las TIC/TAC, son desiguales. Se trata entonces de realizar un esfuerzo gigantesco por parte de la institución universitaria, por parte de los docentes de abordar la realidad del aprendizaje de sus estudiantes en medio del universo de las tecnologías TIC/TAC. Implica el cambio de la mentalidad, actitud y el desarrollo de destrezas individuales, colectivas como cuerpo docente y revisión, desarrollo e implementación de los programas y currículos académicos desde esta perspectiva.

Capítulo VII

Construcción de las subjetividades en jóvenes universitarios de Montería influenciadas por las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC)

En el presente capítulo se realizó una caracterización de discursos, prácticas y narrativas digitales, que relacionan las influencias de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC), en la construcción de las subjetividades de un grupo de jóvenes universitarios de Montería y los tránsitos educativos emergentes como sujetos de formación a partir de las categorías.

Para ello y a partir de la información analizada se identificaron 3 categorías y 15 subcategorías, las cuales se relacionan a continuación y se analizan más adelante. Se pueden consultar en los anexos 2 y 3 al final de este documento:

Categoría: Las Tecnologías de la Información y Comunicación, el Aprendizaje y el Conocimiento

Discursos

- ¿Qué son las TIC?
- Aspectos negativos de las TIC Prácticas
- Las TIC en la Universidad practica
- TAC en la universidad

Categoría: Tránsitos educativos

Discursos

- Profesores y TIC/TAC

Narrativas digitales

- Escrituras

Prácticas

- Prácticas y herramientas usadas
- Prácticas no éticas con las TIC

Categoría: Subjetividades juveniles digitales

Discursos

- Nativos digitales-inmigrantes digitales
- Discursos y terminologías

Narrativas digitales

- Relaciones interpersonales

Prácticas

- Compras y ventas a través de la web
- TIC y tiempo
- TIC y espacio
- Cuerpo y TIC

7.1. Las Tecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC)

7.1.1. Discursos

7.1.1.1. ¿Qué son las TIC?

Hoy en día las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han extendido ampliamente en la vida cotidiana de una manera sin precedentes. Se presta atención a las TIC sin tener en cuenta el aspecto social. Con la incursión de Internet, así como las aplicaciones de teléfonos inteligentes y las redes sociales digitales, las personas se relacionan socialmente privilegiando la conexión a través de espacios virtuales en detrimento del encuentro físico en espacios públicos o privados.

Son variadas las definiciones de TIC, básicamente consisten en hardware, software, redes y medios para recoger, almacenar, procesar, transmitir y mostrar información (voz, datos, texto e imagen), así como los servicios relacionados (Castells & Barrera, 1986). Las TIC se pueden dividir en dos componentes: la información y la infraestructura de comunicación y tecnología. El primero se refiere al sistema de telecomunicaciones y la red física (celular, voz, correo, radio y la televisión), mientras que el segundo se refiere al hardware y al software de recopilación de información, almacenamiento, procesamiento y presentación (Sarkar, 2012).

Según la UNESCO (2002), las TIC están permeando los ambientes de educación y son la base del éxito de la educación del siglo XXI. Plantean que las TIC añaden valor al proceso de aprendizaje y también a la organización y gestión de las instituciones educativas. Entre las definiciones de TIC que dieron los jóvenes universitarios, las entienden como *“herramientas que facilitan el acceso a toda la información; por ejemplo, hoy la Internet es un medio masivo de comunicación, de investigaciones, de colgar muchas cosas, y se puede acceder a ella a través de la televisión, la radio, los teléfonos celulares, dependiendo del uso que le sea más productivo”* (Testimonio de Andrea de la UCC en una narrativa digital)

“Las TIC facilitan a las personas el acceso a la información, lo cual ha permitido que en la cotidianidad algunas cosas sean más sencillas, como para un trabajo académico; además, permiten tener comunicación con personas que estén a distancia o si necesitamos hablar con personas inmediatamente; por ello, dentro de nuestra cotidianidad nos hacen las cosas más fáciles” (Relato de María Alejandra en un grupo focal de la UCC).

En ese sentido y dentro de las TIC, es de resaltar la amplia gama de recursos que ofrece Internet que posibilita nuevas formas de comunicación y de relaciones de aprendizaje (Barthes, 1993; Dedé, 2000; Genlott & Grönlund, 2016). Entre las características de las TIC citadas por varios autores, se encuentran: la interactividad, la innovación, la inmaterialidad, la digitalización, la calidad de imagen y sonido, la interconexión y diversidad (Castells & Barrera, 1986; Gisbert, 1992; Gutiérrez & Orozco, 2007).

Es de resaltar, que las TIC se conocen en algunos contextos como nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación; al respecto, un estudiante de la Universidad de Córdoba manifestó que,

“Algunas personas la llaman Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, sobre todo entre los adultos. Para él, las TIC tienen mucho impacto en la sociedad ya que antes no se veían tanto, por ejemplo, en la universidad, en el banco, en la biblioteca, en el parque; siempre se ven influenciados por herramientas- como los Smartphone y las Tabletas” (Relato de Julio Cesar en un grupo focal de la Unicórdoba).

La vida de los jóvenes se refleja en las redes sociales, donde se encuentra gran cantidad de recuerdos mediante la publicación de imágenes de los momentos felices y se registran algunos

otros acontecimientos y eventos emocionalmente importantes (Abdel-Aziz, Abdel-Salam & El-Sayad, 2016).

7.1.1.2. Aspectos negativos de las TIC

La introducción de las TIC en el sistema educativo en las últimas dos décadas no ha tenido el impacto que se esperaba de ellas, a pesar de su potencial (Jaramillo & Ruiz, 2009; Sandholtz & Reilly, 2004).

Entre los aspectos negativos manifestados, está el hecho de que *“algunos docentes no están formados ni capacitados para un buen uso de dichas herramientas en el contexto educativo, en donde se perjudica- de cierta manera- la educación, ya que los estudiantes no le dan el uso correcto”* (Testimonio de Carmen Elodia en un grupo focal de la Unicórdoba).

En este sentido, aunque es importante el mejoramiento de las infraestructuras, los profesores y la formación de estos, se convierte en un punto fundamental para la integración de las TIC. Los profesores son el elemento clave para introducirlas en la práctica educativa. Sin estos agentes esenciales, la integración de recursos tecnológicos nunca se llevaría a cabo, ya que se asume que la responsabilidad es esencialmente de los profesores (Álvarez & Blanquicett, 2015; Ertmer, 2005).

“El uso de las TIC se ve en todos los contextos, en una reunión familiar, en una salida a comer, y como algo negativo, se pierde la calidad humana exactamente. Es rico charlar con amigos, contar lo que sucede en el día a día, pero ahora no es tan fácil, ya que son más importantes los dispositivos móviles y contar lo que sucede, que realmente vivir el momento” (Relato de José Fernando de la UCC).

Otra preocupación manifestada por los estudiantes, tiene que ver con las nuevas formas de crianza, en la que las TIC están teniendo un papel protagónico.

“Hay madres de familia a las que los hijos le piden tiempo, y lo que le dan es el celular para que jueguen. Un dispositivo como el celular, no le va a dar amor, no le va a enseñar; y aunque hay aplicaciones que son muy buenas, otras pueden ser muy malas. Tengo de un sobrino de cinco años, el cual sabe muchas cosas por instinto, como descargar las aplicaciones- no sabe de qué trata- pero con el botón verde descarga; es importante revisar lo que los niños hacen con los dispositivos móviles” (Testimonio de Angélica en un grupo focal de la UCC).

En cuanto a las prospectivas de las TIC, obviamente tienen el potencial de contribuir de manera positiva y significativamente con el aprendizaje entre los jóvenes estudiantes. Sin embargo, el acceso a las TIC por sí sola es insuficiente para mejorar el éxito académico de los estudiantes (Tsai & Liu, 2015). Las TIC pueden ser una distracción poderosa y tentadora que es difícil de resistir, hasta el punto de socavar la capacidad de aprendizaje y los logros académicos (Bowman, 2010; Kirschner & Karpinski, 2010).

7.1.2. Prácticas

7.1.2.1. Las TIC en la Universidad

El uso de las TIC en la educación ha afectado de manera profunda los procesos de enseñanza y aprendizaje; además, se han ampliado las oportunidades para el aprendizaje y el acceso a las herramientas y recursos educativos más allá de los tradicionalmente disponibles. En cuanto a la Educación Superior, las TIC son consideradas herramientas fundamentales; se utilizan en muchas áreas, tales como: el desarrollo de materiales del curso; la entrega y la posibilidad de

compartir contenidos (Hattangdi & Ghosh, 2008); fomenta la comunicación entre los estudiantes, los profesores y el mundo exterior (Mandal & Mete, 2012).

“La universidad no está aprovechando todas las potencialidades de las TIC” (Relato de Agustín en un grupo focal en la Universidad de Córdoba).

“Los estudiantes usan las TIC en la universidad dependiendo de las circunstancias y el momento. Muchas veces, se convierten en distractores ya que la usan para las redes sociales y no para prestarle atención a las clases” (Testimonio de José Fernando en un grupo focal de la UCC).

Aunque la Internet fue una vez aclamada como la salvadora de la educación (Subrahmanyam & Greenfield, 2008), algunos autores plantean que las escuelas hoy en día están tratando de controlar los usos perjudiciales y de distracción de los medios electrónicos mientras los niños están en la escuela. El reto para las escuelas es eliminar los usos negativos de Internet y los celulares en los centros educativos, preservando, al mismo tiempo, sus contribuciones significativas en la educación y la conexión social (Subrahmanyam & Greenfield, ob.cit.).

Al respecto una estudiante plantea *“en cierto grado a los estudiantes les falta conciencia sobre los distractores que son dispositivos como los celulares, ya que muchas veces no se concentran en sus actividades académicas”* (Relato de Angélica de la UCC).

Entre las herramientas con las que más se identifican están las redes sociales (Facebook y Twitter), herramientas de comunicación como WhatsApp, en el cual encuentran diversión e información, *“uso el programa Wunderlist, donde organizo las listas de libros, películas, tareas importantes del día a día. Con el calendario del celular organizo las fechas y actividades y revisan*

temas del área que les interesa, como páginas de Psicología en especial, las neurociencias y neuropsicología” (Testimonio de Andrea en un grupo focal en la UCC).

El uso de las TIC es un símbolo de una nueva era en la educación. Además, las TIC alteran los patrones de pensamiento, enriquecen los modelos educativos existentes y proporcionan nuevos modelos de formación (Goktas & Demirel, 2012). Estos modelos comparten características de una formación basada en la tecnología y proponen nuevos métodos de aprendizaje con los cuales, el estudiante juega un papel activo insistiendo en la autonomía, la independencia, la flexibilidad y la interactividad del aprendizaje (Faraj & Zarif, 2009).

La combinación de Internet y el computador ha creado un tipo de formación llamado *e-learning*. En este método, los contenidos se centran en los planes de estudio y se alejan de las formas centradas en el profesor (Alstalo & Peltola, 2006).

7.1.2.2. TAC en la Universidad

Las TAC orientan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacia usos más pedagógicos, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las TAC tratan de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia. Es decir, las TAC van más allá de aprender a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento, en realidad lo que se plantea es cambiar el aprendizaje de la tecnología por el aprendizaje con la tecnología, enfoque orientado totalmente al desarrollo de competencias metodológicas fundamentales como el aprender a aprender (Lozano, 2011).

Los estudiantes universitarios de la Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales, sostiene que *“algunas aplicaciones que pueden usar los profesores como TAC, pueden ser Moodle- crear cursos virtuales-, Joomla- crear páginas Web, Wordpress -crear blogs-*“(Testimonio de Jhon Aldrin en un grupo focal de la Unicórdoba).

En ese sentido, un estudiante de la Licenciatura en música de la Unicórdoba, comentó que *“en música están trabajando un programa que se llama Crescendo music, el cual sirve para realizar partituras. Los docentes del programa, en su mayoría, hablan por redes sociales y varios grupos de estudiantes con profesores; existe un grupo de coral, otro de metal que está siempre interactuando, preguntando por canciones, obras y diferentes cosas”* (Relato de Samuel de la Unicórdoba, en una narrativa digital).

“En el programa de Bacteriología, hay varios grupos que comparten información del campo de la salud” (Testimonio de Jaime en un grupo focal de la Unicórdoba).

Un estudiante de Licenciatura en Lengua Castellana, de la misma universidad, comentó que *“hay un curso de Fonética en el cual usan un programa “Praat” y se observa el espectrograma de la voz. Es necesario tener ese programa- o alguno de ese tipo- para tener el conocimiento que es muy difícil sin medios como las TAC”* (Testimonio de Luis David en un grupo focal de la Unicórdoba).

“Las herramientas que serían TIC/TAC son las bases de datos confiables para buscar información, como Psicodoc, Redalyc, Scielo, ProQuest, Ebrary, Google Académico, ya que muchas veces nos piden algún trabajo y lo investiga con cualquier buscador sin analizar si las fuentes son confiables, y luego solo se copia y pega, pero sin citas ni nada” (Relato de Over Luis en un grupo focal de la UCC).

Una estudiante de Psicología, dice que “*las TIC/TAC serían las herramientas como presentaciones, los videos que se realizan sobre temas educativos. En las clases de inglés se utiliza la plataforma Rosetta Stone que es excelente y se lee en inglés, se habla y reconoce la voz en cuanto a la pronunciación, entre otras cosas*” (Relato de María Luisa en un grupo focal de la UCC).

Con las TAC se busca incidir especialmente en la metodología de enseñanza, en los usos de la tecnología y no exclusivamente en asegurar el manejo de una serie de herramientas informáticas. Se busca conocer e indagar los usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia. Es decir, las TAC van más allá de aprender a usar las TIC y tratan de orientarlas hacia unos usos más formativos (Camerino, 2012; Lozano, 2011).

7.2. Tránsitos educativos

Como se mencionó anteriormente en el documento, los tránsitos educativos se comprenden como los cambios que se dan a lo largo de la vida académica en diferentes niveles educativos, en este caso en la universidad.

7.2.1. Discursos

7.2.1.1. Profesores y TIC/TAC

Uno de los mayores desafíos que enfrentan los centros de enseñanza superior en el siglo XXI no son las nuevas tecnologías en sí, sino la capacidad de los educadores para integrar las tecnologías educativas (Watty, McKay & Ngo, 2016). Mientras que la tecnología ofrece nuevas oportunidades y beneficios para los educadores en su práctica docente, un número significativo de profesores son resistentes a la adopción de nuevas tecnologías.

Entre las tensiones en este aspecto, muchos profesores se resisten a la adopción de TIC en su práctica docente (Blin & Munro, 2008; Senik & Broad, 2011). Mientras que la tecnología ha cambiado y seguirá cambiando radicalmente la forma en que se proporciona la información, la velocidad de aprendizaje, para muchos profesores académicos, no se ha mantenido con el mismo ritmo del cambio; por ello, todavía se está experimentando la resistencia; ello no quiere decir que no usen en algún momento dichas tecnologías en sus prácticas docentes (Keller, 2005). Russell (2009) expresa que los cambios inadecuados en las prácticas de enseñanza han sorprendido y decepcionado a muchos.

Los estudiantes han expresado que la mayoría de los docentes no están capacitados en el uso de algunas tecnologías *“en su mayoría los profesores no usan herramientas para desarrollar una clase más dinámica, todo lo hacen de manera magistral mediante solo el habla y, en algunos casos, llevan libros a clase y los leen”* (Testimonio de Rodrigo en un grupo focal de la UCC).

Los estudiantes plantean que, aunque algunos docentes usan TIC en sus clases, muchas veces no lo hacen de la mejor forma, *“aunque las diapositivas son una buena herramienta, algunos docentes saturan con demasiada información y muchas veces los estudiantes no alcanzan a anotar lo más importante”* (Testimonio de José David David en un grupo focal de la Unicórdoba).

Desde otro punto de vista, *“los docentes si están usando de buena forma las TIC/TAC, ya que usan diapositivas con las cuales resumen información, y muestran videos que estimulan el aprendizaje. Una profesora que tuvo en el curso “Biología para Psicólogos”, desarrollaba la clase con los dispositivos móviles, en los cuales trabajaban terminologías de biología lo cual hacía una clase muy dinámica y ellos comprendían mejor las definiciones”* (Testimonio de Luis Fernando en un grupo focal de la UCC).

Dada la intensidad de uso de la tecnología por los estudiantes y la brecha potencial en los conocimientos técnicos entre los estudiantes y profesores, se necesita un movimiento aún mayor hacia el aprendizaje interactivo en el aula de educación superior con el fin de que esta generación tecno-inteligente, participe en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Lewis, Fretwell, Ryan & Parham, 2013).

Al respecto Prensky (2001) planteó que, la supuesta brecha "digital" entre los estudiantes y profesores no es tan significativa como se sugiere por algunos; concluyó que la edad puede ser un predictor pobre de importantes tipos de experiencia relacionada con la tecnología y, además, que es perfectamente posible que los profesores podrían ser usuarios y adeptos más frecuentes de algunas tecnologías que sus estudiantes (Kennedy & Judd, 2008).

Es pues evidente que el profesor universitario se enfrenta hoy a nuevos retos pedagógicos, en cuanto a que tiene que diseñar entornos de aprendizaje que respondan a las necesidades cambiantes de los estudiantes – muchas veces expertos en tecnología- y tienen que integrar las TIC en sus cursos para ampliar la flexibilidad de los servicios educativos en las universidades.

7.2.2. Narrativas digitales

7.2.2.1. Escrituras

Con las herramientas digitales de hoy en día -como los teléfonos inteligentes y Tablet PC-, la lectura y escritura ya no tienen interfaces separadas para las dos prácticas (Taipale, 2015). Simultáneamente, las pantallas táctiles se utilizan para llevar a cabo ambas prácticas (Emerson, 2014). Además, las nuevas plataformas de medios interactivos han surgido reclamando nuevos tipos de habilidades de comunicación. Son estas nuevas interfaces y el ascenso a las plataformas

de medios de colaboración los que han cambiado las habilidades de 'solo lectura' a las de "leer y escribir" al mismo tiempo (Hartley, 2008).

De acuerdo con Johnson (1997), se están desarrollando los llamados estudios de interfaz, los cuales han hecho visibles algunos aspectos interesantes de la nueva base de las prácticas de lectura y escritura. En los estudios de interfaz se sitúa a los computadores, teclados y pantallas en un continuo histórico de las interfaces que influyen en las formas en que nos comunicamos con los demás; en ellos, se generan interfaces digitales que median entre el individuo (escritor y lector) y la máquina (PC, tabletas, teléfonos móviles). Se transforman y determinan las nuevas formas de leer y escribir (Emerson, 2014).

Además, Emerson (Ibíd.) sostiene que estas interfaces están diseñadas para ser transparentes y fáciles de usar, dando la impresión a los usuarios de que no hay ninguna interfaz en absoluto. Sostiene el autor que, como los teclados y pantallas son ahora partes inseparables de un dispositivo, las prácticas de lectura y escritura también se han vuelto cada vez más invisibles.

La lectura y la escritura son vistas como técnicas del cuerpo, que a lo largo de los años se han vuelto cada vez más mediadas por las tecnologías (Taipale, 2015). En ese sentido, la lectura se describe como una práctica corporal, que incluye no solo las manos y las extremidades superiores, sino también todo el cuerpo. La lectura (y también la escritura) puede estar situada en el interior, y se entiende como parte del paradigma de la comunicación de cuerpo a cuerpo (Fortunati, 2005). Por ejemplo, las expresiones faciales están fuertemente relacionadas con la lectura (y la escritura), tanto en papel como en formato digital.

Entre las manifestaciones subjetivas de los estudiantes con respecto a la escritura se encuentra *“escribir a lápiz es algo que se le ha olvidado un poco, la ortografía y la caligrafía*

cambian, ya que él no está acostumbrado a escribir por medio físico, y menos en la universidad”
(Testimonio de Samuel en un grupo focal de la Unicórdoba).

“Tengo muchos errores ortográficos, ya me he acostumbrado al autocorrector del celular y del computador, por lo cual, se me olvidan los signos de puntuación” (Testimonio de Jafet de Jesús en un grupo focal de la Unicórdoba).

En cuanto a las herramientas digitales, la escritura está mediada por el hardware (la máquina de escribir o el teclado) y cada vez más también por el software (por ejemplo, sistemas de predicción de texto, herramientas de anotaciones, etc.). Para la lectura y la escritura, aparte de la capacidad de presionar un botón o tocar una pantalla, también se tienen que dominar algunas otras habilidades, tales como la forma de cambiar una línea, la forma de conectarse a un computador y cómo utilizar un procesador de textos. Es por lo tanto evidente que, con los cambios de las bases materiales de la lectura y la escritura, las habilidades también tenían que cambiar (Shove & Pantzar, 2005).

“Un caso que se ve mucho en los salones es que cuando están en clase, toman fotos de las diapositivas de los profesores, para no escribir, y luego se envían dichas fotos al WhapApp”
(Testimonio de Luis Fernando en un grupo focal de la UCC).

Entre las tensiones que surgen con las nuevas formas de escribir, se tiene que, en cuanto a las habilidades de lectura y escritura, la utilización de las nuevas tecnologías no ha sido exclusivamente una historia de éxito. Los experimentos dirigidos por Mueller & Oppenheimer (2014) indican que las habilidades de los estudiantes universitarios en la toma de notas de escritura a mano no se transfieren al mundo digital. Al utilizar computadores portátiles, los estudiantes

transcriben textualmente las conferencias y esto conduce a un procesamiento más superficial de la información y de resultados de aprendizaje más pobres.

7.2.3. Prácticas

7.2.3.1. Prácticas y herramientas usadas

La expansión de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) permite a las personas recibir, procesar y crear más información que, en cualquier momento de la historia humana (Massaro, 1993). Los consumidores de los nuevos medios de comunicación se han convertido en productores, que no solo leen los contenidos digitales, sino que también crean contenidos; es aquí cuando el concepto de multitarea se convierte en fundamental para el estudio de las prácticas sociales (Taipale, 2015). El concepto de multitarea se refiere, tanto a la incorporación de las prácticas de lectura y escritura y al uso de las herramientas digitales, como a la participación en la interacción social con los demás -multitarea social-, (Baron, 2008, pp. 40-43).

Entre las herramientas más usadas por los estudiantes universitarios de Montería figuran los computadores portátiles, los celulares y las tabletas, en la forma como lo dan a conocer en los siguientes relatos:

“La Tablet porque es más fácil de tenerla en las manos para mayor accesibilidad; si salgo para cualquier parte o si necesito movilizarme, utilizo, en general, las redes sociales, tengo Facebook, MSN, los buscadores. También para acceder a las aplicaciones de la universidad como Powercampus, donde verifico mis notas, manejo los cursos en los que me inscribiré, entre otras

cosas. Ya el computador es como para trabajos escritos, para otro tipo de cosas fuera del contexto académico” (Narrativa digital de Luis David, Unicórdoba).

“El dispositivo que más utilizo es el celular, y en lo académico más que todo la programación en PHP, las redes sociales, Facebook y Twitter” (Relato de Julio César en Unicórdoba).

Como se evidencia en el último relato, el celular es una de las herramientas más usadas en términos de funcionalidad; los teléfonos móviles realizan muchas de las tareas que un computador conectado a Internet. Es importante resaltar que, debido a su naturaleza portátil, el teléfono móvil permite acceder a estos servicios, en casi cualquier lugar y en cualquier momento, incluyendo las horas de clase.

“Uso el Smartphone (celular) como el computador, debido a que el Smartphone sirve para publicarme y socializarme. Y para las investigaciones, los documentos que necesitan tiempo, utilizo el computador, ya que por el espacio del disco duro se hace más práctica la visualización; por ejemplo, mis grupos de Facebook me gusta verlos en el computador, en el que se visualizan mejor” (Testimonio de Argemiro en un grupo focal de Unicórdoba).

También hay estudiantes (pocos), que no utilizan celulares, que no les gusta *“me gusta más la Tablet por lo que es más práctica que el celular; por su mayor facilidad, utiliza el computador para hacer los trabajos académicos”* (Testimonio de Luis David en un grupo focal de Unicórdoba).

Entre las tensiones, se encuentra el uso de dispositivos móviles para cosas diferentes a lo académico en los salones de clase. Lenhart, Purcell, Smith & Zickuhr (2010) indicaron que la gran

mayoría de los adolescentes llevan sus celulares a la escuela; incluso, en las escuelas que prohíben el uso de teléfonos móviles durante el horario escolar. El 60% de los propietarios jóvenes de teléfonos móviles lo llevan a la escuela; el 58% informó que envían mensajes de texto durante la clase y el 25% hizo o recibió llamadas durante las clases. Al respecto una estudiante comentó *“una profesora de Psicología, desde el inicio del semestre plantea que, si usan el celular en su clase, impone multas con las cuales al finalizar el semestre hacen una integración. Cuando se está en clase y para ver la hora, inconscientemente saca el celular; la profesora me vio y dijo: te anotas...y yo soy la que anoto y me tocó anotarme.... y me han colocado varias multas porque inconscientemente saco el celular para ver la hora”* (Testimonio de Andrea en un grupo focal en la UCC).

Entre las aplicaciones usadas por algunos estudiantes están los juegos; *“Me encantan los juegos de lucha libre y el billar online, en el que hago apuestas- y juego con personas de otros países y de otras regiones de Colombia. He llegado a tener 20.000 puntos y se comienza con 50; esos puntos los acumulo jugando durante un mes sin parar ni un día, y puedo perder en una sola apuesta. El juego le da ciertos puntos, para que los usuarios se enamoren, lo cual, crea adicción ya que cuando se acaban, empezamos a comprar puntos”* (Testimonio de Luis David en un grupo focal de la UCC).

Varios estudios indican que existe una relación negativa y significativa entre la duración de la actividad de juego de computador y el rendimiento académico de los estudiantes adolescentes (Anderson, 2001; Weis y Cerankosky, 2010), y estudiantes universitarios (Anderson & Dill, 2000). Los investigadores hallaron que los estudiantes que dedican más tiempo a jugar en el computador, dedican menos a otras actividades, incluyendo la preparación de sus tareas y el estudio. Otros estudios indican que el uso intensivo de Internet para la diversión y el entretenimiento, está

relacionado con el bajo rendimiento académico (Nalwa & Anand, 2003; Niemz, Griffiths & Banyard, 2005).

Las redes sociales son las herramientas más usadas por los estudiantes, *“las redes sociales nos permiten comunicarnos con personas que están lejos, lo que facilita la comunicación”* (Narrativa digital de María Camila de la UCC).

El estudio de las redes sociales ha atraído mucho interés por parte de la comunidad en los últimos años (Whelan, Teigland, Vaast & Brian, 2016).

“Las redes sociales que uso son Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram, en las cuales hago, publicaciones dependiendo del grupo, si es de amigos, videos de humor. En grupos de compañeros de la carrera, artículos, videos de salud de bacteriología son los que me interesan” (Testimonio de Jaime en un grupo focal de Unicórdoba).

Facebook es la plataforma más popular de redes sociales; pero varias aplicaciones de redes sociales han comenzado a ganar popularidad entre los adultos jóvenes (por ejemplo, Twitter, Instagram, Pinterest, Snapchat (Duggan, Ellison, Lampe, Lenhart & Madden, 2015).

“Me gustan los editores de fotos, los reproductores de música- no para descargarla sino como una radio-, también las aplicaciones que todo el mundo tiene Facebook, WhatsApp, Snapchac, Instagram y Twitter” (Testimonio extraído de una narrativa digital de María Alejandra de la UCC).

Twitter es una de las plataformas de redes sociales más populares para los estudiantes; se ha encontrado que algunos profesores la utilizan para compartir información, recursos y medios propios de su enseñanza (Lupton, 2014). Por ejemplo, los estudiantes han demostrado que usan

Twitter para pedir y ofrecer ayuda a otros; contribuir con sus opiniones a través de hashtags (Un hashtag significa que se está usando un conjunto de caracteres- una palabra- para destacar una información, para agrupar una temática o un conjunto de conversaciones, con el signo # precediendo, ejemplo #hashtag) (Mandavilli, 2011).

“Con las redes sociales me han sucedido cosas incómodas, a veces uno se deja llevar por el momento, y publica algo en una red social y luego uno se pregunta: ¿Qué hice?; como cuando sales con tus amigos a fiestas y haces cosas locas, te boleteas (haces el ridículo) y al siguiente día estás publicado y todo el mundo burlándose de ti” (Testimonio de Jafet de Jesús en un grupo focal de la Unicórdoba).

“Una vez un compañero amigo, hizo críticas por Facebook a algunos profesores del programa de música, al profesor de Piano y al de Saxofón; fue ofensivo diciendo que eran flojos, y que no estaban enseñando lo que debían enseñar. Eso se divulgó rapidísimo; los profesores se molestaron muchísimo y empezaron a ponerle una nota de uno a todo el mundo. Empezaron a ponerse más rígidos. Hicieron reunión con los estudiantes a los que se había etiquetado, incluyéndome a mí; nos dijeron una cantidad de cosas que nos asustaron en ese momento” (Testimonio de Samuel en un grupo focal de Unicórdoba).

“En las discotecas suceden situaciones muy incómodas, porque las personas están con su celular siempre; son escenas que no agradan mucho, sobre todo porque uno va a una discoteca a festejar, a pasarla bien, para no bailar porque los chicos están con su celular” (Testimonio de Camila en un grupo focal de la UCC).

Aunque hay cosas muy agradables que les han sucedido con las redes sociales, al respecto,

“Soy deportista de levantamiento de pesas y una vez quedé de campeón nacional en mi categoría, por lo cual me hicieron un reportaje en el periódico “El Meridiano”, lo publiqué mis sus redes sociales, y me gustó mucho que mis amigos y familiares me hicieron comentarios positivos de felicitaciones” (Testimonio de Jaime en un grupo focal de Unicórdoba).

Otra de las herramientas usadas por los estudiantes son los blogs, *“tengo un blog sobre arte, dibujo, música, escritura, y en general, sobre cuestiones artísticas. También tengo uno sobre literatura en especial, lo que tiene que ver con ortografía, fonética, narración. Tuve la oportunidad de grabar una canción con un amigo, lo que me ha dado grandes satisfacciones”* (Relato de una narrativa digital de Luis David en Unicórdoba).

Los blogs fomentan la participación en el proceso de aprendizaje, ya que cambia el flujo y el contenido de los cursos de una pista tradicional de aprendizaje a un lugar más interactivo (Goktas & Demirel, 2012). De acuerdo con algunos estudios, los estudiantes se vuelven más activos y más responsables de su propio trabajo, se estimula la curiosidad, tienen el potencial para aumentar el interés y compromiso de los estudiantes en el aprendizaje y pueden ser utilizados para animar a los estudiantes a explorar activamente los conceptos del curso (Papastergiou, Gerodimos & Antoniou, 2011).

Se evidenció a través de los grupos focales y narrativas que en su mayoría los estudiantes para las búsquedas en la red usan Google. Manejan aplicaciones como Google drive (sirve para crear, subir documentos en línea y luego compartirlos). Les gusta jugar en línea en sus ratos libres; entre las aplicaciones más usadas están los juegos para desarrollar la mente como Sudoku, simulaciones, juegos en línea y para competir con personas de otros lugares; también usan juegos de lucha libre, billar online, donde hacen apuestas.

Para labores académicas se usan las aplicaciones de la universidad como Powercampus (plataforma de notas, cursos, historial académico de la Universidad de Córdoba), Timonel (plataforma de notas, cursos, historial académico de la Universidad Cooperativa de Colombia). También se usan bases de datos como Psycodoc, Redalyc, Scielo, ProQuest, Ebrary, Google Académico; plantean que muchas veces no se confían de la información que les dan los buscadores normales como Google y prefieren buscar en bases de datos.

En clases de inglés (estudiantes de la Universidad Cooperativa), utilizan la plataforma Rosetta Stone que, de acuerdo con los jóvenes es un programa muy bueno, ya que hablan y les reconoce la voz y la pronuncian. Una de las aplicaciones que más usan los jóvenes universitarios es Photoshop, Instagram y Flixel, con las que editan imágenes. Es común que entre sus aplicaciones favoritas esté Youtube para ver videos, descargarlos, hacer lista de reproducción; también lo usan para buscar tutoriales y profundizar en algunos temas de clases.

A la mayoría de los jóvenes que hicieron parte de la muestra, les gusta estar al día con noticias locales y nacionales; en Twitter siguen algunos periodistas de la ciudad como Rafael Chica Guzmán, leen las noticias del periódico local (El Meridiano de Córdoba), y también siguen en línea algunas emisoras como Olímpica, Radio Tiempo y Tropicana Estéreo. Bajan aplicaciones de noticias como la revista Semana o el Tiempo, manifestando que algunas veces no les da tiempo de ver los noticieros, y con las aplicaciones se informan de lo que está pasando en el país y en el mundo.

Es importante mencionar que, los estudiantes que están en el área de sistemas, utilizan la programación en PHP, programas para el sistema operativo Android. Crean, además, cursos en línea utilizando el sistema Moodle a donde suben materiales y recursos para los grupos.

Los jóvenes que estudian áreas de artes como la Licenciatura en Música o Licenciatura en español y literatura, utilizan Blogs con temas artísticos, dibujo, música, escritura, literatura. También tienen programas para mejorar ortografía, fonética y narración. En música trabajan con un programa que se llama *Crescendo music*, que sirve para realizar partituras. Para la asignatura de Fonética, los estudiantes de la Licenciatura en español y literatura usan un programa “Praat” en el que pueden observar un espectrograma de lo que hablan.

7.2.3.2. Prácticas no éticas con las TIC

Las TIC han facilitado algunas prácticas no éticas en los entornos universitarios como el plagio *“lastimosamente es común que, durante los exámenes, algunos estudiantes le toman fotos a la hoja, y se la envían a algún compañero por fuera para que realicen el examen, por lo cual pagan entre 20 o 30 mil pesos, dependiendo de la complejidad. Es muy común, sobre todo en los que estudian ingeniería, administración, física, química, en lo que tiene que ver con cálculos, y en general, en procesos matemáticos”* (Testimonio de Jhon Albrin en un grupo focal de la Unicórdoba).

“En una ocasión, le ayudé a una amiga que estudia enfermería, en un examen de Informática y le envió las respuestas de las preguntas por Facebook” (Testimonio de Herlindo en un grupo focal de Unicórdoba).

“Cuándo nos envían trabajos escritos, generalmente busco en la página “El rincón del vago” para hacerlos, copio, y pego, algunas veces cambio palabras. Eso lo hacemos casi todos los estudiantes del salón” (Testimonio de Rodrigo en un grupo focal de la UCC).

El plagio es una de las prácticas no éticas con las TIC, y desde la educación no debe tomarse a la ligera, la comprensión del concepto de plagio utilizando las TIC es todavía insatisfactorio (Boisvert & Irwin, 2006; Scanlon, 2003). Se debe hacer un esfuerzo continuo para inculcar la comprensión entre los estudiantes sobre el plagio, para evitar su participación en él en el futuro ya que no sólo se afecta la imagen de él como estudiante sino la imagen de la Institución.

7.3. Subjetividades juveniles digitales

En la categoría subjetividades juveniles digitales surgieron siete tendencias: nativos digitales-inmigrantes digitales, discursos y terminologías, relaciones interpersonales y TIC, compras y ventas a través de la web, TIC y Tiempo, TIC y espacio y cuerpo y TIC.

7.3.1. Discursos

7.3.1.1. Nativos digitales-inmigrantes digitales

Las Tecnologías de Información y Comunicación han cambiado universalmente la forma de interactuar (Ortega, Del Rey & Sánchez, 2012; Wilson, Gosling & Graham, 2012), convirtiéndose en una herramienta y un medio para las redes sociales. Esto se evidencia con mayor frecuencia entre los jóvenes, la llamada generación de nativos digitales (Bennett, Maton & Kervin, 2008). Estos niños y jóvenes que desde el comienzo de sus vidas han sido socializados para utilizar las tecnologías digitales.

“Actualmente los niños vienen con una capacidad tecnológica incluida desde que nacen; ellos comienzan con el proceso de repetir el aprendizaje. En cambio, las personas de cierta edad, a veces se restringen al aprendizaje de esas tecnologías, pensando que su momento de aprendizaje

ya pasó y que no tienen esa capacidad” (Relato de una narrativa digital de Francisco de la Unicórdoba)

“El ser humano es un ser que evoluciona y ese avance que hemos tenido con las tecnologías y con el uso de esas herramientas ha hecho desarrollar la capacidad cognitiva de las personas, hasta el punto que los niños ya nacen con esa nueva capacidad cognitiva, esa capacidad incluida de aprender de esos dispositivos” (Testimonio de Jafet de Jesús en un grupo focal de Unicórdoba).

“Para mí, los jóvenes de todas las épocas han tenido la capacidad mental de asimilar todo el conocimiento que está a su alrededor. Estoy de acuerdo con lo de nativos e inmigrantes, ya que, por ejemplo, los jóvenes de los 80 por decirlo así, nacieron no con las tecnologías sino con los libros, ellos profundizaron más en lo que era la lectura física. Pero ahora, desde los 90 y el 2000 en adelante, ya nacieron con la tecnología al lado; por eso, desde pequeños son bastante curiosos o perspicaces con el manejo de estas herramientas” (Testimonio de Agustín en un grupo focal de Unicórdoba).

“La cantidad de estímulos que reciben los niños y jóvenes con la tecnología desde que están pequeños es impresionante, como manejan los teléfonos, las Tablet o hasta el mismo televisor; lo maneja mejor que uno. Niños de ocho o nueve años tienen teléfono de sistema Android” (Relato de una narrativa digital de María José UCC).

La educación formal alcanzada durante las primeras etapas de la vida, se asocia con un mayor uso de las TIC, y que la adopción de las TIC disminuye con la edad de las personas mayores (Cattaneo, Malighetti & Spinell, 2016). La formación continua en la edad adulta mayor no solo

promueve la calidad de vida mediante el mantenimiento de la participación social, sino también mejora la utilización de las TIC.

“En cuanto a los inmigrantes, toca usar las tecnologías, ya que en un mundo donde la tecnología cada vez es más avanzada con nuevos dispositivos, por ejemplo, una secretaria que haya trabajado hace años y haya manejado papeles, por ejemplo, hoy en día ella ya se ha adaptado a una oficina, ya no va a estar con esa forma arcaica de hacer las cosas, pues ya tiene computadores, discos duros, dispositivos con los que procesa toda la información sin tantos documentos físicos; ese tipo de personas son inmigrantes de la tecnología” (Testimonio de Cindy en un grupo focal de Unicórdoba).

“Lo de nativos o inmigrantes digitales depende del contacto que tengas con las tecnologías; a veces los adultos no se desenvuelven tan bien porque no han tenido el suficiente contacto con ellas, que quizás tiene uno desde niño” (Testimonio de Angélica en un grupo focal de UCC).

“Los niños de ahora deciden, yo tengo dos hermanos por parte de mamá y dos hermanos por parte de papá; los hermanos de parte de papá viven en un sitio excelente, pero a ellos no les llama la atención tanto las tecnologías sino los textos, se basan en libros, lectura y escritura. Y a los hermanos de parte de mamá si les gusta la tecnología; nacieron en la misma época, pero con intereses completamente diferentes. Ya va en la personalidad de cada uno, cómo tomar la vida” (Testimonio de Francisco en un grupo focal de Unicórdoba).

En Colombia ha aumentado el uso de Internet y de herramientas como Smartphone; de acuerdo al Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación (MinTIC), el número de equipos que tienen los colombianos para conectarse a Internet de Banda Ancha aumentó 15 puntos

entre 2015 y 2016 “mientras en 2015, por cada 100 colombianos había 54,5 terminales, en el 2016 la cifra subió a 69,55%” (MinTIC, 2016, p. 36). Estas cifras nos dan cuenta del impacto que están teniendo las TIC en las personas, donde es cada vez más necesario el uso de dispositivos y estar conectados.

Podríamos decir que, es bastante obvio que los estudiantes hoy parecen ser "nativos" del lenguaje digital desde la primera infancia y con cierto impacto en su pensamiento, proceso de comunicación y socialización. Aunque las tecnologías digitales proporcionan la creación de comunidades de interés y facilitan el uso de la tecnología, hay tendencias preocupantes como el uso "adictivo" de la tecnología, el procesamiento fraccionado de la información y las "brechas digitales".

La mayoría de los profesores de las universidades caso, se podrían considerar como inmigrantes digitales, ya que entraron en contacto con tecnología en algún momento posterior de sus vidas y aunque adoptaron muchos aspectos de la nueva tecnología sobre todo en sus relaciones personales, todavía se puede sentir la falta de uso en el campo educativo.

7.3.1.2. Discursos, terminologías

El uso diario de diferentes tipos de aplicaciones ha generado en los jóvenes universitarios de Montería y en los jóvenes, en general, nuevos discursos y nuevas terminologías; los más comunes son Twittear, Facebookear, WhatsAppiar, Trinar, selfies, etiquetar; son nuevos términos que se han añadido al léxico de los jóvenes y dependen de la aplicación que estén usando.

Otro término es “fara es quien tenga una foto en Facebook, 500, 700, 1000 o más “likes” o “Me gusta”, entonces los grupos de jóvenes compiten por quienes sean más fara. Fara viene de

Farándula y se da sobre todo en los sectores más populares” (Relato de Luis David de Unicórdoba).

Es muy común que los jóvenes sigan a algunos Youtubers, como se evidencia en los siguientes relatos:

“Los youtuber influyen mucho demasiado mueven mucha, últimamente me sucedió que pensaba que solo era de cosas muy triviales cosas que le sucedían, y hay muchos que te comentan por ejemplo sobre libros hay de todo, también los hay para juego personas normales como nosotros, ellos tienen su cámara su computador y su formato para editar y se paran hay a grabar y ponen un tema y le sacan conclusiones y dan opiniones y a la vez le colocan música efectos visuales” (Relato de Andrea en grupo focal de la UCC).

“Los Youtubers, por ejemplo, como Sebastian Villaobos, nacieron de ese auge que hay de las redes sociales. De Chile hay un chico muy famoso que muestra cosas que le suceden a los jóvenes y el canal en Youtuber es “Soy German”. Martina la peligrosa, con unos videos sobre “Mamas de telenovela”, “Diccionario cordobes”, ella fue teniendo esa acogida con las personas” (Relato de Luis David en un grupo focal de la Unicórdoba).

Se denominan youtubers a las personas que graban videos y los suben al portal web Youtube. Normalmente suben videos enfocados en los intereses de jóvenes y adolescentes, que son los que más visitan este tipo de páginas. Youtube es considerado como un mediaor de la cultura popular en el ciberespacio (Renó, 2007). A través de YouTube, el usuario, después de registrarse con algunos datos personales, puede publicar cualquier video, de su autoría o no, que tenga una duración máxima de 10 minutos y un tamaño de archivo de un máximo de 100Mb. Para que un vídeo de esta configuración puede ser producido, es necesario sólo una cámara fotográfica digital

o un aparato celular con videocámara y un programa de edición. Estas facilidades permiten que cada día aumente la producción de contenidos digitales como son videos.

Con los faras y youtubers, se reflejan nuevos grupos que se han formado con las redes sociales y otras herramientas donde se muestran formas de ser y estar en el mundo actual; excelentes espacios para comprender nuevas formas de subjetivaciones se está produciendo.

7.3.2. Narrativas digitales

7.3.2.1. Relaciones interpersonales y TIC

La mundialización de la cultura ha puesto el énfasis en las TIC, reduciendo la comunicación a dichos artefactos que tienen la capacidad de ponernos en contacto a distancia. Son muy importantes los modos de interacción que se promueven con los dispositivos, en particular el teléfono móvil y la forma como estos se introducen en la cotidianidad de los usuarios (Muñoz, 2007).

“Se están perdiendo las conversaciones con diferentes personas en un mismo lugar, es muy incómodo el simple hecho de hablar con alguien y que no le presten atención por atender los dispositivos móviles” (Relato de Agustín en Unicórdoba),

La socialización en línea por parte de los jóvenes ha sido un campo investigado en las últimas décadas (Sánchez, Muñoz & Ortega, 2015). Los estudios realizados han revelado que el uso de Internet, junto con las redes sociales y mensajería instantánea, está teniendo un impacto fundamental en las relaciones interpersonales de los adolescentes, en los que la búsqueda de la compañía de los iguales y la cercanía son de fácil acceso (Valkenburg, Sumter & Peter, 2011).

Entre las prospectivas podemos resaltar que los adolescentes están usando estas herramientas de comunicación principalmente para reforzar las relaciones existentes, tanto con amigos como con compañeros sentimentales. Cada vez más se están integrando estas herramientas en sus mundos "fuera de línea", utilizando, por ejemplo, sitios de redes sociales para obtener más información acerca de los nuevos participantes en el mundo fuera de línea (Subrahmanyam & Greenfield, 2008).

Dentro de las relaciones interpersonales, las de pareja tienen un papel fundamental entre los jóvenes *“había una chica que me gustaba mucho, y tan pronto hice una cuenta en Facebook, le solicité amistad y ella aceptó. Yo era muy tímido, pero al estar en Facebook, le dije a la chica que me gustaba, y ella me aceptó de novio”* (Relato de Jafet de Jesús de Unicórdoba).

Las relaciones de pareja adolescentes satisfacen las necesidades de intimidad, afiliación, compañerismo y unión sexual, lo que contribuye al desarrollo de importantes competencias sociales y emocionales. A medida que los adolescentes y los jóvenes utilizan las nuevas tecnologías en su vida cotidiana, se podría esperar que estas dinámicas de relaciones adolescentes se expresen a través de dichas tecnologías (Collins, Welsh, & Furman, 2009; Furman & Buhrmester, 2009).

Se plantea que, si se utilizan adecuadamente los sistemas de comunicación mediados tecnológicamente por Internet como las redes sociales, pueden ayudar a enriquecer las relaciones de pareja de adolescentes y jóvenes. Sin embargo, hay factores en juego compitiendo, como los riesgos que Internet y la comunicación en línea implican, o como la comunicación con extraños en línea, para citas o encuentros sexuales (Valkenburg, Peter & Schouten, 2006).

Entre las prospectivas, los estudios sobre el impacto de las nuevas tecnologías y las redes sociales en las relaciones de pareja adolescentes siguen siendo considerados emergentes; en la investigación de Sánchez, Muñoz & Ortega (2015), se subraya la importancia de la actividad en línea como calidad de las relaciones de pareja de los adolescentes.

7.3.3. Prácticas

7.3.3.1. Compras y ventas a través de la web

Con el aumento de las tecnologías de telecomunicaciones, las actividades en el ámbito público comenzaron a disminuir, ya que la información se convirtió fácilmente accesible desde el hogar, a través de Internet. Esto también permitió el ascenso de las compras electrónicas, mientras que las conversaciones y debates parcialmente emigraron a Foros- web. La Internet se ha identificado como una nueva forma de espacio público "ágora información" (Abdel-Aziz, Abdel-Salam & El-Sayad, 2016).

Las tendencias de publicidad actual, muchas veces, giran en torno a búsquedas en la Web, y quiero citar a Callén & Tirado,

Se podría decir que en las sociedades de control capitalista, ya no importa tanto lo que seas (mujer, preso, niño...) siempre y cuando te conectes y muevas productivamente por las redes de la información; siempre y cuando tu circular genere la información suficiente- acerca de gustos, formas de vida, hábitos, etc- como para anticipar y desplegar tras ella un plan global de atención individualizada, extensivo, e intensivo al mismo tiempo (2006, p. 39).

Lo anterior se ve reflejado en lo que se vive con Google, en el cual generan de anuncios personalizados con base en el contenido de los correos electrónicos que se reciben en la plataforma

Gmail ya que se alimenta un algoritmo que lee palabras claves en sus comunicaciones para definir qué tipo de productos o servicios le interesaban al usuario del correo (El País, 2017). Google también se cuenta con diferentes herramientas para conocer los gustos de los usuarios, como el historial de búsquedas, el de navegación cuando se usa Chrome, así como los vídeos vistos en YouTube, la localización del móvil desde Google Maps y por supuesto aquellos anuncios en los que se hace clic.

Las compras y ventas a través de internet, se está convirtiendo en actividades comunes, como pedir domicilios y comer en la Universidad con aplicaciones desde su teléfono celular, vender a través de páginas de Facebook, a continuación, algunos relatos:

“Entre las páginas que más visito está Facebook, en la cual uso las páginas de “Montería Vende”, “Mercado negro Unicórdoba”; con la información de éstas páginas ayudo a algunos compañeros cuando necesitan algo, como celulares, arreglar computador, un perro, y verifico el contacto que ofrecen y los comentarios recibidos, para arreglar encuentros, observar el producto y proceder a hacer las compras” (Testimonio de Agustín, estudiante de música a través de un grupo focal de Unicórdoba).

Una estudiante de la Licenciatura en Lengua Castellana, comenta *“he tenido varias experiencias de compra a través de las páginas de Internet, y en especial me interesa mucho comprar música; es importante comprar música ya que los cantantes trabajan y esa es su fuente de ingreso; por ello, compra canciones especialmente el programa Itunes”* (Testimonio de Carmen Elodía en un grupo focal de Unicórdoba).

Otra de las páginas más usadas es Mercado libre, en la cual compran muchos artículos; es el caso de Julio Cesar (Unicórdoba), *“he obtenido óptimos resultados, pero se que no es 100%*

confiable ya que al comprar no se tiene contacto telefónico, ya que estos aparecen luego de realizada la compra” (Testimonio de Julio Cesar en un grupo focal en Unicórdoba).

“Compro libros en línea, en las librerías de la Nacional o la Lerner. Si el libro no lo venden en Colombia, algunas veces lo ha comprado por Amazon” (Testimonio de María Camila a través de un grupo focal en UCC).

El comportamiento de compra en línea depende de la edad, orientación de los padres, las redes sociales, y los compañeros. El comercio electrónico en Colombia pasa por un momento de crecimiento muy importante; en el país las ventas online, crecieron un 64% en el 2017, y se plantea que en América Latina, para el 2019, alcanzaran los \$85.000 millones de dólares. Las cuatro categorías de mayor demanda son: entretenimiento, moda, tecnología y mejora del hogar (Revista Dinero, 2017).

Se afirma que Internet es un agente importante en el proceso de socialización de los consumidores (Thaichon, 2017), por lo cual dentro de las ciencias sociales es importante empezar a investigar a fondo que cambios se están generando en las personas en general con las nuevas formas de comprar en especial en línea.

7.3.3.2. TIC y tiempo

El uso de las TIC se caracteriza a menudo porque los usuarios se quedan hasta altas horas de la noche, que aparentemente se relaciona con los niveles más bajos de rendimiento académico (Austin & Totaro, 2011; Fairlie & London, 2009).

“En un día normal de universidad, después de que me levanto, organizo el bolso dependiendo del horario y los cursos que voy a trabajar. Voy a las clases de la mañana, luego en la universidad me siento en el computador a investigar, o a hacer trabajos; por lo general mi hobby es programar; entonces me dedico a hacer programas o a investigar cómo hacerlo; descargo programas y juegos. Cuando cierro el computador, me voy para mi pensión y sigo estudiando, aplicando lo que investigué; cuando termino -ya que si no termino no me duermo-, ya descanso y duermo” (Testimonio de Agustín a través de una narrativa digital de la Unicórdoba).

“En un día normal de universidad, me levanto, después que hago mis cosas como bañarme, desayunar y lo primero que hago es tomar el computador, ya que yo estoy trabajando con un proyecto que es escribir, por ello estudio Lic. en Lengua Castellana, escribo poemas, cuentos, luego, por ejemplo, si tengo clase a la una de la tarde, organizo mis cosas; la Tablet es lo primero que guardo en el bolso; me vengo para la Universidad. Siempre tengo la Tablet a la mano para escuchar música o para cualquier cosa. Cuando regreso a mi casa y ceno, vuelvo a usar el computador; si tengo trabajos me quedo hasta las dos o tres de la madrugada haciéndolos. A veces me paso de largo cuando tengo que leer mucho. Básicamente en la mañana y en la noche son los tiempos en que uso más el computador” (Testimonio de Luis David a través de una narrativa digital de la Unicórdoba).

“Lo que hago los fines de semana es descargar y averiguar diferentes juegos y coloco en mi gestor de descargas todas las aplicaciones que normalmente descargo en la semana, que en promedio son casi 50 gigas, lo pongo a descargar desde la noche del sábado hasta la noche del domingo, sin descansar el computador, sin tocarlo” (Testimonio de Jhon Aldrin a través de una narrativa digital de la Unicórdoba, Unicórdoba).

Algunos estudios sobre aspectos negativos del uso de las TIC, se centran en la relación entre las horas de sueño y el comportamiento violento. Por ejemplo, en el estudio de Vernon, Barber, y Modecki (2015), los estudiantes que registran niveles elevados de uso de redes sociales reportaron más problemas de alteración del sueño, los cuales se asociaron con una menor calidad del sueño, lo que afectaba su rendimiento escolar.

Las TIC son un recurso valioso, aunque en exceso puede generar dependencia por parte de los jóvenes. Se plantea la necesidad de fomentar medidas de protección que favorezcan el desarrollo de los individuos, orientadas hacia estilos de vida saludables, así como normalizar el uso de tales dispositivos; y el tiempo que los jóvenes permanezcan con dichos dispositivos es un factor determinante en el riesgo de dependencia (De la Fuente, 2017).

7.3.3.3. TIC y espacio

Los continuos avances tecnológicos y la revolución en los teléfonos móviles, Internet inalámbrico, Bluetooth, GPS y todas sus aplicaciones asociadas han influido en la forma en que las personas interactúan entre sí y con el espacio físico que los rodea. Se plantean interrogantes sobre el impacto de estas tecnologías en el uso y el acto de comunicación en el espacio público y cómo pueden los planificadores urbanos crear un nuevo tipo de espacio público habitable, atractivo, seguro y sostenible con una infraestructura de alta tecnología de fluidos (Brandtzæg, Heim & Karahasanović, 2011).

“Con respecto a dispositivos móviles- como el teléfono-, muchas veces uno va caminando y le tiene que decir a los amigos, oye, mira para adelante, porque si no, se chocan, eso es muy fastidioso. Es importante que se tomen un momento y lleguen a su salón de clases con la mirada en frente, o deténgase un momento y verifique la información que le están enviando. Se están

perdiendo algunas cosas, por ejemplo, llegan al ascensor y no dicen ni buenos días, buenas tardes, entran como con un caparazón, se está perdiendo la simpatía en espacios comunes por el uso de herramientas como Smartphone en todo momento” (Relato de Andrea de la UCC).

“Se han roto las barreras de tiempo, espacio y distancia con este tipo de herramientas y tecnologías; al tiempo que se implementan más tecnologías, las personas avanzan, en el sentido de que se tiene la facilidad de encontrar diferentes cosas, información y herramientas” (Testimonio de Samuel a través de un grupo focal de la Unicórdoba).

“No importa con quien esté, siempre estoy usando mi celular o Tablet; solo lo dejo cuando mis padres me regañan en la mesa, o mi novia me dice que estoy hablando. Algunas veces me doy cuenta que es incómodo y que tal vez me esté perdiendo de algún momento” (Relato de Herlindo a través de una narrativa digital en Unicórdoba).

“Yo estoy casi siempre con mi celular pegada, prácticamente lo uso esté quien esté, casi todas las noches peleo con mi papá por eso, el me dice “Deja ese celular, pasas todo el día pegada”, tiene que haber un motivo importante para dejarlo, por ejemplo, estar aquí en este grupo focal” (Testimonio de Cindy a través de un grupo focal en Unicórdoba).

En cuanto a seguridad *“Me siento seguro en mi casa y en la universidad y me siento inseguro en lugares públicos, en la calle, porque uno se asusta ya que es común ver en las noticias nacionales y hasta locales, que apuñalearon o mataron a alguien por quitarle el celular”* (Testimonio de Herlindo a través de un grupo focal en Unicórdoba).

Las TIC/TAC están permeando estilos de vida y dan forma a la realización de actividades diarias. A través de los grupos focales y narrativas digitales se hace evidente que hay dispositivos

tecnológicos y aplicaciones que se han convertido en fundamentales para el desarrollo de las actividades diarias lo que ha facilitado las acciones en el tiempo-espacio.

Los jóvenes monterianos usan las TIC como una fuente de expresión; por ello, el uso de memes, de redes sociales, de blogs, es común para dar a conocer lo que sienten sobre diferentes temas de interés, con lo cual, se evidencia que, en el establecimiento de nuevas redes sociales a través del entorno virtual, se fortalecen las redes existentes o se reconstruyen las redes que se habían perdido por limitantes espaciales o geográficos.

7.3.3.4. Cuerpo y TIC

Durante las interacciones diarias de cuerpo a cuerpo, las capacidades para codificar y decodificar las expresiones emocionales juegan un papel vital en la creación de vínculos sociales, la producción de los intercambios culturales, que influyen en las relaciones y la comunicación de significados. En cuanto a cambios en el cuerpo, estudiantes como Henry cuenta que, *“desde que empecé a manejar un computador he aumentado de peso, el tiempo que le invierto a estar pegado en el computador, es quizás el debería usar en hacer deporte, de jugar futbol, de trotar, de salir a caminar, y ese ha sido uno de los cambios que he tenido a nivel físico”* (Testimonio de Argemiro a través de historia de vida- Unicórdoba).

“Siento que mi cuerpo ha cambiado, en cuanto a que son constantes los dolores de espalda, dolores en los dedos, la vista me falla, por estar todo el día ya sea en el computador, televisor, celular, me causo miopía y por eso uso gafas” (Testimonio de Carmen a través de historia de vida- Unicórdoba).

“Siento que mi cuerpo ha cambiado sobre todo en la vista y en las manos; a veces estoy en el celular y me duelen los dedos, se me encalambran; y en la vista- sobre todo en la noche- me empiezan a arder los ojos” (Testimonio de Luis David a través de historia de vida- UCC).

La lectura de la pantalla de un computador portátil o un computador de mesa frecuentemente se hace sentado. También depende del apoyo material, como tomas de corriente. Al estar de pie o en movimiento, la pantalla se utiliza normalmente para leer o prácticas rápidas, tales como navegar por sitios de redes sociales. De lo contrario, la lectura de una pantalla típicamente se considera una práctica estacionaria que tiene lugar mientras se está sentado, a menudo delante de un escritorio (Taipale, 2015).

A pesar de los enormes avances que se han hecho en el sector de las TIC, ha habido una escasez de investigación sobre los factores relacionados con el uso de las TIC por parte de los adolescentes para la interacción social. Muchos jóvenes se sienten seguros de utilizar las TIC y creen que puede ayudarles a aprender y lograr sus objetivos. Sin embargo, investigaciones recientes también muestran que algunos jóvenes están reportando malestar físico por el uso de las TIC, como ojos doloridos y dolor en el cuello y los hombros. En ese sentido las molestias se perciben como consecuencias negativas de las TIC (Scherer & Hatlevik, 2017).

A manera de conclusión del Capítulo VII

Planteamos que, el conocer las subjetividades que se construyeron en los jóvenes universitarios monterianos a partir de la caracterización de los discursos, prácticas, historias de vida y narrativas digitales ha permitido comprender los cambios a nivel de cuerpo, espacio, tiempo, relaciones interpersonales y tránsitos educativos que se están generando con la inserción de las

TIC/TAC en la vida diaria de los jóvenes, que en un contexto singular y rico culturalmente están potenciando nuevas formas de ser en el mundo.

En cuando a las configuraciones subjetivas que se derivaron del estudio, se dieron a tres categorías que fueron: las Tecnologías de la Información y Comunicación, el aprendizaje y la Conocimiento (TIC/TAC), los tránsitos educativos y las subjetividades juveniles digitales.

En cuanto a las TIC/TAC, éstas tienen un papel preponderante en la construcción de subjetividades de los jóvenes; por ello, es de gran importancia aprovechar estas herramientas para potenciar los procesos educativos en Educación Superior. Se reconocen los entornos virtuales de socialización como una nueva oferta de instancias de comunicación, generación de diferentes códigos comunicativos y sistemas de significación. Las herramientas tecnológicas, en especial las redes sociales, se han convertido en una norma social para muchos de los jóvenes de esta generación. La actualización de estado de Facebook, Twitter y la publicación de fotografías en Instagram se han convertido en actividades cotidianas y de importancia relevante.

En cuanto a tránsitos educativos, no es lo mismo el sujeto educativo con el que fueron formados los docentes que los sujetos actuales. Si el sujeto antes no tenía toda esta gama de herramientas comunicacionales, podríamos decir que era un sujeto cartesiano, quieto, disciplinado, aprendía sentado, aprendía escuchando a un profesor; ahora aprende comunicándose de manera multisituada (con diferentes medios y en otros contextos), comunicándose con las redes sociales, aprendiendo a través de documentos en línea, de páginas especializadas y no tan especializadas. Se evidencia que se están generando tránsitos educativos con los profesores y las TIC/TAC, la escritura, las herramientas utilizadas para acceder a la información y las prácticas éticas de esa información.

En cuanto a los profesores, a pesar del giro digital, muchos profesores siguen aferrados a los enfoques y métodos tradicionales de enseñanza (Blin & Munro, 2008; Selwyn, 2007). En gran medida, continúan empleando el modo de conferencia como el método predominante de enseñanza; pero que es creciente el número de docentes, que están haciendo uso de herramientas como redes sociales, aplicaciones específicas de su área para afianzar los procesos de aprendizaje, en ese sentido podemos evidenciar un tránsito educativo en las universidades estudiadas. Otro tránsito educativo a nivel de educación superior con las TIC/TAC es el de la escritura, los jóvenes escriben durante casi todo el día a través de sus dispositivos, en especial por WhatAppt; también usan redes sociales como Facebook, Instagram. También usan el correo electrónico para envío de archivos, o comunicarse con profesores.

Otro tránsito educativo, se evidencia a partir de las prácticas no éticas con las TIC, en especial con el plagio, el cual se ha convertido en un problema alarmante con el uso de Internet, ya que proporciona la vía para el acceso fácil para que un estudiante pueda plagiar (Zah, Ismail, & Tien, 2012). Esta práctica no ética se debe evitar para asegurar que el comportamiento y la integridad de los estudiantes tengan valores morales y sean éticos en sus profesiones. El plagio es un acto poco ético y debe ser anulado de la mentalidad de los estudiantes, debido a que la consecuencia no es sólo en los estudiantes, sino que se puede también empañar la buena imagen de una institución.

La última categoría fue la de Subjetividades juveniles digitales, en la cual se corrobora que se está produciendo una acelerada transformación en las formas de vida de los jóvenes potenciados con el uso de las TIC. Donde ellos se perciben como nativos digitales debido a que han crecido con todas las tecnologías. Aunque algunos piensan que dependiendo del contexto se es nativo o inmigrante digital.

También se evidenció a partir del trabajo con los jóvenes, nuevos discursos y nuevas terminologías como Twittear, Facebookear, WhatsAppiar, Trinar, selfies, etiquetar; que hacen parte del léxico de los jóvenes y dependen de la aplicación que estén usando.

Las relaciones interpersonales adquieren nuevas formas, ya que el sujeto joven está inmerso en una serie de prácticas culturales, donde la comunicación y la interacción con las TIC es fundamental y son nuevas prácticas para relacionarse en el mundo.

Para cerrar se demostró por medio de interpretaciones de las narrativas digitales y grupos focales e historias de vida, los cambios que han generado sobre la corporeidad, manejo del espacio y tiempo como sujetos de formación. Es indudable que, los avances tecnológicos han influido en la forma en que las personas interactúan entre sí y con el espacio físico que los rodea, aunque sea en una ciudad intermedia como lo es Montería.

Capítulo VIII

Conclusiones

1. Desde la introducción, se planteó que el estudio de las subjetividades juveniles sobre las TIC y las TIC/TAC en el ámbito académico, ha sido un tema poco abordado desde las ciencias sociales. Por ello, este trabajo investigativo abordó un camino que se nutrió de las miradas de los jóvenes, captadas a través de las herramientas metodológicas aplicadas. Las rutas para profundizar en el tema quedan abiertas, por lo que es importante que, desde la Línea de Educación y Pedagogía del Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud se siga profundizando en el tema y se sometan a discusión las formas de abordarlo conceptual, epistemológica y metodológicamente.

Es fundamental que, desde las ciencias sociales se propenda a estudiar a fondo las subjetividades juveniles, tanto por el uso de TIC/TAC. Quienes estén interesados en investigar ese tipo de fenómenos tienen muchos retos metodológicos, como trabajar con narrativas digitales, la cual fue una de nuestras apuestas metodológicas, y donde analizamos los contenidos que los jóvenes producen donde se observó la capacidad de los jóvenes de imaginar un contexto, una problemática en este caso su relación con las TIC/TAC. El contrastar las narrativas digitales con las historias de vida y con los grupos focales, le dio sentido a esas formas de subjetivación juvenil, que en este caso se producen con las TIC/TAC.

2. El trabajo a partir de la epistemología del sujeto conocido permitió, darle relevancia a la opinión, las expectativas, las percepciones y los intereses de los jóvenes, e implica reconocer su capacidad para incidir en la transformación de sus propios contextos. Se le reconoce como

un sujeto político, una subjetividad que construye poder y posibilita una mayor autonomía y capacidad de decisión sobre sus procesos educativos.

Se ha reiterado a lo largo de la investigación que el avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con su ampliación al aprendizaje (TAC) ha permitido desarrollar espacios virtuales (redes sociales, blog, wikis, entre otros), en las cuales la subjetividad adquiere nuevas expresiones.

Lo que, por un lado, podría propiciar el desarrollo de un sujeto crítico con acceso a gran cantidad de información que eventualmente y en ciertas condiciones convertiría en conocimiento, por otro lado, al contrario, se podría generar un sujeto pasivo a la información, consumidor y con pocos procesos intelectuales. La concepción del sujeto ya no es la misma y cabe preguntarnos, ¿si en realidad hay un sujeto? Baudrillard (1989) plantea la idea de "sujeto fractal" vinculada a los medios y a la "pantalla", en donde se vislumbra una nueva subjetividad. Se están gestando unos sujetos replicados, copiados, trasladados, en la presente tesis los denominamos Jóvenes Ciber-homogeneizados. Para hacer referencia a los jóvenes que están conectados por el ciberespacio, pero que, a la vez, son homogeneizados a través de su vestimenta, peinados, formas de relacionarse, generando, “nuevas identidades que se alimentan, actualizan y regeneran con cada nuevo movimiento y acción nuestra, traducidos a dato” (Callén & Tirado, 2006, p. 34).

3. Dos elementos de singular importancia emergen de manera indirecta en los relatos y narrativas de los estudiantes entrevistados, estos son: el término Faras y los Youtubers, como encarnaciones de jóvenes no universitarios en la ciudad de Montería, con los que interactúan estos jóvenes que formaron parte de la investigación.

a. Es interesante mencionar la emergencia del término “Faras”, que aparece en el discurso de los estudiantes de la Universidad de Córdoba y de la Universidad Cooperativa de Colombia, los cuales mencionan en varias ocasiones el término “Faras”, como jóvenes que necesitan mostrarse y tener la aprobación de la mayor cantidad de personas en las redes sociales. Aunque no necesariamente estos jóvenes son universitarios, podríamos mirar desde ellos lo que podríamos denominar jóvenes ciber-homogeneizados. En ellos, vestimenta, peinados y forma de relacionarse similares.

Aunque, por otro lado, se podría decir, que grupos como Faras hacen parte de grupos contraculturales, que se hacen visibles en las ciudades colombianas, ya sea por indiferencia de adultos, o desanclajes de las culturas locales.

Y es que las ciudades de hoy son las que, en últimas, han engendrado el fenómeno de unas nuevas etnicidades no basadas en lazos religiosos, territoriales o tradicionales sino estéticos y comunicativos, en estrategias de apropiación del espacio público mediante rituales corporales, vestimentarios, gestuales, alimentarios a través de los cuales generan maneras colectivas de sentir y pensar, de habitar y de hablar, esto es, nuevas formas de pertenencia, sociabilidad e interacción (Barbero, 2011, p. 11).

En ese sentido los faras, usan las TIC como su territorio, es ese espacio en el que los jóvenes, hambrientos por mostrarse se conectan. De acuerdo a lo manifestado por los estudiantes, los faras, tienen una competencia por el número de *likes* que reciben y por lo cual están midiendo su "Popularidad". En ese sentido, se están construyendo nuevas formas de expresar la intimidad. En acuerdo con Sibilia (ob.cit.), estamos en una sociedad espectacularizada y existen fronteras confusas entre lo real y lo ficcional. Algo que evidenciamos desde la misma denominación de Faras, es que son chicos de la “farándula”, que necesitan ser populares y reconocidos en su entorno, y una manera de hacerlo es a través de fotos que algunas veces, traspasan la frontera de la intimidad “espectacularizar el yo, consiste precisamente en eso,

transformar nuestras personalidades y vidas (ya no tan) privadas, en realidades ficcionalizadas con recursos mediáticos” (Sibilia, 2008, p. 223).

b. Otro fenómeno que ha marcado tendencia en los jóvenes universitarios, es el de Youtubers o Vlogger, jóvenes que se hacen famosos por videos que suben a Youtube y marcan tendencias de acuerdo con intereses juveniles. Entre los más seguidos se encuentran: Sebastián Villalobos (es un youtuber colombiano que publica contenidos variados como retos, música, series); Germán Garmendia (youtubers chileno, que publica temas sobre jóvenes, problemáticas, costumbres); Martina la peligrosa (del departamento de Córdoba, publica videos sobre costumbres cordobesas como “Mamas de telenovela” y “Diccionario cordobés”); existe un youtuber monteriano que tiene un canal llamado “Viernes Zombie”; es un psicólogo monteriano que ha ganado mucha aceptación con sus temas costumbristas de la región, mezclado con realidades y problemáticas juveniles contemporáneas.

c. Los Faras y Youtubers en los discursos de los jóvenes universitarios se manifiestan como réplicas agenciadas, del mercado de las TIC donde se evidencia el impacto de la globalización, “no hay individualización respecto a la masa, ni marca estigmatizante, solo se cifra para determinar ciertas posibilidades de acceso a la información, y por tanto, de movimiento. Se establece trayectoria antes que sujeción” (Callén & Tirado, 2006, p. 35). La globalización ha dado lugar a una homogeneización constante, entonces los jóvenes ¿qué posibilidad tienen de subjetivarse?, posiblemente, ninguna. Si entendemos por subjetivarse, a quien reconoce que todo lo determina, pero trata de tomar distancia para criticar eso que lo determina.

4. Por otra parte, los sujetos de la educación contemporánea están permeados por las TIC en los diferentes aspectos de su vida. Formas de ser, enseñar y aprender se confunden en los espacios de formación universitaria y con el resultado de que la mayoría de las veces los

docentes quedan relegados por estas transformaciones, siendo superados por los estudiantes en apropiación de la información y el manejo de las mediaciones mencionadas. El joven que usa las TIC está introducido en este sistema informacional que le da oportunidades para desarrollar sus objetivos de vida. El riesgo de la disolución de sujetos por la cultura de masa -que se ha expandido con las TIC/TAC-, no está solo en el uso del medio. El riesgo está en lo que somos ahora, porque ya estamos supeditados a lo que encontramos en las pantallas, ya sea del televisor, del computador, de las tabletas, de los dispositivos móviles. En este sentido, con la influencia y responsabilidad de la institución universitaria y de los docentes en el contexto de la educación superior, se debe propender a transmitir el amor al saber, el proveer y dotar a los jóvenes de unas herramientas que les permitan hacer una gestión del conocimiento oportuna, eficaz y útil para sus vidas, sus entornos familiares y sus subjetividades.

5. En cuanto a cambios en el cuerpo encontrados en los estudiantes universitarios de Montería, está el aumento de peso, dolores frecuentes de cabeza, dolores de espalda, en los dedos, entre otros. Lo que pueden ser problemas a corto y a largo plazo de salud pública. Por ello, entre los puntos que se debería tener en cuenta son los problemas de salud física y mental asociados al sedentarismo por el uso constante de las pantallas.

De otro lado, el relacionamiento pasa a ser mental, deja de ser físico, el contacto físico desaparece, dando paso al intercambio emocional que lo suple parcialmente; el surgimiento de portales web para el relacionamiento afectivo, amistoso y amoroso son un signo de ello. En el caso de los jóvenes de Montería, parte de la Cultura Caribe todo apunta a que prevalecerá el uso y la costumbre tendencial impuesta por estas herramientas digitales. El aislamiento en el mundo individual da lugar al nacimiento de nuevos escenarios, y eventualmente crea las

condiciones para la ruptura de lazos colectivos que como los deportes, la danza, los juegos de mesa constituyen parte del patrimonio cultural local.

Los medios han alterado la visibilidad de los jóvenes, una evidencia que los refleja está vinculada al hecho de compartir una localidad, los individuos eran visibles en tanto pudieran ser mirados por otros que compartieran el mismo contexto espacio- temporal. Con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación, dicha visibilidad se separa de esta condición, y los individuos se hacen visibles a otros que están situados en contextos distantes y diversos. Con el desarrollo de estas formas de visibilidad mediada hace brotar una variedad de fenómenos nuevos, que tienen que ver con las maneras en que, la información, las imágenes, y otros materiales, se hacen visibles a otros (Thompson, 2000). Las características de estas nuevas formas de visibilidad mediada son bastante diferentes del tipo de visibilidad que tenemos de las personas con las que compartimos la misma localidad.

6. Los Tránsitos educativos a Jóvenes Ciber-Applicados es un reflejo de la penetración de las TIC/TAC en la vida académica es definitiva y solo después de sus impactos se reflexiona al respecto, y demasiado tarde se repara en las distancias generacionales entre sujetos docentes y sujetos estudiantes. Muchas veces se tienen afirmaciones equivocadas y moralistas de los docentes, como la de criticar a los estudiantes como analfabetas letrados, ignorando que los jóvenes leen otro tipo de códigos simbólicos mediados por las TIC, comprendidos en un hipertexto amplio distinto de la lectura y escritura convencionales.

Podríamos hablar que se puede llevar a un tránsito educativo a Jóvenes Ciber-Applicados (App de Aplicaciones). Y el tránsito educativo sería a ser aplicados en el ámbito académico, que le encuentren aplicación real en su actividad académica universitaria a aplicaciones o herramientas como bases de datos, plataformas educativas, usen los MOOC como una forma

de aprendizaje, usen redes sociales como Facebook, Twitter de una manera educativa. Si desde la Educación Superior se propende por usar de una manera más significativa estas herramientas podríamos hablar de Jóvenes Ciber-Applicados.

En esa línea, se está formando en el contexto universitario monteriano una nueva forma cultural, en especial en los jóvenes que ven y usan las TIC como su forma de vida, de relacionarse y de ser, a tal punto que se asemeja a la Cibercultura (Escobar, 1994). Los ciudadanos del espacio aldeano coexisten con las formas ciberculturales de comunicación y relación. Por ello, características como la interculturalidad, intergeneracionalidad, se hacen presentes en este espacio de tiempo/espacio donde a la vez, las representaciones culturales de antaño como la música, el paseo por el río, los cortejos, las ceremonias religiosas y cívicas siguen siendo importantes en la identidad de los ciudadanos de la Montería actual.

7. Los escenarios de formación ya han sido penetrados por las herramientas; dicho de otro modo, ya están adentro, por ello se requiere saber cómo utilizarlos de forma que impacten los aprendizajes y las cogniciones, los valores, los principios, los saberes, en interacción en que docentes y estudiantes se han configurado con propiedades y características en las cuales la presencialidad y la distancia no son polos de encuentro pedagógico.

Una de las mejores formas de generar ese tránsito educativo, puede ser, a través de la producción de contenidos simbólicos que tanto en la red, como fuera de la red, den cuenta de otros lugares culturales. Hay que educar no solo para informática educativa, hay que educar productores de contenidos, donde las estéticas sean plurales. Podríamos decir que las características de los jóvenes universitarios de Montería, son similares a los jóvenes universitarios de otros lugares; sin embargo, hay algo que diferencia un poco y es el fenómeno

de la violencia, que en gran parte se ha naturalizado y hace parte del diario vivir. Pero que no por ello, dejan de lado sus tradiciones culturales.

8. La particularidad de un sujeto juvenil digital, se puede desarrollar, promover identificar, promocionar a través de contenidos digitales que muestren lo que son como personas, individuales- no homogeneizados- generando la visibilidad simbólica de una cultura local, teniendo en cuenta la hibridación de las culturas que los identifica. Por ello, la importancia de generar contenidos que visibilicen lo que representa ser de un contexto particular, ya que, si no se afianza la visibilidad simbólica lo que vamos a decir es que todos somos homogéneos; sobre eso se van perdiendo los dialectos, las representaciones multiculturales. Debemos tener presente que, las paradojas de la pluralidad no se dan de forma lineal en el desarrollo del tiempo, y en ciudades caribeñas del trópico colombiano- como es Montería-, se debe propender desde los procesos académicos que los jóvenes produzcan contenidos constituidos entre la tradición y la innovación tecnológica de forma diversa y las TIC/TAC son fundamentales en dicho proceso.

Referencias

- Abarca, R. (2005). *Software para el aprendizaje de la geometría plana y espacial en estudiantes de diseño*. (Tesis de maestría). Universidad de Chile. Santiago de Chile. Recuperado de http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2005/abarca_r/sources/abarca_r.pdf
- Abdel-Aziz, A; Abdel-Salam, H. & El-Sayad, Z. (2016). *The role of ICTs in creating the new social public place of the digital era*. Alexandria Engineering Journal. Volume 55, Issue 1, March, Pages 487–493. doi:10.1016/j.aej.2015.12.019
- Adorno, T y Horkheimer, M. (1998). *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*. Edit. Sudamericana, Buenos Aires.
- Adorno, T. W. (2004). *Teoría de la pseudocultura*. En: Obra completa, 8. Escritos sociológicos 1. Madrid: Ediciones Akal, pp. 86-113. (ADORNO, Theodor W. (1997) “Theorie der Halbbildung”. En: Gesammelte Schriften, Tomo 8, Soziologischen Schriften 1. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, pp. 93-121).
- Aguilar, D & Said, E. (2010). *Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook*. Zona Próxima- Revista del Instituto de Estudios en Educación, N° 12 enero-julio, 2010 ISSN 1657-2416.
- Aignerren, M. (2007). La técnica de recolección de información mediante los grupos focales. CEO, Revista Electrónica CEO.Vol. 7. Recuperado de <http://huitoto.udea.edu.co/~ceo//www.elprisma.com/apuntes/curso.asp?id=2686>.

AIKEN. (2013). *Vive Digital Montería*. Recuperado de <http://aiken.co/2013/01/como-opera-el-punto-vive-digital-monteria/>

Ahumada, L. (2006). El discurso argumentativo de los estudiantes universitarios en los foros de discusión de un campus virtual: análisis del uso de marcadores discursivos. *Psicoperspectivas Revista de la escuela de psicología facultad de filosofía y educación Pontificia Universidad Católica de Valparaíso*. Vol. V (1), pp. 7- 22.

Al-Emran, Elsherif & Shaalan. (2016). Investigating attitudes towards the use of mobile learning in higher education. *Computers in Human Behavior*. Volume 56, March 2016, Pages 93–102.

Alstalo, M., & Peltola, U. (2006). The problem of a market-oriented university. *Journal of higher education*, 52, 81-251.

Álvarez, G. (2008). *Percepciones de los docentes rurales con respecto a las Tecnologías de la Información y Comunicación en sus prácticas pedagógicas* (tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional- CINDE, Bogotá, Colombia.

Álvarez, G. & Blanquicett, J. (2015). Percepciones de los docentes rurales sobre las TIC en sus prácticas pedagógicas. *Revista Ciencia, Docencia y Tecnología*, Vol (34), 371-394. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14542676016>

Álvarez, G. & Vélez, C. (2014). ¿Qué se ha hecho sobre las TIC en educación superior y sobre la relación jóvenes y tic? Revisión a investigaciones realizadas en América, Europa y Asia. *REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació, Norteamérica*, 7, jul. 2014. Recuperado de <<http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/723>.

- Álvarez, G. & Vélez, C. (2015). Configuración de subjetividades en los jóvenes universitarios sobre las Tecnologías de la Información, la Comunicación y del Aprendizaje (TIC/TAC). *Revista Itinerario Educativo*, 29, jul. 2015. Recuperado de <http://revistas.usb.edu.co/index.php/Itinerario/article/view/1710/1485>
- Anderson, K. (2001). Internet use among college students: An exploratory study. *Journal of American College Health*, 50 (1), pp. 21–26
- Anderson, C. & Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), pp. 772–790.
- Ardévol, E., Bertrán, M., Callén, B. & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, () 72-92. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700305>
- Arteaga, R. y Cortijo, S. (2013). Students' perceptions of Facebook for academic purposes. *Journal Computers and Education. Volume 70*, pp. 138-149. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131513002340>.
- Austin, W. & Totaro, M. (2011). Gender differences in the effects of Internet usage on high school absenteeism. *The Journal of Socio-Economics*, 40, pp. 192–198. Recuperado de <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-79953167448&origin=inward&txGid=0>

- Ausubel-Novak-Hanesian. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo* .2º Ed. Trillas, México.
- Banfield, A. (1982). *Unspeakable sentences: Narration and Representation in the language of fiction*. Routledge and Kegan Paul. London.
- Barbero, J. (2000). *Ensanchando territorios en Comunicación/Educación. Comunicación-Educación, coordenadas, abordajes y travesías*. (p. 1001- 111). Universidad Central, Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Barbero, J. (2003). *La educación desde la comunicación*. Grupo Editorial Norma. Bogotá.
- Barbero, J. (2011). Prólogo. En J. Osuna, *Tribu capital* (pág. 139). Bogotá: Fundación Fahrenheit 451.
- Baron, N. (2008). *Always On: Language in an Online and Mobile World*. Oxford University Press, 304 Pag. Oxford.
- Barthes, R. (1993). *El grado cero de la escritura y nuevos ensayos críticos*. México: Siglo XXI.
- Bates. (1999). *Engaging Partnerships Collaboration and Partnership in Distance Education*. Recuperado de <http://bates.cstudies.ubc.ca/papers/cread.html>.
- Baudrillard, J. (1989). Videosfera y sujeto fractal. En J. Talens, *Videoculture di fine secólo* (pág. 178). Madrid: Liguori Editore.
- Baudrillard, J. (1997). *El otro por sí mismo*. Anagrama, Barcelona. Recuperado de http://www.medicinayarte.com/img/biblioteca_virtual_publica_baudrillard_el_otroporsi_mismo.pdf

- Baudrillard, J. (2002). La violencia de lo global. *Power Inferno*, 63-83. Recuperado de <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14557/6007>
- Bauman, Z. (2014). Glocalization and hybridity. *Glocalism journal of culture, politics and innovation*(1). doi:DOI: 10.12893/gjcpi.2013.1.9
- Beck, U. (2008). *¿Que es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Barcelona, España:.Paidos.
- Bennett, S., Maton, K. & Kervin, L. (2008). The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39, pp. 775–786. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x>
- Benveniste, E. (1958). De la subjetividad en el lenguaje. *Journal de Psychologie*, julio-sept. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/104706569/Benveniste-de-La-Subjetividad-en-El-Lenguaje>
- Bertaux, D. (1997). *Les récits de vie*. Paris, Francia:Nathan Université.
- Biasutti, M. (2011). The student experience of a collaborative e-learning university module. *Journal Computers and Education. Revista Informática y Educación Volume 57*, pp. 1865-1875. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S036013151100087X>
- Blin, F. & Munro, M. (2008). Why hasn't technology disrupted academics' teaching practices? Understanding resistance to change through the lens of activity theory. *Computers and Education*, 50 (2), pp. 475–490 <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2007.09.017>

- Boisvert, R. F., & Irwin, M. J. (2006). Plagiarism on the rise. *Communications of the ACM*, 49(6), 23-24. Recuperado de <http://delivery.acm.org/10.1145/1140000/1132487/p23-boisvert.pdf?key1=1132487&key2=2589856421&coll=ACM&dl=ACM&CFID=42618460&CFTOKEN=34349395>. doi:<http://doi.acm.org/10.1145/1132469.1132487>
- Bowman, L. (2010). Can students really multitask? an experimental study of instant messaging while reading. *Computers & Education*, 54 (4) (2010), pp. 927–931
- Brandtzæg, Heim & Karahasanović (2011). Understanding the new digital divide—a typology of Internet users in Europe. *International Journal of Human-Computer Studies*, 69 (3) (2011), pp. 123–138. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2010.11.004>
- Callén, B., & Tirado, F. (2006). Biodatas y dividuos: la transformación de la biopolítica en la era de la información. En F. Tirado, & M. Domènech, *Lo social y lo virtual: nuevas formas de control y transformación social* (págs. 28-45). Barcelona: Editorial UOC.
- Camerino, O. (2012). *Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la educación física, la WebQuest como recurso didáctico*. Apunts. Educación Física y Deportes 2012, n.º 109, 3.er trimestre (julio-septiembre), pp. 42-51 ISSN-1577-4015.
- Campos, M. & Mújica, A. (2008). El análisis de contenido: una forma de abordaje metodológico. *Laurus*, 14() 129-144. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892008>
- Caro, M. (2007). *Diseño de un repositorio de objetos virtuales de aprendizaje como una herramienta para la gestión del conocimiento en la Facultad de Educación y Ciencias*

- Humanas de la Universidad de Córdoba*. (Tesis de maestría). Instituto Universitario de Posgrados. España.
- Castaño, C., Maiz, I., & Garay, U. (2015). *Redes sociales y aprendizaje cooperativo en un MOOC*. *Revista Complutense de Educación*, 26, 119-139. doi:10.5209/rev_RCED.2015.v26.46328
- Castells, M. (2006). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Volumen I: La Sociedad Red. Siglo Veintiuno Editores. Séptima Edición.
- Castells, M. & Barrera, A. (1986). *El Desafío Tecnológico: España y las Nuevas Tecnologías*. Alianza Editorial. 407 p.
- Cattaneo, M.; Malighetti, P. & Spinell, D. (2016). The impact of University of the Third Age courses on ICT adoption. *Computers in Human Behavior*. Volume 63, October 2016, Pages 613–619. doi:10.1016/j.chb.2016.05.087
- CAVA. (2014). *Congreso Internacional de Ambientes Virtuales de Aprendizaje Adaptativos y Accesibles - CAVA*. Recuperado el 11 de Enero de 2015, de CAVA: http://aves.edu.co/cava/cava2014/?page_id=8
- Chetty, S. (1996). The case study method for research in small- and médium. *International small business journal*, vol. 5, octubre – diciembre.
- Consejo Municipal de Juventud. (18 de Agosto de 2011). *Concejo Municipal de Juventud de Montería*. Recuperado de <http://cmjmonteria.jimdo.com/que-es-el-cmj/>

- Cobo, C; Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Cobo, C. & Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF. Recuperado de <http://www.planetaweb2.net/>.
- Collins, W., Welsh, P. & Furman, W. (2009). Adolescent romantic relationships. *Annual Review of Psychology*, 60, pp. 631–652. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1146/annurev.psych.60.110707.163459>
- Coleman, L. O., Hale, T. M., Cotten, S. R., & Gibson, P. (2015). *The impact of information and communication technology (ICT) usage on psychological well-being among urban youth*. Volume 19. doi:10.1108/S1537-466120150000019008
- Colombia Aprende. (2015). *Aulas Hermanas*. Recuperado de Colombia Aprende- La red del conocimiento: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-236369.html>
- Comas, R. & Sureda, J. (2008). *El ciberplagi acadèmic: esbrinant-ne les causes per tal d'enllestir les solucions*. Digithum. Núm. 10. UOC. Recuperado de http://www.uoc.edu/digithum/10/dt/cat/comas_sureda.pdf
- Constitución Política de Colombia. (1991). Presidencia de la República. Bogotá.
- DANE. (2016). *Se redujo en 700 mil personas la pobreza- Pobreza Multidimensional – Nacional (2014- 2015)*. DANE: Oficina de prensa.

- Davis, Alan. (2004). *Digital storytelling in an urban middle school*. Recuperado de <http://thenjournal.org/feature/61/>
- De la Fuente, R. (2017). ICTs and Teenage Students. Problematic Usage or Dependence. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol 237, 21 February 2017, Pages 230-236. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.068>
- Dedé, C. (2000). *Aprendiendo con tecnología*. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. (1999). Postdata sobre las sociedades de control. En C. Ferrer, *El lenguaje libertario. Antología del pensamiento anarquista contemporáneo* (págs. 110-116). Buenos Aires, Argentina: Editorial Altamira.
- Deleuze, G. (2002). *Empirismo y Subjetividad*. Editorial Gedisa. Barcelona.
- DeWalt, K. & DeWalt, B. (1998). Participant observation. In H. Russell Bernard (Ed.), *Handbook of methods in cultural anthropology* (pp.259-300). Walnut Creek: AltaMira Press.
- Duriau, F.; Reger, G. & Pfarrer, J. (2007). A Content Analysis of the Content Analysis Literature in Organization Studies: Research Themes. *Organization Research Methods*, 10: 5–34. University Of Georgia, EE.UU.
- Duggan, M; Ellison, N; Lampe, C.; Lenhart, A. & Madden, M. (2015). Social media update 2014. *The Pew Research Center*. Recuperado de <http://www.pewinternet.org/2015/01/09/social-media-update-2014/>
- Edays. (2014). *Edays- Creadores de Contenidos digitales*. Recuperado de <http://www.edays.co/2014/10/notas-del-director-edays2014.html>

- Eisenhardt, K. (1989). Building Theories from Case Study Research. *Academy of Management Review*, 14 (4): 532-550.
- Emerson, L. (2014). *Reading Writing Interfaces: From the Digital to the Bookbound*. Minneapolis: EE.UU: Minnesota University Press,.
- El Meridiano de Córdoba. (2014). *Alcalde parcero de la juventud*. El Meridiano de Córdoba, 12 de Agosto, pág. 16.
- El País. (2017). Google dejará de leer tu correo para poner publicidad. *El País*, junio 24, pág. 33.
- El Tiempo. (2010). Editorial: *Los actores del conflicto*. El Tiempo, Marzo 3, pág. 2.
- El Tiempo. (2015). La Fiscalía enfila baterías contra 16 bandas criminales. Periódico El Tiempo, 5 de enero, pp. 16. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/politica/justicia/las-bandas-criminales-identificadas-por-las-autoridades/15052866>.
- El Universal. (2014). *Montería, con las mejores políticas de juventud*. El Universal, Agosto 13, pág. 24.
- Erazo, E. & Muñoz, G. (2007). *Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil: interacciones en Pereira y Dosquebradas, Colombia*, Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. 2(5), pp. 723- 754.
- Erlandson, D., Harris, E., Skipper, B. & Allen, S. (1993). *Doing naturalistic inquiry: a guide to methods*. Newbury Park, CA: Sage.

Ertmer, P. (2005). Teacher pedagogical beliefs: the final frontier in our quest for technology integration?. *Educational Technology Research and Development*, 63 (4) (2005), pp. 25–39

Escobar, A. (1994). *Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of Cyberculture*. *Current Anthropology*, Vol. 35, No. 3. (Jun., 1994), pp. 211-231. University of Chicago. Recuperado de <http://fido.rockymedia.net/anthro/arturo.pdf>.

Esposito, A; Esposito, A.M. & Vogel, C. (2015). Necesidades y retos en la interacción persona-ordenador para el procesamiento de la información emocional y social. *Pattern Recognition Letters*. Vol 66 , (55), páginas 41-51. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167865515000616>

Fairlie, R. & London, R. (2009). The effects of home computers on educational outcomes: Evidence from a field experiment with community college students. Recuperado de <http://www.economics.uci.edu/files/docs/micro/w09/fairlie.pdf>

Faraj, M. & Zarif, N. (2009). Education based on information and communication technology in higher education *Journal of education strategies*, 4(2), 167-171.

Ferrarotti, F. (1988). *Biografía y Ciencias Sociales*. San José, Costa Rica: Flacso.

Fernández, D. & Neri, C.-(2013). Los estudiantes universitarios y las TICS. *Revista Electrónica de la Facultad de Psicología de la UBA Año 3 – Número 8*, septiembre / noviembre. Recuperado de http://intersecciones.psi.uba.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=150:los-estudiantes-universitarios-y-las-tics&catid=9:perspectivas&Itemid=1

Flecha, R. & Tortajada, I. (1999). *Retos y salidas educativas en la entrada de siglo. La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato.* (p. 13- 27). Barcelona, España: Editorial GRAO.

Flick, U. (1998). *An Introduction to Qualitative Research.* Londres: Sage.

Fortunati, L. (2005). Is body-to-body communication still the prototype?. *Info. Soc.*, 21 (2005), pp. 53–61

Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Revista Mexicana de Sociología*, Vol. 50, No. 3. (Jul. - Sep., 1988), pp. 3-20. Recuperado de <http://www.jstor.org/discover/10.2307/3540551?uid=3737808&uid=2&uid=4&sid=21103272163793>

Foucault, M. (1988). *Historia de la locura de la época Clásica.* Tomo I. Buenos Aires: FCE.

Foucault, M. (1989). *Vigilar y castigar.* Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI

Foucault, M. (1993). *Las palabras y las cosas.* México D.C, México: Siglo XXI

Friedman, T. (2013). La revolución virtual golpea a las universidades. *Revista educación virtual*, Vol (32). Recuperado de <http://revistaeducacionvirtual.com/archives/472>

Furman, W. & Buhrmester, D. (2009). Methods and measures: The network of relationships inventory: Behavioral systems versión. *International Journal of Behavioral Development*, 33 (5). pp. 470–478. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1177/0165025409342634>

- García-Canclini, N. (1997). Culturas híbridas y estrategias comunicacionales. *Revista estudios sobre las culturas contemporáneas, junio/año, vol. III*. Pag. 109- 128. México: Universidad de la Colima.
- García, J. & García, J. (2013). Patterns of Web 2.0 tool use among young Spanish people. *Computers & Education. Vol. 67*, pp. 105–120. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2013.03.003>
- Gardner, H. & Davis, K. (2014). *La generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Paidós. Barcelona, España, 12- 238.
- Genlott,, A. & Grönlund, A. (2016). Closing the gaps – Improving literacy and mathematics by ict-enhanced collaboration. *Computers & Education. Vol. 99*, August, pp. 68–80. doi:10.1016/j.compedu.2016.04.004
- Giménez, A. M., Maquilón, J. J., & Arnaiz, P. (2015). Problematic and aggressive use of ICT in adolescents involved in cyberbullying. *Revista De Investigación Educativa, 33(2)*, 335-351. doi:10.6018/rie.33.2.199841
- Giroux, H. (2005). *Estudios culturales, pedagogía crítica y democracia radical*. Madrid: Editorial Popular.
- Gisbert, M. (1992). *Formador de formadores en la dimensión ocupacional*. Tarragona: Universidad Rovira i Virgili.

- Goldstein, E. (2011). Relational aggression in young adults' friendships and dating relationships. *Personal Relationships*, 18 (4), pp. 645–656. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1111/j.1475-6811.2010.01329.x>
- Gómez, R. (2012). Jóvenes urbanos integrados, nuevos repertorios tecnológicos y trabajo educativo. *Revista Educación y Pedagogía*, vol. 24, núm. 62, pp. 34- 46. Medellín, Universidad de Antioquia.
- González, A. (2000). *Medición, Experimentación y Descubrimiento en las Ciencias Sociales*. Universidad Central de Venezuela. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales.
- Goktas, Y. & Demirel, T. (2012). Blog-enhanced ICT courses: Examining their effects on prospective teachers' ICT competencies and perceptions. *Computers & Education*. Vol. 58, Número 3, abril, pp. 908-917. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131511002740>
- Grupo Sócrates. (2014). *Ingeniería de Sstemas- Grupo de investigación*. Recuperado el 13 de Enero de 2015, de Universidad de Córdoba: <http://www.Unicórdoba.edu.co/index.php/investigacion-ing-sistemas/grupos-ing-sistemas>
- Guido, L. (2009). *Tecnologías de Información y Comunicación, Universidad y territorio*. (Tesis de Doctorado). Universidad Nacional de Quilmes, Argentina.
- Gutiérrez G. y Orozco, J. C. (2007). Políticas Tecnológicas en un escenario de gestión de conocimiento en educación. *Revista OEI No. 45*. Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie45.htm>

- Hamid, S.; Waycott, J.; Kurnia, S. & Chang, S. (2015). Understanding students' perceptions of the benefits of online social networking use for teaching and learning. *The Internet and Higher Education*. Vol. 26, July 2015, Pages 1–9.
- Hartley, J. (2008). Repurposing literacy: the uses of Richard Hoggart for creative education S. Owen (Ed.), *Richard Hoggart and Cultural Studies*, Macmillan Palgrave, New York (2008), pp. 137–157
- Hattangdi, A., & Ghosh, A. (2008). *Enhancing the quality and accessibility of higher education through the use of information and communication technology*. Recuperado de <http://www.iitk.ac.in/infocell/announce/convention/papers/Strategy%20Learning-01-Ashish%20Hattangdi,%20%20Atanu%20Ghosh.pdf>
- Heidegger, M. (1994). *La pregunta por la técnica* (Traducción de Eustaquio Barjau en Heidegger, M., Conferencias y artículos). Recuperado de <http://www.heideggeriana.com.ar/textos/tecnica.htm>.
- Herrera-Batista, M. A. (2009). Disponibilidad, uso y apropiación de las tecnologías por estudiantes universitarios en México: perspectivas para una incorporación innovadora. *Revista Iberoamericana de Educación*, N° 48/6, ISSN: 1681-5653.
- Hine, C. (1998). *Virtual Ethnography*. International Conference. Recuperado de <http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper16.htm> Marshall, Catherine & Rossman.
- Hollenbaugh, E. & Ferris, A. (2014). Facebook self-disclosure: Examining the role of traits, social cohesion, and motives. *Computers in Human Behavior*. Vol. 30, enero 2014, Pags. 50–58. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.055>

- Hong-Wen, L. & Yu-Ling L. (2014). Digital educational game value hierarchy from a learners' perspective. *Computers in Human Behavior. Volumen 30*, enero, pp. 1–12. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.034>
- Hsieh, H-F. & Shannon, S. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative health research*, Vol. 15 No. 9, November 2005 1277-1288. DOI: 10.1177/1049732305276687
- Huang, W.; Sala, D. & Joo, S. (2013). Gender divide and acceptance of collaborative Web 2.0 applications for learning in higher education. *The Internet and Higher Education. Vol. 16*, págs. 57-65. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.iheduc.2012.02.001>
- Islas, C., & Carranza, M. (2012). Uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje. ¿Transformación educativa?. *Revista Apertura*, 3(2). Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/198/213>
- Jaramillo, P., & Ruiz, M. (2009). Un caso de integración de TIC que no agrega valor al aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y Juventud*, 7 (1), 267-287.
- Johnson, S. (1997). *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. Basic Books, New York.
- Jin, B. y Park, N. (2010). In-person contact begets calling and texting: interpersonal motives for cell phone use, face-to-face interaction, and loneliness. *Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2010 Dec;13(6):611-628*. doi: 10.1089/cyber.2009.0314.

- Junt, H. & Ozacaya, E. (2014). *How does online social networking enhance life satisfaction? The relationships among online supportive interaction, affect, perceived social support, sense of community, and life satisfaction.* Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.053>
- Keller, C. (2005). Virtual learning environments: Three implementation perspectives. *Learning. Media and Technology*, 30 (3), pp. 299–311
<http://dx.doi.org/10.1080/17439880500250527>
- Kennedy, T. & Judd, A. (2008). First year students' experience with technology: Are they really digital natives? *Australasian Journal of Educational Technology*, 24 (1), pp. 108–122
- Kirschner, P. & Karpinski, A.C. (2010). Facebook (R) and academic performance. *Computers in Human Behavior*. 26 (6), pp. 1237–1245
- Kopecký, K. (2014). Cyberbullying and Other Risks of Internet Communication Focused on University Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol. 112, 7 February 2014, Pages 260–269. International Conference on Education & Educational Psychology 2013. (ICEEPSY 2013). [doi:10.1016/j.sbspro.2014.01.1163](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1163)
- La Razón. (2015). *Bandas Criminales coordinan el negocio del Microtráfico en Montería: Policía.* La Razon, págs. Recuperado de <http://www.larazon.co/web/2015/07/bandas-criminales-coordinan-el-negocio-del-microtrafico-en-monteria-policia/>.
- La Fm. (2016). *Córdoba: a la cárcel dos miembros de la Policía por narcotráfico.* 2 de Abril Recuperado de La Fm: <http://www.lafm.com.co/justicia/noticias/c%C3%B3rdoba-c%C3%A1rcel-dos-miembros-de-199306>

- Latour, B. (2001). *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona, España: Gedisa.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- Lee, J. & Watkins, B. (2016). YouTube vloggers' influence on consumer luxury brand perceptions and intentions. *Journal of Business Research*. Vol. 69, -12, Dic. 2016, pp. 5753–5760. Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2016.04.171>
- Lenhart, A.; Purcell, K. Smith, A. Zickuhr, K. (2010). Social media and mobile internet use among teens and adults. *International Journal of Higher education*, Vol 56. Recuperado de http://pewinternet.org/;/media//Files/Reports/2010/PIP_Social_Media_and_Young_Adults_Report_Final_with_toplevels.pdf
- Lévy. P. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Prólogo de Manuel Medina. Anthropos Editorial: México, p. 230.
- Ley 1286. (2009). *Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación*. Recuperado de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2009/ley_1286_2009.html
- Lewis, C., Fretwell, C. , Ryan, J. & Parham, J. (2013). Faculty use of established and emerging technologies in higher education: A Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Perspective. *International Journal of Higher education*, 2(2), 22-34. <http://dx.doi.org/10.5430/ijhe.v2n2p35>

- Lindsey, J., Rhoads, W. & Berdan, C. (2014). Virtually unlimited classrooms: Pedagogical practices in massive open online courses. *The Internet and Higher Education*. Vol. 24, January 2015, Pages 1–12
- López, Alexander. (2008). Retos metodológicos de la educación comparada en la sociedad global. *RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Estados Unidos. 518 06 2008. Recuperado de <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v5n1-lopez/v5n1-lopez>
- López Cerezo, J. A. y Luján, J. L. (2000). *Ciencia y política del riesgo*. Alianza Editorial. Madrid.
- Lozano, R. (2011). *Las 'TIC/TAC': de las tecnologías de la información y comunicación a las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento*. Recuperado de <http://www.thinkepi.net/las-TIC/TAC-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-a-las-tecnologias-del-aprendizaje-y-del-conocimiento>
- Lupton, D.A. (2014). *Feeling better connected': Academics' use of social media*. News & media research centre. Recuperado de <http://www.canberra.edu.au/about-uc/faculties/arts-design/attachments2/pdf/n-and-mrc/Feeling-Better-Connected-report-final.pdf>
- Maffesoli, M. (1996). *No fundo das aparências*. Vozes. Petrópolis, Brasil.
- Maffesoli, M. (2004). Yo es el otro. En M. Laverde, G. Daza, & M. Zuleta, *Debates sobre el sujeto*. Perspectivas contemporáneas (págs. 21- 32). Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Mallimaci, F., & Giménez, V. (2006). Historias de vida y métodos biográficos. En I. Vasilachis, *Estrategias de investigación cualitativa* (págs. 175- 212). Barcelona: Gedisa.

- Mandal, A., & Mete, J. (2012). *ICT in higher education: opportunities and challenges*. Recuperado de <http://bcjms.bhattercollege.ac.in/ict-in-higher-education-opportunities-and-challenges/>.
- Mandavilli, A. (2011). Peer review: Trial by Twitter. *Nature*, 469 (2011), pp. 286–287
- Martínez, M. E. & Raposo, M. (2006). Las TIC en manos de los estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 165-176. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2229195>
- Massaro, D.W. (1993). Information processing models: Microscopes of the mind Annual. *Review of Psychology*, 44 (1) (1993), pp. 383–425. <http://dx.doi.org/10.1146/annurev.ps.44.020193.002123>
- Matta, N., & Cárdenas, S. (4 de Marzo de 2016). Muere alias “Lorenzo”, cabecilla de la Costa Caribe de “los Urabeños”. *El Colombiano*, págs. 6-7.
- Mendizábal, N. (2006). Los componentes del diseño flexible en la investigación cualitativa. En I. Vasilachis, *Estrategias de investigación cualitativa* (págs. 65- 105). Barcelona: Gedisa.
- Meunier, D. (2010). Emotional encounter: Researching young people's intimate spaces in their information & communication technology practices. *Emotion, Space and Society Vol. 3, Issue 1*, May 2010, pp. 36-39. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1755458610000034>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley General de Educación*. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf. Bogotá.

Ministerio de Educación Nacional. (1999). *Programa de Enseñanza de Lenguas Extranjeras y de Matemáticas para la educación secundaria y media oficial de Colombia*. Grupo de investigación pedagógica. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá.

Ministerio de Educación Nacional, *Plan Decenal de Educación*, (2006), http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057_compendio_general.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Ser competente en Tecnología: ¿una necesidad para el desarrollo!*”. *Orientaciones para la Educación en Tecnología*. Ascofade (Asociación Colombiana de Facultades de Educación). Imprenta Nacional. Bogotá.

Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Proyecto de Uso de Medios y Nuevas Tecnologías*. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Plan sectorial de educación “El camino de la prosperidad” 2010- 2014*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Recuperado de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-293647_archivo_pdf_plansectorial.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2010, 2). *Campaña “A que te cojo ratón”*. MEN- Universidad de Antioquia. Recuperado de <http://didactica.udea.edu.co/raton/index.shtml>.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Plan Sectorial de Educación 2010-2014*. Documento N. 9. Recuperado http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-293647_archivo_pdf_plansectorial.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2012). *Centros de Innovación Educativa*. Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-propertyvalue-48190.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2012b). *Recursos Educativos Digitales Abiertos*. Bogotá: Colección Sistema Nacional de Innovación Educativa con uso de TIC - Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Educación Superior 2014. *Síntesis de estadísticas del departamento de Córdoba*. Ministerio de Educación Nacional- DANE. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/articles-212352_cordoba.pdf

MinHacienda. (2015). Departamento de Córdoba- diciembre de 2014. Bogotá: Ministerio de Hacienda de Colombia.

MinTIC. (2009). *Pliego de condiciones fase de profundización de Computadores Para Educar (CPE)*. Concurso de méritos 01 de 2009. Bogotá.

MinTIC. (30 de Octubre de 2015). *Plataforma educativa revolucionará la enseñanza en cuatro ciudades del país*. Obtenido de Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC): <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-13884.html>

MinTIC. (2016). *Diseño y medición Indicador Terminales por cada 100 habitantes- En el marco del Plan Nacional de desarrollo 2014 - 2018*. Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación. Bogotá: MinTIC. Obtenido de http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-51641_recurso_1.pdf

Mommaas, H. (2015). Globalization. *Sociological Research online* (2). Recuerado de http://www.socresonline.org.uk/7/2/beck_tomlinson.html

- Monroy, B. (2005). *Aprendizaje significativo*. Documento de trabajo sin publicar. Universidad Pedagógica Nacional- Computadores Para Educar. Bogotá.
- Montero, J. (2012). Un estudio sobre nuevas alfabetizaciones en Argentina: los jóvenes como productores de imágenes digitales. *Revista Educación y Pedagogía*, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. 24, núm. 62, enero-abril, 2012, pp. 33-46.
- Mueller, P. & Oppenheimer, D.M. (2014). The pen is mightier than the keyboard: advantages of longhand over laptop note taking. *Psychol. Sci.*, 00 (2014), pp. 1–10
- Muñoz, G. (2007). La comunicación en los mundos de vida juveniles. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales. Niñez y Juventud*, 1 (5), pp. 283- 308.
- Muñoz, G.; Alba, G.; Galindo, G. & Peláez, M. (2010). Los mundos de vida de niños, niñas y jóvenes mediados por las pantallas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y juventud (Separata)*, 1 (8), p.p. 34-49.
- Nadkarni, A. & Hofmann, S. (2012). Why do people use Facebook?. *Journal Personality and Individual Differences*. Vol. 52, Número 3, pp.. 243-249. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2011.11.007>
- Naiman, G., & Quaranta, G. (2006). Los estudios de caso en la investigación sociológica. En I. Vasilachis, *Estrategias de investigación cualitativa* (págs. 213-237). Barcelona: Gedisa.
- Nalwa, K. & Anand, A. (2003). *Internet addiction in students: A cause of concern*. *Cyberpsychology & Behavior*, 6 (6) (2003), pp. 653–656

- Negrete, V. (2010). Carta a un cordobés ausente. *La Razón*. Recuperado de <http://www.razonpublica.com/index.php/26-temas/recomendados/1726-carta-a-un-cordobes-ausente.html>
- Niemz, K.; Griffiths, M. & Banyard P. (2005). Prevalence of pathological Internet use among university students and correlations with self-esteem, the general health questionnaire (GHQ), and disinhibition. *Cyberpsychology & Behavior*, 8 (6), pp. 562–570. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/16332167>
- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. O'Reilly Network. Recuperado de <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- Ohler, Jason. (2006). *Digital Storytelling and New Media Production in the Classroom: Pathways to Learning and Literacy*. Educational Leadership. Recuperado de <http://www.jasonohler.com/storytelling/>
- Ortega, R.; Del Rey, R. & Sánchez, V. (2012). *Nuevas dimensiones de la convivencia escolar y juvenil. Ciberconducta y relaciones en la red: Ciberconvivencia*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Gobierno de España.
- Papastergiou, M., Gerodimos, V., & Antoniou, P. (2011). Multimedia Blogging in Physical Education: Effects on Student Knowledge and ICT Self-Efficacy. *Computers and Education*, 57, pp. 1998-2010. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.05.006>

- Pempek, T. & Yermolayeva, Y. (2009). College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*. Vol. 30, Núm. 3, mayo-junio, pp. 227-238. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.appdev.2008.12.010>
- Perazzo, M. (2008). La ruta de la alfabetización digital en la Educación Superior: una trama de subjetividades y prácticas. *RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 5(1). Recuperado de <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v5n1-perazzo>
- Pérez, R; Rumoroso, A- & Brenes, C. (2009). El Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Evaluación de Sí Mismo en Adolescentes Costarricenses. *Interamerican Journal of Psychology*, Vol 24, 610-617.
- Pineda, M. D. (2010). Bandas criminales se toman zonas populosas en las principales ciudades. *Caracol Radio*. Recuperado de http://caracol.com.co/radio/2010/08/29/nacional/1283058120_350288.html
- Pineda, M. D. (2011). Córdoba, epicentro del narcotráfico en el país. *Periódico El Universal*, agosto 23. pág. 18.
- Piromallo, A., & Abruzesse, A. (1989). Prefacio. En Anceschi, Baudillard, & Bechelloni, *Videoculture di fine secolo* (pág. 178). Madrid: Liguori editore.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9 (5) (2001) Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>

- Reig, D. (2012). *Conociendo la creatividad para potenciarla*. Recuperado de <http://www.dreig.eu/caparazon/category/intuicion-digital/>
- Renó, D; (2007). YouTube, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio. *Revista Latina de Comunicación Social*, 10() Recuperado de <http://4www.redalyc.org/articulo.oa?id=81906217>
- Revista Dinero. (2017). *Así crecen las ventas 'online' en América Latina*. Obtenido de Revista Dinero: <http://www.dinero.com/edicion-impresa/la-grafica/articulo/crecimiento-del-comercio-electronico-en-america-latina/247678>
- RIBIE (2017). *XIII Congreso de Informática Educativa*. Red Iberoamericana de Informática Educativa. Recuperado de <http://www.ribiecol.org/#invitación>
- Robertson, R. (2000). Globalización, tiempo-espacio y homogeneidad-heterogeneidad. *Revista Zona abierta*, Vol. 7, pp. 213-242.
- Robles, H. & Rodríguez, R. (2013). Un ambiente virtual para las habilidades de pensamiento crítico en ESL. *Revista zona próxima*, n° 19 julio - diciembre, 2013, ISSN 2145-9444 (electrónica).
- Roblyer, M.; McDaniel, M. & Webb, M. (2010). Findings on Facebook in higher education: A comparison of college faculty and student uses and perceptions of social networking sites. *The Internet and Higher Education*, Vol. 13, Junio 2010, Pag. 134–140. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.03.002>
- Romero, Martha Ce. (2010). *RedCOMUNES: Lecciones de Comunicación aprendidas en la escuela*. (Tesis de Maestría). Universidad del Norte, Barranquilla- Colombia.

- Russell, C. (2009). A systemic framework for managing e-learning adoption in campus universities: Individual strategies in context. *ALT-J, Research in Learning Technology*, 17 (1) (2009), pp. 3–19
- Salajan, F.; Schönwetter, D. & Cleghorn, B. (2010). Student and faculty inter-generational digital divide: Fact or fiction?. *Computers & Education*, Vol. 55, pp.1393-1403. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131510001776>.
- Salehan, M. & Negahban, A. (2013). Social networking on smartphones: When mobile phones become addictive. *Computers in Human Behavior*. Vol. 29, Núm. 6, noviembre de 2013, pp. 2632-2639. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.003>
- Salinas, J. (2000). El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación, 199 – 227; en Cabero, J. (ed.) (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis.
- Sánchez, V.; Muñoz, N. & Ortega, R. (2015). Cyberdating Q_A”: An instrument to assess the quality of adolescent dating relationships in social networks. *Computers in Human Behavior*. Vol. 48, julio, pp. 78-86.
- Sandholtz, J. & Reilly, B. (2004). Teachers, not technicians: rethinking technical expectations for teachers. *The Teachers College Record*, 106 (3) (2004), pp. 487–512
- Sandoval, R; Romero, A. & Heredia, E; (2013). Comunicación e intercambio con redes sociales en la educación universitaria: caso estudiantes de Administración e Informática. *Revista Apertura*, Vol 12. Octubre, 82-95.

- Sarkar, S. (2012). The role of information and communication technology (ICT) in higher education for the 21st century. *The science probe*, 1(1), 30-41.
- Scanlon, P. M. (2003). Student online plagiarism: How do we respond? *College Teaching*, 51(4), 161-166. Recuperado de http://www.accessmylibrary.com/coms2/summary_0286-20239508_ITM
- Scherer, R. & Hatlevik, O. (2017). “Sore eyes and distracted” or “excited and confident”? – The role of perceived negative consequences of using ICT for perceived usefulness and self-efficacy. *Computers & Education*. Vol, 115, December 2017, Pages 188-200. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.08.003>
- Schmidt, J. (2010). Peer 2 Peer. University 2010. Recuperado de <https://vimeo.com/11158136>
- Selwyn, N. (2007). The use of computer technology in university teaching and learning: A critical perspective. *Journal of Computer Assisted Learning*, 23 (2) , pp. 83–94
- Semana. (2004). El Miami costeño. *Revista Semana*, 54- 56.
- Semana. (2013). Desigualdad económica en las regiones. *Revista Semana*, 19 octubre.
- Senik, R. & Broad, M. (2011). Information technology skills development for accounting graduates: Intervening conditions. *International Education Studies*, 4 (2), pp. 105–110
- Shahriza, T; Hidayah, N. & Nor, M. (2009). Exploring the relationship between Internet ethics in university students and the big five model of personality. *Computers & Education*. Vol. 53, Núm. 1 , agosto de 2009, páginas 86-93. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2009.01.001>

- Shklovski, I., Kiesler, S., & Kraut, R. (2012). The internet and social interaction: A meta-analysis and critique of studies, 1995-2003. *Computers, phones, and the internet: Domesticating information technology* () doi:10.1093/acprof:oso/9780195312805.003.0017
- Shove, E. & Pantzar, M. (2005). Consumers, producers and practices: understanding the invention and reinvention of Nordic walking. *J. Consum. Cult.*, 5 (2005), pp. 43–64
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. 1ra Edición. Buenos Aires: Fondo de Cultura económica.
- Silva-Peña, I; Borrero, A M; Marchant, P; González, G; Novoa, D; (2006). Percepciones de jóvenes acerca del uso de las tecnologías de información en el ámbito escolar. *Última Década*, (13) 39-63. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=19502403>
- Soep, E. (2012). Generación y recreación de contenidos digitales por los jóvenes: implicaciones para la alfabetización mediática. *Comunicar*, n° 38, v. XIX, *Revista Científica de Educomunicación*. Vol 16, pp. 93-100. <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-10>
- Stake, R. (1998): *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.
- Stake, R. (2005). *El Arte de la Investigación del Estudio de Caso: Perspectiva en la Práctica*. Londres: Sage
- Subrahmanyam, K. & Greenfield, P. (2008). Online communication and adolescent relationships. *The Future of Children*, 18, pp. 119–146

- Taipale, S. (2015). Bodily dimensions of reading and writing practices on paper and digitally. *Telematics and Informatics*. Vol. 32, Issue 4, November 2015, Pages 766–775. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0736585315000325>
- Tedesco, J. (1995). *El Nuevo pacto educativo: educación, competitividad y ciudadanía en la sociedad moderna*. Madrid: Grupo Anaya.
- Thaichon, P. (2017). Consumer socialization process: The role of age in children's online shopping behavior. *Journal of Retailing and Consumer Services*. Vol. 34, Pag. 38–47. Australia.
- Thompson, J. (2000). La transformación de la visibilidad. *Comunicación y Sociedad*(38), 227-250. Recuperado de <http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/a10.pdf>
- Tirado, F., & Domènech, M. (2006). *Lo social y lo virtual: nuevas formas de control y transformación social*. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado de https://books.google.com.co/books?id=SoKA0zB93scC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Tomlinson, J. (2001). *Globalización y cultura*. Madrid, España: Universidad Iberoamericana.
- Tone, H; Zhao, H. & Yan, W. (2014). The attraction of online games: An important factor for Internet Addiction. *Computers in Human Behavior*. Vol. 30, 321–327. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.09.017>

- Tsai, H. & Liu, S. (2015). Relationships between time-management skills, Facebook interpersonal skills and academic achievement among junior high school students. *Social Psychology of Education* (2015), 1–14. Recuperado de <http://link.springer.com/article/10.1007/s11218-015-9297-7>
- Turkle, S. (1995). *La vida en pantalla: La identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- UCC. (2015). Rizoma: Academia integrada. Universidad Cooperativa de Colombia: Medellín. Recuperado de <http://www.ucc.edu.co/rizoma/Paginas/inicio.aspx>
- UCC. (2011). *E-learning- Universidad Cooperativa de Colombia*. Obtenido de E- Learning: <http://www.ucc.edu.co/e-learning/Paginas/inicio.aspx>
- Ulrich, C. & Nedelcu, A. (2015). MOOCs in Our University: Hopes and Worries. *Procedia - Social and Behavioral Sciences. Volume 180*, 1541–1547. [doi:10.1016/j.sbspro.2015.02.304](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.304)
- UNESCO (2002). Las tecnologías de la Información y Comunicación en la educación. Un plan de estudios para las escuelas y el programa para el desarrollo docente. *División de la educación superior*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129538e.pdf>.
- UNESCO (2003). *Communication and information*. Recuperado de <http://www.unesco.org/webworld/cmc.aspx>
- UNESCO. (2008). *Estándares de competencias en TIC para docentes*. Recuperado de <http://www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php>.

- Unicórdoba. (2011). *Universidad de Córdoba*. Obtenido de SIPA- Sistema de Información de las Prácticas Académicas: <http://web.www3.Unicórdoba.edu.co/es/practicasadademicas.html>
- Unicórdoba. (2016). Universidad de Córdoba. Recuperado de <http://www.Unicórdoba.edu.co/>
- Urresti, M- (2008). *Ciberculturas juveniles: los jóvenes y sus representaciones en la era de Internet*. Buenos Aires: La Crujía.
- Valenzuela, S; Park, N & Kee, K. (2009). Is There Social Capital in a Social Network Site?: Facebook Use and College Students' Life Satisfaction, Trust, and Participation. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14: 875–901. doi: 10.1111/j.1083-6101.2009.01474.x
- Vallés, J. (2011). Política y políticas en materia de justicia: Apuntes de un observador-participante. *Gestión y Análisis de Políticas Públicas*, () 133-174. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281521737005>
- Van Dusen, G. (1997). The virtual campus: Technology and reform in higher education. *Higher Education Report*, Vol. 25, 123- 148. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=ED412816>
- Valkenburg, P, Peter J, Schouten, A. (2006). Friend networking sites and their relationship to adolescents' well-being and social self-esteem. *Cyberpsychol Behav. Oct;9(5):584-90*. DOI: 10.1089/cpb.2006.9.584
- Valkenburg, P., Sumter, S. & Peter, J. (2011). Gender differences in online and offline self-disclosure in pre-adolescence and adolescence. *British Journal of Developmental Psychology*, 29 (2), 253–269. <http://dx.doi.org/10.1348/2044-835x.002001>

- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *La investigación cualitativa*. Estrategias de Investigación cualitativa. P. 23- 64. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Vélez, A. (2009). Construcción de subjetividad en jóvenes raperos y raperas: más allá de la experiencia mediática. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, vol. 7, núm. 1, 289-320. Manizales, Colombia.
- Vera, L. (2004). Diálogo entre lo cuantitativo y lo cualitativo en la investigación científica. El desafío de la triangulación. *Disciplina y trabajo* 7(15): 38-40.
- Vernon, L.; Barber, B. & Modecki, K. (2015). Adolescent problematic social networking and school experiences: The mediating effects of sleep disruptions and sleep quality. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18 (7), 386–392
- Virilio, P. (1989). El último vehículo. En J. Talens, *Videoculture di fine secólo* (pág. 178). Madrid: Liguori Editore.
- Vivancos, J. (2009). *Ensenyament de les Ciències amb suport TAC*. Ensenyament de les Ciències amb suport TAC. Recuperado de <http://ticotac.blogspot.com.co/2011/02/ensenyament-de-les-ciencies-amb-suport.html>
- Walsh, M. (2010). Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice. *Australian Journal of Language and Literacy* , 33 (3), 211-239.
- Watty, K.; McKay, J. & Ngo, L. (2016). Innovators or inhibitors? Accounting faculty resistance to new educational technologies in higher education. *Journal of Accounting Education*. Recuperado de doi:10.1016/j.jaccedu.2016.03.003

- Weis, R. & Cerankosky, B. (2010). Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: A randomized, controlled study. *Psychological Science*, 21 (4), 463–470.
- Whelan, E.; Teigland, R.; Vaast, E. & Brian, M. (2016). Expanding the horizons of digital social networks: Mixing big trace datasets with qualitative approaches. *Information and Organization*. Vol 26 (1-2), Pág. 1-12.
- Wilson, R., Gosling, S. & Graham, L. (2012). A review of Facebook research in the social sciences. *Perspectives on Psychological Science*, 7 (3), 203–220. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1177/1745691612442904>
- Woodgate, A., Scott, A-M., Macleod, H. & Haywood, J. (2015). Differences in online study behaviour between sub-populations of MOOC learners. *Educación XXI*, Vol. 3, 147-163.
- Yamada, G; Castro, J. & Bacigalupo, J. (2012). Desigualdad monetaria en un contexto de rápido crecimiento económico: el caso reciente de Perú. *Revista estudios económicos*, Vol 8, 65-77. Recuperado de <http://200.37.165.6/docs/Publicaciones/Revista-Estudios-Economicos/24/ree-24-yamada-castro-bacigalupo.pdf>
- Yin, RK (1984). *Estudio de caso: Diseño y métodos*. Newbury Park, CA: Sage.
- Zah, W., Ismail, H., & Tien, C. (2012). Plagiarism: To What Extent it is Understood? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 604-611.
- Zemelman, H. (2010). Sujeto y Subjetividad: La problemática de las alternativas como construcción posible. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, Vol. 9 (27), 355-366.

Zhou, M. (2016). Chinese university students' acceptance of MOOCs: A self-determination perspective. *Computers & Education*. Vol. 92–93, 194–203. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.012>

Anexos

Anexo 1: Preguntas grupos focales

Tabla 10

Cuestionario a grupos focales

Categoría:

1: Influencia de las Tecnologías de la Información Comunicación y aprendizaje (TIC/TAC) en los espacios de formación universitaria

1. ¿Para ustedes, que son y para qué sirven las TIC?
2. ¿Qué dificultades se les presenta al usar las TIC? ¿Cómo solucionan dichas dificultades?
3. ¿Cómo observan ustedes que son usadas estas Tecnologías por los estudiantes?
4. En algunos contextos académicos se habla de las TIC/TAC: Tecnologías De La Información, Comunicación y de Aprendizaje. ¿Para usted que herramientas serían TIC/TAC?
5. En la universidad ¿cree usted que están usando las TIC/TAC? ¿De qué manera?

Categoría:

2: Cambios generados por las TIC/TAC en la corporeidad, manejo del espacio y tiempo de los jóvenes monterianos como sujetos de formación.

Corporeidad

6. ¿Cómo creen que ha cambiado su cuerpo al usar las TIC?
7. ¿Siente que le duele los dedos al usar sus dispositivos móviles?
8. ¿Cuándo usted se sienta frente al computador se encorva?
9. ¿Cuándo escriben con lápiz (lapicero) y papel cómo se sienten?
10. ¿Cuáles son las partes de tu cuerpo que más usas con el computador y los dispositivos móviles?

Espacios

11. ¿Cuáles son sus espacios favoritos para usar las TIC?
12. Tienen algún blog o página web?...de que trata?
13. ¿Dónde se sienten seguros e inseguros usando sus dispositivos?
14. ¿Tienen cuenta en redes sociales, que redes?
15. ¿Qué contenidos comparte en redes sociales?, ¿Les ha pasado algo incómodo con un contenido que subieron a redes sociales, y que le sucedió?

-
16. ¿Cuándo están con su pareja o grupos de amigos, usan las TIC?
17. ¿Han iniciado alguna relación sentimental por la web?, ¿Cómo les fue?

Tiempo

18. ¿En qué lugares y horas utiliza las TIC?
19. ¿Cómo es un día normal en su vida?
20. ¿Alguna vez han seguido de largo en la noche usando sus dispositivos móviles?, ¿Con motivo de qué? (estudio u otra cosa).

Categoría

3. Discursos y prácticas sobre la influencia de las TIC/TAC en la construcción de las subjetividades en jóvenes universitarios de Montería.

Preguntas:

21. ¿Cuáles son los dispositivos que más utiliza cotidianamente? ¿Por qué?
22. ¿Cuáles con las TIC con las que más se identifica? ¿Por qué?
23. Se dice que los niños y jóvenes son “Nativos digitales” y los adultos están en la otra orilla y los llaman “inmigrantes digitales”. ¿Qué opinan ustedes de eso?
24. ¿Cuáles son los términos más usados con sus amigos, cuando usan las TIC? Ejemplo: Whapsapiar, googlear.
25. ¿Hacen parte de algún grupo juvenil?,¿cómo es la comunicación en el grupo?
26. ¿Acostumbran a realizar compras por la Web?

Fuente: Construcción propia

Anexo 2. Formato Observación participante

Formato de observación de campo

Lugar, fecha y hora	Descripción de la situación	Interpretación	Categorías emergentes
Introducción	La Universidad Cooperativa de Colombia es la universidad privada con mayor número de	En cuanto a los memes es una de las prácticas más usadas en este	-Redes sociales

<p>UCC sede Montería, junio 9 de 2015.</p>	<p>estudiantes de Colombia, tiene 18 sedes en ciudades grandes, intermedias y municipios de Colombia; una de las cuales es la ciudad de Montería, la cual es uno de los casos que se analizó en la presente tesis.</p> <p>La UCC sede Montería tiene 18 años, hace cuatro años hicieron una sede propia con un edificio equipado con tecnología educativa avanzada y que le ha dado una nueva cara a la universidad en la ciudad de Montería. Ya que anteriormente la Universidad operaba en diferentes sedes (casas en arriendo) en el centro de la ciudad. Ahora cuenta con sede propia al norte de la ciudad, rodeada por un complejo deportivo que se llama la Villa Olímpica (de carácter público), y en la cual hay canchas de futbol, de beisbol, un estadio de softboll que está en reconstrucción. Frente a la UCC está ubicado uno de los íconos representativos de la ciudad que es el estadio de béisbol 18 de junio.</p> <p>La UCC está muy cerca de la avenida Circunvalar que es una de las calles más importantes y de los barrios más lujosos de la ciudad como son el Recreo, Monteverde, la Castellana (pertenece a este último). Algo que llama la atención, es que cerca está la empresa Café Córdoba, que ofrece un producto con el mismo nombre, y todas las tardes hay un olor (delicioso) de café tostado, lo que da un aire de tranquilidad, aunque estemos con muchísimo calor como es característico en esta ciudad.</p> <p>Hablemos ahora de calor, Montería es una ciudad de la costa Caribe de Colombia con una temperatura promedio de 35 grados celsius. En los meses de mayo, junio y julio de 2015 (cuando se realizó parte de la observación de campo), estamos pasando por una ola de calor muy grande, a tal punto que se llegó a 43 grados algunos días. Eso da un aire de malhumor en muchas personas y también ganas de no hacer nada, ya que las condiciones climáticas son muy complejas. Una de las mejores salidas para esta oleada de calor es estar en la universidad, ya que cuenta con aire acondicionado en todos los salones, biblioteca, oficinas, lo que mejora el estado de ánimo en muchos casos.</p> <p>En cuanto a los memes es una de la prácticas más usadas en este momento por los docentes y estudiantes. Es muy común pertenecer a grupos de <i>WhatsApp</i>.</p> <p>Los estudiantes, también tienen sus grupos especiales en <i>WhatsApp</i>, algunos hacen grupos de asignaturas específicas como “Investigación</p>	<p>momento en los grupos de redes sociales. Aunque no es una red social propiamente dicha entre grupos de docentes y de estudiantes es muy común pertenecer a un grupo de <i>WhatsApp</i>.</p>	<p>-Memes -Tecnología educativa</p>
--	---	--	---

	<p>Psicológica”, “Procesos Psicológicos” donde colocan información de lo que se da en el curso. Pero también por grupos y amistades tiene sus grupos con las noticias que les interese.</p> <p>La red social más usada por los docentes y estudiantes es <i>Facebook</i>, una docente de derecho tiene una experiencia significativa de trabajo con esta red (más adelante les daré a conocer una entrevista con la profesora que lidera).</p>		
Descripción sede	<p>La UCC sede Montería, está ubicada en el barrio la Castellana, el cual es uno de los más exclusivos de la ciudad. Los estudiantes de la universidad pertenecen en su mayoría a los estratos 1, 2 y 3, lo cual puede ser una tensión entre el lugar y la posición económica de los estudiantes, pero no tiene mucha importancia en este caso puntual, ya que la Universidad está ubicada cerca de una de las avenidas más importantes- que es la Circunvalar- y con un excelente servicio de buses, rodeada también de campus verdes de deporte, y no hay que adentrarse en el barro para estar en la Universidad.</p>		
<p>Junio 25 de 2015</p> <p>Auditorio de la UCC</p> <p>Tema: Experiencias significativas docentes</p>	<p>Una actividad interesante durante el mes de junio por los docentes de la UCC fue un foro sobre experiencias significativas en el cual participaron docentes de los diferentes programas que ofrece la U., como: Derecho, Psicología, Administración de Empresas, Contaduría e Ingeniería de Sistemas.</p> <p>La primera experiencia que se trabajó fue la de una docente del programa de derecho, la cual comentó cómo ha trabajado a partir de la metodología oficial de trabajo de la Universidad que es MICEA y se aprovecha un recurso tan significativo para los estudiantes como son las redes sociales. Otra de las experiencias mostradas, también de un docente de derecho, es en la asignatura derecho romano, en el cual los estudiantes para socializar las diferentes formas de contrato romano hacen dramatizados. Comentó el docente que la estrategia de usar tecnología ha ayudado mucho a la comprensión de algunos procesos que serían muy complejos con solo lecturas.</p> <p>Una profesora del programa de Contaduría, comentó la experiencia significativa, de que sus estudiantes investiguen y vayan a diferentes empresas de la ciudad para que apliquen los conceptos que dan en clases.</p>	<p>Se evidencia con la socialización de las experiencias de docentes que hay un claro interés por parte de las políticas de la universidad de que los docentes hagan uso de las TIC en su ámbito pedagógico. Realizaron una propuesta de redes llamada RIZOMA, en la cual hacen concursos de experiencias docentes con TIC entre otras.</p>	<p>-Experiencias con TIC docentes</p>

	<p>Del programa de Psicología dio su experiencia una docente del área de investigación, la cual planteó que las herramientas tecnológicas con que se cuenta en cada salón son fundamentales para hacer más dinámicas las clases de los estudiantes. Dijo que en sus clases se muestran videos, se hacen presentaciones. En una asignatura que se llama Humanidades los estudiantes realizan un video (cortometraje) sobre un tema que les interesa y que han hecho productos maravillosos que suben a Yuotube y los comparten en diferentes redes.</p> <p>También manifestó que desde la coordinación de Semilleros de Investigación crearon un blog en el cual dan a conocer los semilleros del programa, objetivos, líneas de investigación, inscripción y que ha sido muy útil para que los estudiantes que quieren participar en procesos investigativos conozcan las oportunidades que tienen.</p> <p>La dirección del blog es: http://semillerosucmonteria.blogspot.com/</p> <p>Las anteriores son alguna de las experiencias que mostraron los docentes.</p> <p>En charla sostenida con varios docentes, estos comentaron que usan los televisores o video Beam para hacer sus presentaciones de clase en PowerPoint y es común que usen videos para complementar algunos temas.</p> <p>Un docente de Psicología, que imparte una asignatura llamada Psicología de la Salud, planteó que su metodología a lo largo del curso es muy similar: comienza dando la teoría del tema en clase magistral: ejemplo, el cáncer y su efecto en la salud mental; luego los estudiantes tienen que afianzar los contenidos teóricos buscando artículos en revistas, ya sean físicas o virtuales, y en bases de datos. Luego los estudiantes deben socializar lo que encontraron sobre el tema, qué se ha escrito y como lo interpretan Y en un tercer momento (que generalmente es una tercera clase), observan una película que trate el tema; luego hacen un conversatorio con todo lo visto. Comentó que es importante usar las tecnologías para que los estudiantes no se aburran de solo teoría y para que confronten lo teórico con algo vivencial, como pude ser la historia de una</p>		
--	---	--	--

	película (que generalmente en dichos temas, se basan en hechos reales).		
	Es importante mencionar que los salones de clase están muy bien equipados con Televisor de 52 pulgadas, <i>wifi</i> inalámbrico; algunos salones que no tienen televisor tienen video beam; la ambientación es excelente, con ventanas grades, aire acondicionado y una vista panorámica de la ciudad. Los docentes, en general, opinan que es muy bueno el ambiente y los estudiantes también lo opinan.		

Anexo 3: Coherencia metodológica

Tecnologías de la Información, Comunicación y de Aprendizaje (TIC- TAC): Comprensión de las subjetividades en los jóvenes universitarios de Montería

Tránsitos educativos.

Por: *Glenis Bibiana Álvarez Quiroz*

Directora: *Claudia de Pilar Vélez de la Calle*

Tema	Título: objeto o campo de estudio	Preguntas	Estado del arte	Categorías	Objetivos	Enfoque	Diseño metodológico	Técnicas	Instrumentos
Tránsito educativos TIC- TAC Educación Superior, subjetividades jóvenes	Tecnologías de la Información, Comunicación y de Aprendizaje (TIC- TAC): Comprensión de	¿Qué comprensiones se pueden inferir sobre las subjetividades que se han configurado en los tránsitos educativos ocurridos a partir	En las investigaciones sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación y aprendizaje (TIC/TAC) en educación superior,	Categorías de análisis : Tránsitos educativos; Subjetividad; TIC- TAC;	General: Comprender los cambios generados por las Tecnologías de la Información, Comunicación del aprendizaje (TIC/TAC) en las subjetividades de un grupo de jóvenes universitarios en Montería y los	<i>Paradigma: Interpretativo</i> <i>Enfoque: Hermenéutico</i>	<i>Estudio de caso</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativas digitales • Grupos focales 	Video, blogs, redes sociales Grabadora, videocámara, cuestionario

	<p>las subjetividades en los jóvenes universitarios de Montería</p> <p><i>Tránsitos educativos</i></p>	<p>del uso de las Tecnologías de la Información ,Comunicación y aprendizaje (TIC/TAC) en un grupo de jóvenes de dos universidades de la ciudad de Montería?</p>	<p>las subjetividades juveniles se evidencia que para los jóvenes existen fuertes tendencias de agenciamientos.</p> <p>Los trabajos investigativos en cuanto a TIC/TAC en educación superior están apenas emergiendo al respecto.</p> <p>Surgiero en las siguientes categorías:</p>	<p>Tránsitos educativos:</p> <p>Los cambios que se dan a lo largo de la vida académica en los distintos niveles educativos, en este caso en la Educación Superior, por los efectos causados por distintos entornos, metodologías de trabajo, y diferentes realidades y subjetivaciones. En especial los nuevos vínculos que están emergiendo con los usos cognitivos y sociales de las TIC.</p> <p>Cuando hablamos de contextos locales y culturas en tránsito, se parte de considerar que tal vez en</p>	<p>tránsitos educativos emergentes por medio de interpretaciones de las narrativas digitales, a través de grupos focales e historias de vida, sobre corporeidad, manejo del espacio y tiempo como sujetos de formación en dos casos de instituciones universitarias.</p>			<p>• historias de vida</p>	<p>Ensayo s, Blogs</p>
--	--	---	---	--	--	--	--	--------------------------------	----------------------------

			<ul style="list-style-type: none"> • as TIC/TAC en la educación superior. • relación entre los jóvenes y las TIC/TAC. • objetividades juveniles digitales. 	<p>Montería, y en general en Colombia, no encontraremos sociedades e individuos filtrados totalmente por las tecnologías, como podríamos encontrar en Estados Unidos, en Europa, entre otros países más avanzados en el ámbito tecnológico.</p> <p>Sino una cultura híbrida donde las TIC están jugando un papel importante en la vida de los jóvenes.</p> <p>Las TAC tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el</p>					
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

				<p>profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Se trata de incidir especialmente en la metodología, en los usos de la tecnología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Se trata en definitiva de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia.</p>					
				<p>Subjetividad:Noción conceptual que yo entienda sobre ellos. Recreación de los que diga Deleuze sobre la subjetividad...que voy a entender en esta</p>	<p>Específicos: Identificar la influencia de las Tecnologías de la Información Comunicación y aprendizaje (TIC/TAC) en los espacios de formación universitaria de los jóvenes universitarios de Montería (dos</p>			<p>Observaciones de campo</p>	<p>Diario de campo</p>

				<p>investigación sobre subjetividad.</p> <p>La subjetividad juvenil digital está enmarcada en el contexto donde los medios de comunicación, y aprendizaje TIC/TAC se constituyen en modos culturales y educativos propios de influir como agenciamientos, en las configuraciones subjetivas.</p> <p>El concepto foucaultiano examina la construcción histórica de la subjetividad a partir de prácticas sociales (poder) y epistémicas (saber), una subjetividad que deja de ser esencial para convertirse en la</p>	<p>instituciones caso) a través de observaciones de campo infiriendo manifestaciones subjetivas contemporáneas en comparación con las prácticas tradicionales académicas.</p>				
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

				<p>construcción casual de dichas prácticas históricas discursivas y no discursivas, (Foucault, 1988).</p> <p>Para Gilles Deleuze el sujeto es siempre un resultado, de las dinámicas sociales y culturales que lo circundan, “nunca es originario, es producido como residuo, está siempre al lado y surge ligado al consumo y a la voluptuosidad”</p>					
				<p>El avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con su ampliación al aprendizaje (TAC) ha permitido desarrollar espacios virtuales (redes</p>	<p>Caracterizar discursos, prácticas, narrativas digitales y categorías que relacionen las influencias de lasTecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en la construcción de</p>		<p>Grupos focales</p> <p>Narrativas digitales</p>	<p>Video, blogs, redes sociales</p> <p>Grabadora, videocámara, cuestionario</p>	

				<p>sociales, blog, wikis, entre otros), en las cuales la subjetividad adquiere nuevas expresiones. Por ello, el espacio de un sujeto determinado ya no se localiza a un territorio determinado, sino que a través de los entornos virtuales es posible ejercer su subjetividad desde diferentes espacios (Aguilar & Said, 2010).</p>	<p>las subjetividades en jóvenes universitarios de Montería infiriendo tendencias, tensiones y perspectivas en tránsitos educativos.</p>				
				<p>TIC- TAC: El avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con su ampliación al aprendizaje (TAC) ha permitido desarrollar</p>	<p>Interpretar los rasgos que determinan las subjetividades producidas por lasTecnologías de la Información, Comunicación, Aprendizaje y Conocimiento (TIC/TAC) en dos escenarios de formación</p>			<p>Historias de vida Narrativas digitales</p>	<p>Ensayos y blogs Video, blogs, redes sociales</p>

				espacios virtuales (redes sociales, blog, wikis, entre otros), en las cuales la subjetividad adquiere nuevas expresiones.	superior en la ciudad de Montería.				
--	--	--	--	---	------------------------------------	--	--	--	--