

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



SECRETARÍA ACADÉMICA
COORDINACIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DESARROLLO EDUCATIVO

Jóvenes, Redes sociales digitales y Educación Superior: entre la vida cotidiana y la vida escolar

Tesis que para obtener el Grado de

Maestra en Desarrollo Educativo

Presenta

Lic. Blanca Margarita Flores Ramírez

Directora de Tesis: **Dra. Luz María Garay Cruz**

Ciudad de México

Octubre, 2016

*A Daniel, Diana y Alejandro
por su mágica existencia*

Agradecimientos

Agradezco infinitamente a la Universidad Pedagógica Nacional por ser un espacio diverso y propicio para el encuentro, generación y circulación del saber. Gracias a la línea de formación en Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE) por el apoyo, el debate, las enseñanzas y las experiencias compartidas; sin duda este equipo me dio los mejores amigos, los mejores maestros y los mejores momentos.

Muchísimas gracias a mi asesora, la Dra. Luz María Garay, quien tuvo la disposición y el compromiso para que este trabajo llegara a buen término, además de ello, gracias por su enorme bondad humana, por el cariño y los momentos agradables que hicieron del proceso un disfrute verdadero.

De igual forma agradezco a mis sinodales, a la Dra. Laura Regil y a la Mtra. Ruth Briones, por acompañarme en esta aventura de investigación y formación, por los cuestionamientos, por la emoción de los hallazgos y por la duda permanente; gracias a la Mtra Martha Corenstein por tantos años de acompañamiento, por su enorme bondad y generosidad a lo largo del tiempo, gracias por el cariño; gracias al Dr. Gabriel Arango quien con sus valiosas aportaciones, en el cierre de la aventura, contribuyó de manera importante para el buen término de este trabajo.

Agradezco también a todas las y los jóvenes de la UNAM, de la UPN y de otros espacios académicos y no académicos, por aportar sus narrativas en este trabajo, gracias por interpelarme en las prácticas de la cultura digital que vi reflejadas como espejo en mi condición juvenil.

Gracias a todas y todos mis amigos, los de siempre y los que fui haciendo en el camino, gracias por ser el soporte de risas, alegrías, desveladas, cuestionamientos, trabajos y aventuras. Ustedes saben quiénes son.

Finalmente, gracias a mi bella familia, por ser el soporte de todos los sueños y las metas compartidas, gracias a mi padre Amado y a mi madre María Luisa porque sin ellos, este recorrido sería distinto, gracias por creer en mí, por el apoyo y el amor que me brindan día a día.

Quod scripsi, scripsi

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1. JÓVENES, REDES Y EDUCACIÓN: CONTEXTOS Y USOS EN LA SOCIEDAD ACTUAL	11
1.1 Introducción	11
1.2 Estructura y función de las redes sociales/redes sociales digitales	12
1.2.1 Redes sociales	12
1.2.2 Redes sociales digitales	14
1.3 Redes sociales digitales y juventud	17
1.4 Redes sociales digitales y educación superior	24
CAPÍTULO 2. HABILIDADES DIGITALES Y COMUNICATIVAS DE JÓVENES UNIVERSITARIOS: USO DE REDES EN LA VIDA COTIDIANA Y LA VIDA ESCOLAR	31
2.1 Introducción	31
2.2 Actividades cotidianas y escolares de jóvenes de educación superior y habilidades digitales.	32
2.3 Habilidades comunicativas digitales: gestión de la información, comunicación interpersonal y creación de grupos.	40
2.3.1 Gestión de la información	43
2.3.2 Comunicación interpersonal	44
2.3.3 Creación y organización de grupos	45
CAPÍTULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO	48
3.1 Enfoque de la investigación	48
3.2 Herramientas de análisis	50
3.2.1 Cuestionario diagnóstico de habilidades comunicativas digitales	50
3.2.1.1 Aplicación y elaboración	52
3.2.2 Grupos de discusión	53
3.2.2.1 Conformación de los grupos de discusión	54
3.2.3 Entrevistas grupales	55

3.3 Sujetos de estudio	56
3.4 Diseño	57
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	58
4.1 Introducción	58
4.2 Datos sobre uso y consumo de tecnología	59
4.2.2 Dispositivos.....	59
4.2.3 Aprendizaje de uso de dispositivos tecnológicos.....	60
4.2.4 Conexión a internet	64
4.2.5 Uso de redes sociales	66
4.3 Habilidad Comunicativa Digital: Gestión de la información (búsqueda y selección, organización y distribución de la información)	69
4.4 Habilidad Comunicativa Digital: Comunicación interpersonal (resolución de problemas, distribuir información y generar opiniones).....	74
4.5 Habilidad Comunicativa Digital: Creación y organización de grupos (Integración, colaboración, negociación)	80
REFLEXIONES FINALES	86
FUENTES CONSULTADAS.....	92
ANEXOS.....	98

INTRODUCCIÓN

Desde hace algunos años, las redes sociales digitales han generado un interés por parte de la comunidad académica sobre los usos, contextos, integración y apropiaciones que los sujetos hacen de ellas en diversos ámbitos de su vida cotidiana; este auge es más notable en la última década, pues los usuarios de internet aumentan año con año; en nuestro país, particularmente, cada vez con más frecuencia, los mexicanos que cuentan con servicios de internet, tienen como actividad primordial el acceso a las redes sociales digitales.

Para muestra, algunos datos: de acuerdo con el documento *Hábitos de los usuarios de internet en México 2015* (AMIPCI, 2015), hoy en día existen más de 53 millones de usuarios de internet en nuestro país, de los cuales, el 63% se encuentra dentro del conjunto etario de los 13 a los 34 años de edad. Lo anterior resulta interesante para la presente investigación pues, los jóvenes son, según la definición de las Naciones Unidas, las personas con edades comprendidas entre los 15 y los 24 años de edad; así mismo, en nuestro país el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE), amplía ese corte de los 12 a los 29 años de edad.

Si bien la condición etaria no es la única característica que define al sector juvenil, es un marco de referencia para identificar y analizar las prácticas que realizan, así como su función dentro de la sociedad en tanto actores estratégicos para la renovación de los entornos culturales, sociales, económicos, políticos, entre otros.

En nuestro país, nueve de cada 10 internautas acceden a una red social digital, y en el año 2015, esta actividad se colocó en el número uno, seguida de la actividad en cuentas de correo electrónico y, en tercer lugar, la búsqueda de información. De igual forma, AMIPCI (2015) reporta que los usuarios pasan en promedio más de 6 horas conectados a la red, siendo el lugar primordial su hogar, seguido del trabajo y, en tercer lugar, la escuela; así mismo tener un smartphone o teléfono inteligente es muy importante para el 82% de los encuestados.

Ante este panorama, resulta interesante cuestionar cómo es que los usuarios hacen uso y apropiación¹ de las tecnologías y de las redes sociales digitales en particular, vistas como espacios emergentes que modifican la manera de comunicarse, de realizar consumos culturales, de construir saberes, de aprender e interactuar con los otros, pues sin duda alguna, la diversidad de lenguajes y la manera de presentar los contenidos influye en nuestro modo de conocer, percibir y pensar la realidad; ante ello, la escuela y la educación, en sentido amplio, se enfrentan a un reto sobre las formas tradicionales de llevar a cabo los procesos de formación, vinculados con las exigencias de la llamada cultura digital.

Los sujetos en sociedad han conformado diversos espacios educativos, a través de la educación formal e informal, mediante la cual se construyen o desarrollan ciertos tipos de formación; la mediación pedagógica juega un papel importante en la conformación de los sujetos, así como en la lectura que tienen de la realidad, la cual se nutre también de las actividades, experiencias, historias de vida y circunstancias particulares dentro de los procesos de socialización, signados por tiempos, lugares y espacios diversos.

En este sentido, hoy en día, los medios masivos intervienen de manera importante en dicha socialización, al constituir una especie de educación para la vida, dentro de la cual se puede inferir que si los medios socializan, también educan, lo hacen desde luego de manera informal pero no por eso su impacto es menor (Toussaint, 2010). Sumado a lo anterior, podemos identificar que Internet también tiene una fuerte presencia en la vida cotidiana y los procesos de socialización, comunicación y aprendizaje de los jóvenes, cuestión que resulta interesante destacar, dado que es el ámbito de estudio que interesa a la presente investigación.

De acuerdo a la idea anterior, en las últimas tres décadas, la escuela ha permanecido al margen con respecto al uso e integración de las Tecnologías de la

¹ La apropiación es vista como un *habitus* determinado que involucra un capital simbólico asociado al mismo, lo cual no se limita a la incorporación de las TIC o el dominio de ciertas competencias de la cultura digital, sino también a aquellas prácticas a través de las cuales, la tecnología se emplea y entiende en contextos cotidianos. (Cfr. Winocur, 2007; Garay, 2010).

Información y la Comunicación (TIC), por lo que básicamente existen dos posturas con relación a las mismas: la desconfianza en su uso por considerarse una distracción o entretenimiento y, por otro lado, la exaltación y mitificación de dichas tecnologías dentro de procesos educativos concretos. Ante el panorama educativo actual, ese discurso dicotómico impide el análisis y reflexión en torno a cómo es que las TIC influyen en la manera en que los sujetos, jóvenes particularmente, perciben la realidad e interactúan con el mundo. Es por ello que resulta importante indagar, analizar y relacionar diversos procesos dentro de ámbitos concretos de formación de los jóvenes con respecto a las TIC con, en y para la educación.

Dentro y fuera del sistema escolar, los jóvenes se constituyen en la interacción que tienen con su realidad; la formación de los sujetos en la actualidad es influida por el texto escrito, la imagen electrónica y la cultura digital relacionada estrechamente con la cultura mediática que construye valores e identidades a través de representaciones (Cano, 2002). Una educación, preocupada por la forma en que los medios e internet influyen a los sujetos, tiene la necesidad de comprender la representación del mundo dentro de la cultura mediática y la cultura digital –particularmente en las redes sociales digitales–, para pensar mejor nuestra propia ubicación en ese mundo de representaciones y en el universo real.

En este sentido, la escuela como institución tiene un papel protagónico en dicha comprensión, análisis e intervención de los sujetos, pues alberga en diversos espacios a un número considerable de jóvenes que día a día interactúan tanto dentro como fuera del mundo digital. Ante ello y de acuerdo con Puiggrós (1999), un sistema educativo puede definirse como las diversas formas y los múltiples procesos educacionales que se desarrollan en una formación social, es decir, no se trata solamente del sistema escolar ni exclusivamente de aquellos procesos que institucionales, no se trata solamente de lo que está legitimado como educativo o de los términos que ocupa el lugar de lo educacional en el discurso pedagógico hegemónico, pues la educación rebasa los muros establecidos para concebirse como un proceso presente en diversas prácticas sociales.

Una de las cuestiones que interesa ubicar en este estudio es la relación entre la vida escolar y la vida cotidiana, es decir, la relación que existe entre la cultura institucional de la escuela y las otras formas de apropiación de la cultura que las y los jóvenes tienen a su disposición en la actualidad. Al respecto, Morduchowicz (2012) afirma que es necesario acercar la cultura popular a la escuela y la escuela a la cultura popular, lo cual no es un tema menor pues, acceder a la cultura desde el espacio escolar, permite que los alumnos entiendan quiénes son, cómo se los define socialmente, cómo es y cómo funciona la sociedad en la que viven, entre otras cosas.

Situar lo que ocurre en la cotidianidad del aula y describir las situaciones a las que se enfrentan los estudiantes y cómo resuelven sus necesidades, equipados con nuevas herramientas, propias de su ambiente cultural informal, constituye uno de los intereses por los que se decide indagar sobre la relación entre vida cotidiana y vida escolar. Fuera del ámbito escolar, los jóvenes poseen ciertas habilidades con respecto al manejo de la red, como la selección de información, el compartir diversos elementos, la gestión y organización del tiempo, entre otras cosas. De manera particular, resulta interesante analizar qué usos y contextos enmarcan la actividad de los sujetos dentro de las redes sociales digitales, así como la manera en que llevan a cabo diversos procesos individuales o colectivos en su paso por la escuela, pero también fuera de ella.

Por tal motivo, la presente investigación, tiene el objetivo de identificar y analizar las formas en las que las redes sociales digitales son usadas e incorporadas por los jóvenes de educación superior, así como la manera en que desarrollan ciertas habilidades comunicativas que les permiten ejercer diversas prácticas, las cuales están enmarcadas por la tecnología, la inmediatez, la ruptura espacio-temporal, la multimedia, lo hipertextual y la relación que establecen con otros espacios de su vida escolar, personal, familiar y social.

Ante dicho objetivo, surgen las siguientes preguntas de investigación: ¿Qué habilidades de uso en las redes sociales digitales permiten incorporarlas a la vida cotidiana y vida escolar de los jóvenes? ¿Qué tanto las redes sociales digitales

han modificado la manera de comunicarse e interactuar de los jóvenes universitarios? ¿Cuáles son las prácticas que se han generado a partir de la interacción en las redes sociales digitales dentro de los procesos formativos de los jóvenes en educación superior?

Para dar respuesta al objetivo general de esta investigación, así como a las preguntas planteadas, este trabajo se conforma de cuatro capítulos; el primero de ellos *Jóvenes, redes y educación: contextos y usos en la sociedad actual*, busca ofrecer un panorama general sobre las formas en las que los jóvenes interactúan y se relacionan como parte de una o varias redes sociales y redes sociales digitales, en el marco de la cultura digital; el segundo capítulo *Habilidades digitales y comunicativas de jóvenes universitarios en la vida cotidiana y la vida escolar*, pretende identificar cuáles son las habilidades comunicativas digitales que los jóvenes de educación superior emplean y desarrollan, vinculadas al uso que hacen de las redes sociales digitales, particularmente en la vinculación con aspectos de la vida escolar y de la vida cotidiana. La selección de dichas habilidades se explicará con mayor detalle en el apartado 2.3 de este trabajo.

El tercer capítulo refiere al *Diseño metodológico* de la investigación, por lo que se presenta el enfoque bajo el cual se realizó el estudio así como las estrategias y técnicas que permitieron realizar el trabajo de campo para obtener datos empíricos que respaldarán los referentes teórico-conceptuales; por último, el capítulo cuatro *Análisis e interpretación*, presenta los datos obtenidos a través de una metodología cualitativa, la cual describe y analiza el proceso de selección de los sujetos que participaron en la presente investigación, así como la recolección de datos a través de la aplicación de un cuestionario diagnóstico, la conformación de grupos de discusión y la realización de entrevistas grupales.

Finalmente, esta tesis busca contribuir al enriquecimiento del campo pedagógico y de los estudios juveniles en México con respecto a las tecnologías de la información y la comunicación, pues el tiempo presente y futuro, lo demandan.

CAPÍTULO 1. JÓVENES, REDES Y EDUCACIÓN: CONTEXTOS Y USOS EN LA SOCIEDAD ACTUAL

1.1 Introducción

El presente capítulo tiene el objetivo de ofrecer un panorama general sobre las formas en las que los jóvenes interactúan y se relacionan como parte de una o varias redes sociales y redes sociales digitales, en el marco de la cultura digital; para ello, el capítulo se ha dividido en tres apartados: el primero *Estructura y función de las redes sociales y sociales digitales*, muestra, en un primer momento, desde una visión sociológica y antropológica, al individuo como parte de un grupo, ya sea con la familia, los amigos, los vecinos y otros actores sociales que configuran su condición colectiva; en un segundo momento, se muestra la inclusión que las herramientas informáticas y digitales han hecho en diferentes esferas de lo social, para dar paso a las llamadas redes sociales digitales, entre las que pueden mencionarse Facebook, Twitter, Youtube, Flickr, Tumblr, Instagram, entre otras.

El segundo apartado, *Redes sociales digitales y juventud* tiene el objetivo de identificar cuáles son los usos, las prácticas y los contextos en los que los jóvenes utilizan las redes sociales digitales, para ello se muestra un panorama general a nivel mundial sobre los diversos ámbitos de la vida cotidiana en los que la juventud, particularmente, hace uso de diversos dispositivos digitales para la búsqueda de información, para la recreación y el entretenimiento, para el consumo y la producción cultural, para la organización y agrupación política, para la configuración de redes académicas, entre otras.

Finalmente, el apartado *Redes sociales digitales y educación superior* tiene la finalidad de identificar, cuáles son los usos –descritos en el segundo apartado–, que se relacionan con la vida escolar de los sujetos, así como mostrar los retos y desafíos para la educación a partir de su integración en los procesos de formación.

1.2 Estructura y función de las redes sociales/redes sociales digitales

Redes sociales es un término polisémico que ha sido académicamente construido de manera reciente al menos desde dos dimensiones: la primera de ellas tiene un corte sociológico-antropológico que describe la vida de un individuo como parte de una sociedad así como los entramados complejos de las relaciones y las prácticas que se generan al interior de la misma; la segunda dimensión, alude al conjunto de herramientas informáticas y digitales que permiten la administración de contactos en el ciberespacio a través de plataformas específicas. Ambas nociones se usan de forma indistinta en la cotidianidad, por lo que en un primer momento, se desarrollará la noción de redes sociales y, posteriormente, el de redes sociales digitales con el fin de establecer una distinción para fines de este trabajo.

1.2.1 Redes sociales

Este término se define como una categoría de análisis socio-relacional para delimitar los vínculos de los actores sociales en diversos niveles de su actividad humana, así como la influencia que esta estructura tiene en las percepciones, cogniciones, e incluso las acciones del individuo dentro de las redes a las que pertenece. Desde nuestro nacimiento hasta nuestra muerte, los seres humanos formamos parte de diversos grupos sociales; estos grupos se van modificando en extensión, calidad y cantidad, a medida que la vida transcurre. Construimos un tejido de relaciones, nos reconocemos a nosotros mismos como individuos a partir del otro; en este sentido, la pertenencia a un grupo posibilita de igual forma el reconocimiento de la diferencia.

La noción de que hay una mutua afectación en los elementos que componen todo el sistema social –base de la teoría de las relaciones sociales–, puede ser rastreada al menos en los tiempos en los que la sociología empezó a consolidarse como disciplina. Al respecto, Pérez y Aguilar (2012) mencionan que la vida social es entendida como un conjunto de nodos que forman redes sociales relacionales, y que dan lugar al surgimiento de estructuras que están basadas en los roles que los sujetos representan en su vida cotidiana. Ese conjunto de actores, individuos,

grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etcétera, están vinculados unos a otros a través de un conjunto de relaciones sociales que conforman una o varias redes (Lozares, 1996).

Una primera delimitación de redes sociales, nos permite identificarlas como grupos que intercambian información, gustos, emociones, saberes, entre otras cosas, a partir de los vínculos y relaciones que establecen entre sí, al igual que configuran una variedad de elementos sociales y culturales comunes que posibilitan la construcción de sentidos de pertenencia compartidos. Las redes sociales, funcionan como aparatos reguladores de los conflictos, tensiones y acuerdos entre individuos y grupos minoritarios. La emergencia de este paradigma para las ciencias sociales, se da, de manera general, por la superación del tradicional paradigma holista –que valoriza la totalidad social y descuida del individuo– y el paradigma individualista –que hace lo contrario (Martins, 2009)

Por lo anterior, al hablar de redes sociales se considera como parte fundamental de su constitución, tanto al individuo como al conglomerado, ya que el individuo forma parte de un todo donde la influencia se da de manera recíproca, pues el sujeto forma parte de la red a la vez que ésta lo constituye como sujeto. Sin embargo, el propio Martins (2009) nos advierte, “tenemos que considerar, en la discusión, una especie de naturalización de la noción de redes sociales, que impide el desarrollo de una comprensión más profunda del fenómeno. Con frecuencia, los investigadores sociales se sirven de la idea de red para definir, sin mayores cuestionamientos, todo sistema formado por el entrelazamiento de informaciones entre individuos y grupos sociales” (Martins, 2009, p. 91) lo anterior, muestra la complejidad de la noción de red social y el cuidado que debe tenerse para su delimitación conceptual, ya que al integrar concepciones de otras disciplinas, como la informática, la noción sobre redes sociales podría reflejar una forma de interpretación meramente funcionalista, equiparable incluso con nociones simplistas sobre las redes (red óptica, red eléctrica, red de espionaje, entre otras).

Esta advertencia cobra relevancia al momento de cuestionar el sentido común sobre las redes sociales, ya que éstas constituyen dinámicas y configuraciones

particulares, pues al ser parte de las prácticas sociales, su construcción es compleja. Melucci (2001) ejemplifica que existe una relación estrecha de las redes con las nuevas manifestaciones socioculturales y con los desdoblamientos de los movimientos sociales en las sociedades complejas de la actualidad. Es decir, existe una propuesta desde la sociología que aporta también al entendimiento sobre la emancipación de la sociedad civil, la gestión social solidaria y la democracia participativa, pues el sujeto en red es consciente de su lugar en el mundo, a la par que forma parte de diversas redes que también adoptan esa conciencia.

Para efectos de la presente investigación, no se ahondará en la discusión de la teoría social sobre el tema, sin embargo, es necesario mencionarla pues la perspectiva sobre las redes sociales podría caer en una especie de metáfora, cuando se trata de algo mucho más complejo en el ámbito de las construcciones sociales de las redes, caracterizadas por ser sistemas descentralizados y flexibles que exigen análisis políticos, culturales y organizacionales más críticos y exhaustivos.

1.2.2 Redes sociales digitales

Por otro lado, las redes sociales digitales tienen su razón de ser a partir de la aparición de la llamada red de redes: la Internet. Actualmente, la producción académica sobre este campo de conocimiento es amplia pues existen numerosos estudios que han demostrado los cambios que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han traído a nuestras vidas, al insertarse en diversas actividades que los seres humanos realizamos de forma individual y colectiva (Cfr. Negroponte, 1996, 1999; Castells, 2001, 2006; Piscitelli, 2002; Tapscott 1998). Así mismo, Trejo Delarbre (2002), afirma que, como quiera que sea, la red de redes forma parte de la vida contemporánea, pero su aun insuficiente cobertura es uno de los desafíos principales para los países en donde el desarrollo de la Internet ha sido minoritario o desigual.

Campos (2013) ubica a las primeras redes digitales –si se mira un poco más delante del origen de Internet y ARPANET– durante la década de los noventa del siglo XX, sin embargo se popularizan, se problematizan y por lo tanto, se vuelven objeto de estudio hasta la primera década del siglo XXI. El fenómeno de la Web 2.0 “permitió que las innovaciones informáticas dieran paso a la divulgación de cybermedios, weblogs, blogosfera, software social, medios colaborativos, comunidades virtuales y redes digitales” (Campos, 2013, p. 9).

En este contexto, la propagación, uso y popularidad de los sitios de redes sociales digitales es un fenómeno social y comunicacional cada vez más creciente que sigue consolidándose como el centro de atención de un nuevo ecosistema de relaciones e interacciones de la sociedad actual (Campos, 2013). El mismo autor considera que aunque en apariencia, las redes sociales digitales se presentan como sistemas muy abiertos, flexibles, eficientes y participativos, es necesario entender la complejidad de su dimensión social y comunicacional, pues el análisis se presenta en la relación que pueden establecerse entre los individuos, los medios, la tecnología, la cultura y lo social.

Una de las principales características de las redes sociales digitales, es que implican otras formas para socializar, por ejemplo, al romper las barreras espacio-temporales y posibilitar altos niveles de interacción entre los usuarios. Al respecto, Trejo (2002) afirma que debe haber motivo de preocupación en el análisis superficial que mucha gente hace de éstas, pues los vínculos en las redes sociales digitales enriquecen y crean extensiones para relacionarnos, pero no reemplaza otras formas de relación personal y social; agrega incluso, que algunos análisis han confirmado que mientras más intenso es el uso, mayor es la capacidad del individuo para socializar fuera del ciberespacio (Trejo, 2002).

En este sentido, las redes sociales digitales, se enmarcan dentro de la denominada Cultura Digital, la cual se caracteriza, de acuerdo con Levy (2007) por comprender un ámbito de técnicas materiales e intelectuales, de prácticas y actitudes, además de modos de pensamiento y valores, ligados al desarrollo del conocimiento informático.

En este sentido se habla de diversos tipos de “generaciones”, por ejemplo, Tapscott (1998), habla de la generación “n” o “net”, es decir, jóvenes que han crecido dentro de los medios digitales, que se desenvuelven junto con el internet y cuya potencia es transformadora socialmente pues constituye comunidades de conocimiento diferentes a la de sus antecesores.

En la misma línea, Prensky (2001) habla de los “nativos digitales”, para referirse a las generaciones nacidas en la cultura digital y que no concebirían la vida sin Internet o sin telefonía móvil, en oposición con los “inmigrantes digitales”, es decir, todas aquellas personas –en su mayoría adultos– que se han encontrado con el fenómeno digital en el transcurso de su vida madura (Prensky, 2001).

Por otro lado, el juvenólogo Carles Feixa (2014) prefiere hablar de la generación @ (arroba) y la generación # (hashtag), al definirse la primera como la “generación internet” o “de la red”, y la segunda como la generación de las “redes o de la web social”. En este sentido, su aportación matiza algunos cohortes etarios que responden a los jóvenes que tuvieron contacto con Internet en la década de los noventa y a los que vivenciaron el *boom* de las redes sociales a partir del año 2000.

De manera reciente se habla también de los “millennials”, término utilizado por primera vez por Howe y Strauss (Gómez, 2015) para referirse a un sector particular de jóvenes que, entre sus rasgos principales se encuentran: el poseer las últimas innovaciones tecnológicas, la necesidad de estar conectados constantemente a Internet, generalmente son egocentristas y multimedia, tienen dificultad para encontrar empleos formales de forma tradicional y la cultura digital enmarca muchas de sus actividades cotidianas.

Las diversas elaboraciones conceptuales sobre las generaciones juveniles que están mediadas por la cultura digital, muestran un abanico interesante de interpretaciones sobre su quehacer cotidiano. Sin embargo, también existen otros tipos de jóvenes que son excluidos de este modelo de sociedad globalizada, a quienes la cultura digital no los interpela, jóvenes que se encuentran separados de

este grupo por la denominada brecha digital, la cual, de acuerdo con Pérez Salazar (2006), no es otra cosa que la más reciente expresión de un conjunto de diversas, añejas y sumamente complejas desigualdades sociales.

Para un análisis más profundo sobre esta tipificación de generaciones véase Garay Cruz (2015) *Jóvenes, dispositivos móviles y consumo mediático*, en donde la autora identifica las dinámicas de consumo y recepción de medios y contenidos digitales que generan este conjunto de jóvenes en la actualidad, así como sus características principales en tanto sectores generacionales.

En este sentido, de acuerdo con Morduchowicz (2012) no hay duda de que para la mayoría de los jóvenes que hacen uso de la Web, la función principal de la misma es comunicacional. El chat y las redes sociales digitales son los medios más frecuentes para dicho propósito, y constituyen el principal motivo de la atracción que despierta internet para los jóvenes: estar comunicados con sus amigos, después de la escuela (Morduchowicz, 2012). Ante ello, podemos reconocer que los individuos se mueven en dos esferas, entre el espacio físico y el digital, permanentemente, sin necesidad de establecer las barreras entre ambos espacios, pues las fronteras no se encuentran explícitas.

En suma, las redes sociales digitales configuran no solo un conjunto de instrumentos que sirven para distribuir y recuperar información sino también como dispositivos para dialogar y compartir, para la comunicación interpersonal y para el entretenimiento (Buckingham y Martínez, 2013) a la par que están insertas en la cotidianidad de los individuos, por lo que éstas no escapan de relacionarse e imbricarse con otras esferas sociales del sujeto como lo son la familia, los amigos, el trabajo e incluso, la educación. Es por ello que interesa conocer con mayor detalle y profundidad, cuáles son aquellos usos, prácticas y contextos en los que los jóvenes hacen uso de las redes sociales digitales.

1.3 Redes sociales digitales y juventud

Durante las últimas décadas del siglo pasado y lo que va de este siglo XXI, la cuestión juvenil ha emergido como un campo de investigación significativo en el

área de estudios sociales y humanísticos, pues existe un interés particular en indagar las diversas formas de ser joven en un país como el nuestro; las representaciones de identidad y pertenencia que los jóvenes construyen en su relación y diferencia con el otro, así como los saberes, prácticas, estilos, experiencias que generan día con día en los diversos espacios sociales, institucionales y digitales en los que construyen su potencial como sujetos de cambio. De la misma forma, el campo de estudios sobre las TIC en diversos ámbitos de la vida cotidiana, ha tenido un auge impresionante como objeto de estudio, principalmente en su relación con diversos procesos sociales, comunicacionales, políticos, culturales, educativos, entre otros.

De manera general, se afirma que los jóvenes de hoy en día crecen en un contexto saturado de tecnologías relacionales y comunicaciones digitales, y en estos espacios digitales emergentes, desarrollan marcos preliminares para interpretar la vida, conjuntos de opiniones y prejuicios, estereotipos y dilemas que orientan su comprensión de los significados de las acciones cotidianas (Buckingham y Martínez, 2013).

Con respecto a lo anterior, una de las principales preocupaciones de la educación ha sido la manera en cómo se relaciona la institución escolar con los diversos espacios en los que se forma el individuo, los aprendizajes que genera, la construcción de conocimiento y la socialización fuera del sistema escolar, dado que tanto dentro como fuera de la escuela, los jóvenes se constituyen en la interacción que tienen con su realidad. La formación de los individuos está fuertemente influida por el texto escrito, la imagen electrónica y la cultura digital; estos últimos espacios modifican la percepción que los jóvenes tienen de la realidad, su actitud ante el conocimiento y el modo en que conciben el mundo.

De acuerdo con el estudio Social Media 2015, desde el año 2000 hasta 2014, la audiencia online ha crecido un 741%, y ha sido la irrupción de las redes sociales en 2009 lo que más ha contribuido a este espectacular crecimiento. Sólo en 2014 la audiencia online creció un 11 %, lo que implica que tenemos 300 millones de usuarios nuevos en internet, logrando así una cifra de 3 000 millones de usuarios

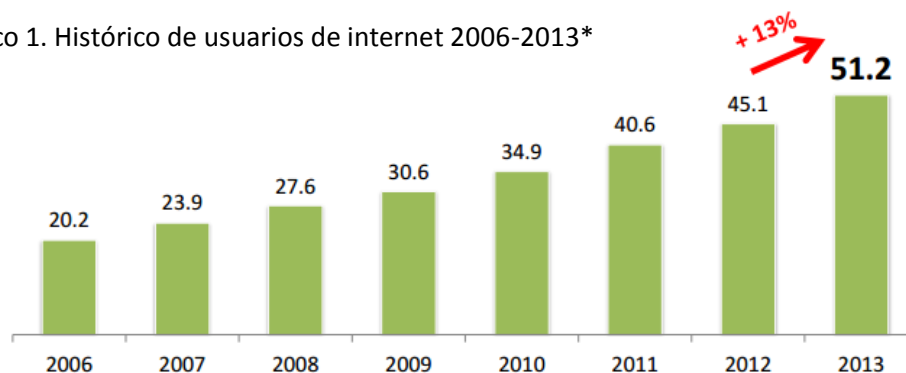
a nivel global, de acuerdo con la Online Business School (OBS, 2015). Sin duda esta cifra es relevante teniendo en cuenta que la población mundial es de aproximadamente 7 277 millones de personas (Country Meters, 2015).

Social Media 2015, reporta también que Facebook es líder en volumen de usuarios en las regiones del mundo con más usuarios de internet, seguida de Google+ con excepción de Norte América, que elige YouTube como segunda opción. El tercer puesto difiere según la región: Asia Pacífico, Europa y Latinoamérica prefieren YouTube, en África y Oriente Medio se decantan por Twitter, y en Norte América Google + es la tercera red más utilizada (OBS, 2015).

Según la OBS (2015), los jóvenes entre 16 y 24 años son los más propensos a compartir en redes sociales, además, es el grupo que más comenta e interactúa. Así mismo, con respecto a los dispositivos para acceder a las redes sociodigitales, 6 de cada 10 usuarios lo hace vía PC, y 4 de cada 10 vía móvil. Sin embargo, el acceso vía móvil a las redes sociodigitales sobrepasa el 50% en el segmento de edad de 16-34 años, es decir entre los jóvenes.

De acuerdo con el documento *Hábitos de los usuarios de internet en México 2014* (AMIPCI, 2014), hasta el año 2006 había 20.2 millones de mexicanos que hacían uso de internet, cifra que se duplicó para el año 2013 con 45.1 millones de usuarios; hoy en día ha alcanzado una cantidad sin precedentes con más de 51.2 millones de usuarios en nuestro país.

Gráfico 1. Histórico de usuarios de internet 2006-2013*



*Cifras en millones calculadas por Ifetel al mes de diciembre de 2013

Fuente: AMIPCI, 2014.

De igual manera, el estudio *Mexico Digital Future in Focus* (ComScore, 2014), menciona que nuestro país ocupa el segundo lugar, sólo después de Brasil, en cuanto a la cantidad de cibernautas en América Latina.

Por su parte, en el año 2015 AMIPCI (2015) reporta que casi nueve de cada diez internautas nacionales acceden a una red social digital, es decir, el 85% de los usuarios accede a dichas plataformas superando incluso la actividad en cuentas de correo electrónico y la búsqueda de información. Lo anterior muestra que cada vez con más frecuencia, los usuarios que cuentan con servicios de internet, tienen como actividad frecuente el acceso a las redes sociales digitales.

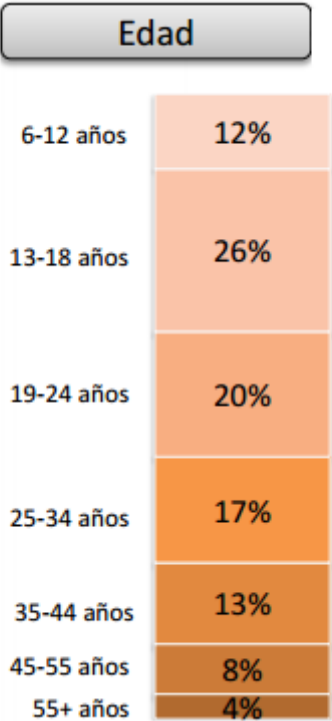
Gráfico 2. Uso de Internet en 2015



Fuente: AMIPCI, 2015

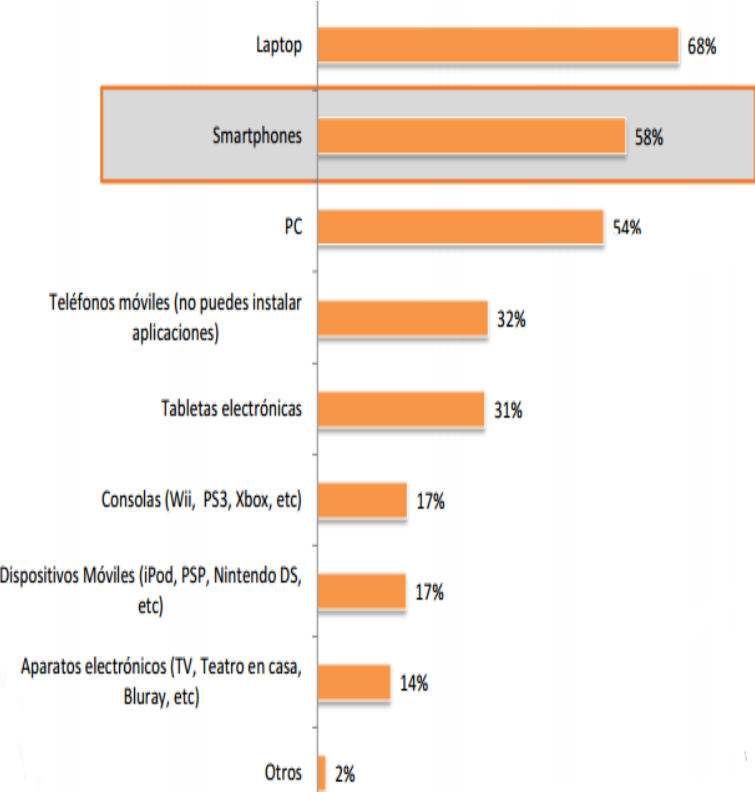
Así mismo, los usuarios del corte poblacional de los 13 a los 34 años de edad, (que por su condición etaria se consideran jóvenes), representan un 63% del total de los internautas de nuestro país. Por su parte, los dispositivos que los usuarios utilizan para conectarse principalmente, son Laptop (68%) y smartphone (58%). Finalmente la red de referencia en nuestro país sigue siendo Facebook, seguida de YouTube, Twitter y Google+.

Gráfico 3. Edad de los internautas



Fuente: AMIPCI, 2015

Gráfico 4. Dispositivos de conexión



Fuente: AMIPCI, 2015

¿Qué nos aportan estos datos para la reflexión? Por un lado ilustran la proliferación del uso de las redes sociales digitales a nivel mundial y entre los mexicanos, particularmente en los jóvenes, quienes declaran como primer uso el entretenimiento y la comunicación con los amigos, sin embargo uno de los objetivos de este estudio se centra también en identificar cuáles son aquellos otros usos que se generan a partir de formar parte de una red social digital y las formas

en las que se relaciona con actividades de la vida cotidiana pero también de la vida escolar de los individuos.

La tendencia que los jóvenes han mantenido con respecto al consumo de tecnologías digitales ha sido comprobada en diversos estudios a nivel nacional e internacional, algunos de ellos mostrados anteriormente, así mismo diversas publicaciones en el ámbito académico han dado cuenta de ello (Cfr. Garay 2013, 2014, 2015; Covi, 2013, 2014; Feixa, 2014; García, 2013, entre otros). Esta diversidad de trabajos coloca a los usuarios jóvenes entre los usuarios de redes sociales digitales más frecuentes y numerosos, a la vez que los dispositivos móviles, como tablets y celulares, se han convertido en un recurso cotidiano de enorme importancia social sobre todo para los jóvenes.

Covi (2013) menciona que diversas miradas metodológicas confluyen para afirmar que las TIC tienen un fuerte impacto en la cultura juvenil y su crecimiento es innegable. Hoy en día es posible hablar de un grupo de jóvenes cuyo punto de encuentro está en el acceso, uso y apropiación de las tecnologías digitales, las cuales forman parte de su identidad, de sus prácticas culturales y de sus modelos relacionales (Covi et.al., 2009)

Esta relación de jóvenes y tecnología se vuelve mayormente significativa cuando autores como Tapscott (2009) afirman que el verdadero potencial de la red digital no se materializó sino hasta que los jóvenes comenzaron a usarla, a llenarla de contenidos, a darle sentido; visto de esta forma son ellos quienes ahora están ayudando a construirla y transformarla. La cultura digital que poseemos hoy en día se caracteriza por dar voz a los usuarios, por ser consumidores pero a la vez productores para generar e intercambiar diversos contenidos.

Por ejemplo, en 2011, el mundo presenció un aumento repentino de movimientos significativos de protesta política y social encabezados por jóvenes que clamaban libertad, trabajo y justicia. En Túnez, la manifestación de los jóvenes por las altas tasas de desempleo así como un gobierno autoritario y dictatorial, aumentaron la tensión social hasta generar una chispa conocida como la *primavera árabe*; entre

la multiplicidad de factores importantes para la movilización inicial y la organización posterior del movimiento, dependieron en muy amplia medida del uso de las TIC, del acceso a internet y de las redes sociodigitales (principalmente Twitter) para continuar con un proceso de lucha social articulado por los jóvenes (OIT, 2012)

Otras protestas similares, por mencionar algunas como el movimiento de los *indignados* en España, también conocido como el M15, el movimiento en Grecia por el programa de austeridad, el movimiento estudiantil chileno, el #YoSoy132 mexicano, la marcha de las sombrillas en Tokio o el Occupy Wall Street y Occupy Together de Nueva York que se extendió en más de mil ciudades y 82 países, muestra la importancia de la participación juvenil mediada por la cultura digital y el uso de redes sociodigitales, que dan cuenta de la globalidad de las movilizaciones por diversos ejes de protesta pero con canales similares de comunicación.

Tal como afirma Crovi (2013), las tecnologías no sólo están presentes en la cotidianidad de los jóvenes, también construyen una suerte de hilo conductor que eslabona sus actividades y relaciones; es esta realidad la que permite afirmar que existe un tejido hipertextual de vínculos, amistades, actividades, servicios e interacciones que se encuentran articulados por el uso de recursos digitales dentro de las redes sociales. Sin embargo, como ya se ha mencionado, esta suerte de realidad es también dispar, pues el acceso desigual a la tecnología mantiene exclusiones de diversa índole así como situaciones de divergencia entre los jóvenes, al excluirlos incluso, de su propio tiempo social (Crovi, et.al., 2009).

Ante el panorama descrito, en este trabajo de investigación se propone analizar las diversas formas en las que los jóvenes de educación superior despliegan una gran cantidad de prácticas comunicativas con habilidades digitales tanto en su vida cotidiana como en su vida escolar, pues, como se mostró a lo largo de este apartado, existe una imbricación de lo digital en diversas esferas de lo social, limitando la posibilidad de ubicar cuál es la línea que divide dichos espacios.

Así, un joven universitario puede utilizar la red de redes de múltiples formas, desde hacer una compra en línea, hasta consultar la cartelera de su cine favorito, buscar información para una tarea o acordar la reunión de la tarde con sus amigos; enviar un mensaje a sus padres para avisar que llega tarde a casa o inscribirse en una convocatoria para movilidad académica en el extranjero. Son múltiples las acciones que puede realizar y múltiples las esferas de acción, desde el ámbito familiar, cultural, económico, social, político, ético, entre otros; por ello, analizar las prácticas, usos y apropiaciones de la cultura digital en contextos específicos podrá configurar un panorama sobre las formas en que se modifican ciertas actividades de los sujetos, particularmente en aquellas relacionadas con el ámbito escolar.

Ante ello, el siguiente apartado mostrará un panorama del uso de las TIC en diversos entornos escolares, así como las diversas posturas, retos y desafíos de su integración o rechazo en el campo educativo.

1.4 Redes sociales digitales y educación superior

La educación constituye uno de los ejes rectores para el desarrollo del sistema social, cultural y económico. El Estado la asume como derecho al que todas y todos deben tener acceso, es a partir del ejercicio pleno de este derecho que las personas se relacionan con el conocimiento que la humanidad ha generado y acumulado a lo largo de los años para la evolución de la cultura (Romero, 2014).

De manera particular, la Educación Superior (ES) debe asumir el liderazgo social en materia de creación de conocimientos de alcance mundial para abordar retos internacionales y resolver los problemas nacionales (UNESCO, 2009). Hoy en día una gran cantidad de Instituciones de Educación Superior (IES) han modificado sus estructuras organizacionales y de trabajo pues han alineado la mayoría de sus procesos a la tecnología, lo cual sugiere diversos cambios en la organización escolar pues ésta, al igual que muchos otros ámbitos en la actualidad, se encuentra inmersa dentro de la cultura digital debido a la presencia de las TIC en sus actividades.

Hoy en día, uno de los grandes retos de las IES tiene que ver con la implementación de las TIC en diversos procesos, tanto de corte administrativo, organizacional e incluso educativo. Aun así, la integración de la tecnología en las instituciones, representa una forma legitimada y en cierto sentido, limitada, del uso de las TIC, pues por otro lado, los estudiantes obtienen un acercamiento propio con la cultura digital, ya sea en relación con actividades escolares o fuera de ellas.

Particularmente, la inserción de las TIC en las IES se produjo a través de diversos sistemas como apoyo a la administración académica y posteriormente como recursos expositivos, recursos multimedia, hasta llegar a la educación en línea, a través del Internet, modificando así los mecanismos mediante los cuales se llevaban a cabo anteriormente, estas actividades. Para los actores educativos, el uso de las TIC en la vida escolar se produjo a través del uso de las computadoras personales, los dispositivos para almacenar archivos como los discos o las memorias usb, el uso de Internet, entre otras actividades, sin embargo, lo interesante es que los recursos mencionados no son exclusivos del ámbito escolar, pues también se usan en otros espacios. Estos otros espacios, como se ha mencionado a lo largo del capítulo, pueden ser de entretenimiento, ocio, en cuestiones familiares, para el consumo de medios, para la participación política, para el activismo, y no únicamente para el ámbito escolar.

En este sentido, el uso de las TIC, como parte de la vida cotidiana, ha permitido el surgimiento de otras formas de comunicación e interacción, lo cual influye, como ya se ha dicho, en la manera en que las personas se relacionan. De acuerdo con Núñez-Gómez, et al (2012), los sistemas de colaboración social facilitan modelos de creación compartida de la información, de gestión del conocimiento y de relaciones sociales.

Un ejemplo de ello, es la participación activa en redes y comunidades dentro del ciberespacio que los sujetos construyen, mantienen y comparten con sus pares, un ejemplo de ello son las muestras de ciberactivismo político que han generado algunos movimientos sociales con participación juvenil como el M15, la Primavera Árabe o el #YoSoy132 (Cfr. OIT (2012) *Año internacional de la Juventud 2010-*

2011). Lo anterior, puede estar fomentando hábitos, conductas, usos y habilidades distintas, mismas que necesitan analizarse y problematizarse para poder comprender las formas en que modifican diversas prácticas.

Una de las discusiones que más se han desarrollado con respecto a las TIC refiere a dos posturas sobre la tecnología, por un lado, el satanizar su uso, negando su existencia y exaltando sus perversos mecanismos de distracción, pérdida de lo humano, enajenación de la realidad, entre otras afirmaciones. Por otro lado, también hay una mitificación de la tecnología, vía para el progreso, se glorifica su existencia para mejorar la calidad de vida de las personas. Ambos discursos pueden tener algo o mucho de cierto, sin embargo discusiones dicotómicas como la de este tipo, limitan el análisis real que pudiera hacerse de las TIC en educación.

En primer lugar, integrar las TIC en el proceso educativo, implica no caer en un determinismo tecnológico, por el contrario, es importante tener en cuenta que para que el proceso enseñanza-aprendizaje mejore, se necesita un compromiso por parte de los diversos actores educativos, así como el que posean las competencias necesarias para la implementación de las TIC, así como un desempeño pedagógico, didáctico y humano con respecto a las necesidades del otro, desempeñando un rol de educador y educando.

En nuestro país, desde hace algunos sexenios, las políticas gubernamentales han contemplado la inserción de las TIC en la educación, sin embargo, diversos factores como la mala administración de los recursos destinados a esta, la poca inversión en tecnologías, la falta de una cobertura total de las escuelas, el casi nulo mantenimiento y actualización a equipos existentes, la poca capacitación docente en la integración de los recursos, así como una evaluación deficiente de los programas de educación digital, propicia que los resultados esperados para avanzar en la solución de la problemática, se vean limitados. Las TIC en educación, deben formar parte de un proyecto educativo a corto, mediano y largo plazo así como a nivel nacional (Pérez Salazar, 2006).

Otra de las discusiones con respecto a las TIC en educación tiene que ver con la formación de individuos activos y participativos para fomentar su participación mediante contenidos significativos que nos lleven a la formación integral de las personas. Las TIC son vistas, desde este enfoque, como un recurso que no es ajeno al hecho educativo, por ello autores como Nuñez-Gómez, et al. (2012) consideran importante comprender que las TIC nos ofrecen gran cantidad de herramientas que tienen mucho que aportar a la actividad pedagógica, donde los sujetos, dentro de esta sociedad, además de ser receptores, son productores de su propio conocimiento.

Los esfuerzos que el gobierno mexicano ha desarrollado para abonar a una educación mediada por las TIC se han quedado cortos al margen de las diversas desigualdades sociales, económicas y culturales que solo desembocan en una desigualdad más, la digital. Sin embargo, los intentos desplegados hasta el momento nos sirven para hacer visible todo el camino que falta por recorrer así como las necesidades y las problemáticas que deben atenderse dentro del campo educativo.

Dentro de todo este amplio campo llamado cultura digital, interesa conocer, particularmente, qué papel juegan las redes sociales digitales, pues si bien no forman parte de una política educativa de integración, es cierto que poco a poco se han introducido en ámbitos escolares, mayoritariamente de educación superior. Las redes sociales digitales permiten crear grupos particulares de un curso, seminario o asignatura; permiten también compartir contenidos multimedia de interés para los estudiantes así como facilitar al docente la organización de materiales, propiciando incluso otras habilidades comunicativas digitales en los sujetos.

Un ejemplo de lo anterior es *El proyecto Facebook y la posuniversidad* de la Universidad de Buenos Aires, (Piscitelli, Adaime y Binder, coomps., 2010) el cual muestra diversas experiencias sobre la integración de dicha red social digital en entornos de educación superior; algunas de las cuales son vistas desde las perspectivas de la arquitectura, la participación, la identidad, las comunidades

virtuales, la convergencia y el materialismo, a su vez que muestran una apertura al conocimiento, a la reconfiguración de la relación educador-educando, la apuesta por la formación continua y “parauniversitaria”, el protagonismo de los alumnos y una apuesta por el pensamiento con imágenes, entre otras cuestiones, mismas que provocan el pensamiento y hacen visibles algunas prácticas que pueden replicarse en nuestra región.

Por otro lado, tal como se precisó en el primer apartado de este capítulo, las redes sociales digitales son sistemas no analógicos que nos permiten interactuar y comunicarnos con otras personas con la posibilidad de crear comunidades con gustos e intereses similares. De acuerdo con Bustamante (2008), las personas que acceden a las redes sociales digitales desean interactuar para satisfacer sus necesidades, pues comparten un propósito determinado y finalmente interactúan por medio de herramientas tecnológicas que facilitan la comunicación entre los miembros sin importar su ubicación física.

De esta forma, se afirma también que las redes sociales digitales suelen posibilitar que pluralidad y comunidad se conjuguen y quizás allí esté gran parte de toda la energía que le da vida a los grupos humanos que conforman esas redes pues pueden otorgar popularidad al anónimo, integración al discriminado, igualdad al diferente, entre otras cosas. Sin embargo, también es posible que esas características se acentúen dentro de las redes sociales digitales, cuestión que no abordaremos profundamente pero que es necesario mencionar pues los casos de acoso o pornografía cibernética, por ejemplo, no pueden pasar por alto en aras de mitificar las potencialidades de las redes sociales digitales.

Particularmente, el uso de las redes sociales digitales en educación se ha limitado a la esfera comunicativa, tal como abrir un grupo para identificar a los miembros de una clase, compartir archivos como textos, videos e imágenes que refuercen las clases o dejar notas sobre información que puede resultar importante para una comunidad académica, siendo las más populares, como ya se hizo mención de ellas, Facebook, Youtube y Twitter, que, sin tener ninguna intencionalidad educativa propiamente, son una vía de comunicación y desarrollo de habilidades

digitales que sin duda alguna se presentan tanto en la vida cotidiana como en la vida escolar.

Debido a lo anterior, algunas aplicaciones de microblogging fueron creadas con el objetivo de simular la interfaz de algunas redes sociales, pero dirigidas a usarse en entornos escolares, dos de ellas son Edmodo y Twiducate. La primera de ellas, Edmodo, se define como una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Se trata de un servicio basado en el microblogging creado para su uso en educación, pues proporciona al docente de un espacio digital privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas (Garrido, 2013).

Dicha red se encuentra disponible para toda la comunidad educativa de manera gratuita, pues la funcionalidad de la aplicación es plena para su versión gratuita e incluso tiene una aplicación para los dispositivos móviles como celulares o tabletas digitales. Sin embargo, aunque el diseño de la plataforma es muy parecido al de Facebook, las funciones de red social se ven limitadas al ser el docente el que regula los niveles de interactividad, haciendo que los alumnos puedan tener grupos públicos o privados. Dicha limitante, obviamente la hace menos atractiva que Facebook, aunque Edmodo se proclame como “red social” educativa.

Por otro lado, Twiducate sí es considerada una red social digital y aunque sólo está disponible en idioma inglés, es de uso muy sencillo. Probablemente, posee una mayor facilidad de uso que Edmodo u otras redes docentes basadas en el microblogging, a la vez que conserva un espíritu más cercano al de Twitter. El servicio no impone restricciones a las edades de los alumnos, pues únicamente necesitan un nombre de usuario, contraseña y el código de clase que les proporciona el profesor. Las clases son creadas por los profesores y son totalmente privadas para sus alumnos. La casi ausencia de mecanismos de comunicación, hacen de esta red un medio muy seguro, aunque esto pueda ir en detrimento de su alcance educativo (De Haro, 2013), pues los niveles de interacción resultan bajos en comparación con sus competidores comerciales.

Dicho lo anterior, podemos afirmar que existe interés por parte de la comunidad académica sobre conocer y analizar las implicaciones que las redes sociales pueden tener en el ámbito educativo, aunque las propuestas creadas para el ámbito educativo se muestren menos atractivas, limitadas y con poca cantidad de usuarios.

Por otra parte, el interés de esta investigación en particular, se centra en el uso que hacen los sujetos de redes de tipo comercial como Facebook y Twitter que sin duda son más populares dentro de la población juvenil y que, principalmente su función no es educativa pero que de alguna manera permiten el desarrollo de ciertas habilidades comunicativas dentro y fuera del mundo digital, como la gestión de información, la creación de grupos, y la comunicación interpersonal, entre otras, que evidentemente, se vinculan también con actividades escolares. Lo anterior pretende explicarse a mayor detalle a lo largo del siguiente capítulo para identificar qué son las habilidades comunicativas digitales, cómo se generan y de qué manera se vinculan con las actividades de los jóvenes en relación con el uso de las redes sociodigitales y la educación.

CAPÍTULO 2. HABILIDADES DIGITALES Y COMUNICATIVAS DE JÓVENES UNIVERSITARIOS: USO DE REDES EN LA VIDA COTIDIANA Y LA VIDA ESCOLAR

2.1 Introducción

El presente capítulo tiene el objetivo de identificar cuáles son las habilidades comunicativas digitales que los jóvenes de educación superior desarrollan y reconstruyen con respecto al uso que hacen de las redes sociales digitales, particularmente en la vinculación con aspectos de la vida escolar y de la vida cotidiana, tales como la interacción entre pares y no pares, las relaciones que se establecen o negocian con figuras de autoridad, la forma en que acceden a diversos consumos culturales, la organización y planeación del tiempo libre, el acceso y demanda de información, la distribución y acomodo de actividades escolares y académicas, entre otras múltiples actividades propias de la vida en sociedad, donde los jóvenes construyen una cultura juvenil propia que hoy en día se encuentra mediada en gran parte por la llamada cultura digital, caracterizada entre otras cosas, por una ruptura espacio-temporal, una interactividad y conexión permanente que da un sentido de multipresencialidad y un amplio sentido de simultaneidad e inmediatez.

En este contexto, hablar de las habilidades comunicativas digitales se vuelve necesario en tanto que estas permiten a los sujetos, en primera instancia, un uso básico de las TIC hasta desarrollar niveles de dominio y apropiación. Así, en la configuración del mundo actual son múltiples las habilidades comunicativas que pueden considerarse con relación al desarrollo de la cultura digital; sin embargo, para fines de este trabajo de investigación, interesa acotar nuestro análisis en las siguientes tres: 1) gestión de la información, 2) la comunicación interpersonal y 3) la creación y organización de grupos.

Dicha acotación responde a una revisión del estado del arte sobre las habilidades comunicativas para la era digital (UNESCO, 2004, 2008; Navío, 2005; Lemus, 2012; Edel-Navarro, 2011; Bawden, 2008; Kriscautsky, 2012; entre otros), en este

sentido se retomaron las tres mencionadas anteriormente ya que se consideran básicas para un proceso comunicativo efectivo, pues la creación y organización de grupos se considera una habilidad integral que involucra las otras dos, es decir, tenemos que desarrollar la habilidad de gestión de la información y la comunicación interpersonal para llegar a un nivel de comunicación entre grupos. De igual manera, se consideró que dichas habilidades son permutables entre la vida cotidiana y la vida escolar, referentes de especial interés en este estudio.

Para responder a lo expresado anteriormente, el presente capítulo se ha dividido en dos apartados: el primero de ellos, *Actividades cotidianas y escolares de jóvenes de educación superior y habilidades digitales*, tiene el objetivo de identificar algunas de las prácticas que los jóvenes realizan como parte de su vida cotidiana y escolar, mediadas en gran parte por las TIC y, en particular, por las redes sociodigitales, mismas que han propiciado un desplazamiento interesante en cuanto a las formas de acceder a la información, comunicarse e interactuar, tanto en espacios cotidianos como la familia, el grupo de amigos y el barrio, como en espacios institucionales, principalmente en la universidad. Dichos lugares dan cuenta del desarrollo de ciertas habilidades digitales que se mueven entre los intersticios del mundo físico y el digital, entre la vida cotidiana y la escolar.

El segundo apartado, *Habilidades comunicativas digitales: gestión de la información, comunicación interpersonal y creación de grupos de trabajo*, tiene el objetivo de identificar y delimitar conceptualmente las habilidades comunicativas digitales que hemos acotado para fines de este trabajo, para reconocer las diversas formas en las que las redes sociodigitales inciden en los modos en que los sujetos adquieren y gestionan información, la forma en cómo interactúan e intercambian con otros y la forma en cómo establecen relaciones de negociación, colaboración e integración en sociedad.

2.2 Actividades cotidianas y escolares de jóvenes de educación superior y habilidades digitales.

Como se puntualizó en apartados anteriores, autores como Prensky (2001) y Tapscott (1998) afirman que las generaciones nacidas en el nuevo milenio han

vivido intensamente la omnipresencia de las TIC; es así, que en la actualidad, dentro del ámbito académico se ha conformado un campo de conocimientos que tiene como objeto de estudio identificar, analizar y reflexionar sobre las relaciones, modificaciones, incidencias y desarrollo de las TIC en diversos aspectos de lo social. Por lo tanto, se dice que en efecto, la generación actual se constituye por jóvenes que no han conocido el mundo sin la presencia de Internet y para los cuales las TIC son parte importante en la mediación de sus experiencias cotidianas (con sus claras excepciones, tal como se puntualizó en el apartado 1.3 de este trabajo).

De acuerdo con el *Centre for Educational Research and Innovation*, CERI (2006), los jóvenes que nacieron dentro de la era digital, están desarrollando algunas destrezas distintas a las de sus padres, por ejemplo:

- adquieren gran cantidad de información fuera de la escuela
- toman decisiones rápidamente
- están acostumbrados a obtener respuestas casi instantáneas a sus acciones
- tienen un procesamiento paralelo
- son altamente multimediales
- aprenden de manera diferente (CERI, 2006)

Ante este panorama ¿cuál es el papel de la escuela para capitalizar las capacidades, aptitudes y actitudes de este tipo de aprendices? Jóvenes que necesitan desarrollar habilidades para el manejo de la información, para la comunicación, la resolución de problemas, el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, la innovación, la autonomía, la colaboración y el trabajo en equipo, entre otras aptitudes que se presumen necesarias en la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC).

Al respecto, Garay Cruz (2013), a partir de un estudio sobre jóvenes y TIC en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) menciona que el aprendizaje sobre cómo usar las tecnologías no es necesariamente formal, es decir, existe un alto

componente social, en el núcleo familiar o de amistades, que interviene de manera informal en el desarrollo de habilidades tecnológicas; “en la escuela parecieran no existir estrategias para el desarrollo de esas habilidades [...], es común detectar cursos de paquetería básica o cursos introductorios de informática, pero en la enseñanza obligatoria la oferta no se abre a otras especializaciones o profundizaciones igualmente necesarias” (Garay Cruz, 2013, p. 135).

Dentro de esta discusión, Manuel Área (2001) afirma que muchos adolescentes y jóvenes son usuarios experimentados de las redes, pues poseen habilidades y destrezas necesarias para desenvolverse satisfactoriamente ante la cultura digitalizada. Pueden buscar información, comunicarse con otros sujetos, obtener recursos, etc. Ello es posible gracias a la incorporación de las TIC en la cotidianidad de los jóvenes; en este sentido, Feixa y Fernández (2014) mencionan que hablar de generaciones es hablar de referentes simbólicos que identifican vagamente a los agentes socializados en unas mismas coordenadas temporales, caracterizando incluso a la generación de hoy como la generación hashtag (Feixa y Fernández, 2014).

En este contexto, la escuela ha realizado diversos esfuerzos por modificar algunas de las actividades que lleva a cabo, sin embargo, la lógica escolar sigue siendo tradicional con esquemas de poder y control con respecto a la distribución y gestión de la información, es decir, la escuela sigue organizando la vida escolar de los estudiantes; ante este escenario la vida cotidiana de los jóvenes se mueve por otras esferas y, tal como afirma Sierra (2000) existe una ruptura en la centralización de la información que caracteriza a la escuela en tanto figura socializante; es por ello, que hoy en día se demandan nuevas formas de analizar, entender y relacionarse con otros espacios como el digital.

Crovi (2006) afirma que el trabajo dentro de las redes y la construcción colectiva del conocimiento generan nuevas e importantes cualificaciones digitales, es decir, estos nuevos lenguajes y prácticas implican nuevas habilidades comunicativas y de trabajo colaborativo en el ciberespacio: la capacidad de trabajar con múltiples

fuentes de información y tener las habilidades para discriminarla, analizarla, así como un dominio técnico de artefactos tecnológicos.

Debido a lo anterior, es posible identificar por qué las instituciones educativas, como las universidades, a pesar de los esfuerzos realizados, han quedado rezagadas con respecto a algunos otros entornos, como el ciberespacio, que permite a los sujetos acceder a información digitalizada y no sólo impresa en papel, a disfrutar de las imágenes en movimiento y de la música además del texto, a realizar múltiples tareas simultáneamente y a obtener conocimiento procesando información discontinua y no lineal (Edel-Navarro, 2011), entre otras características.

Así, una de las demandas del siglo XXI hacia las universidades, es que éstas puedan ser líderes en la producción de conocimiento, por lo que una de las políticas que adoptan las IES es equiparse e incorporar las TIC a diversos procesos, que incluyen, por lo menos en el discurso, acciones como alfabetización digital, la cual describe las habilidades básicas relativas a las TIC, que toda persona debe manejar para no ser/estar socialmente excluido.

Sin embargo, existe también una discusión sobre las nociones de brecha digital o brecha multimedia. Para Gutiérrez Martín (2007), a pesar de la proliferación del término digital, éste no es el más afortunado por su carácter restrictivo y su referente tecnológico, por lo que propone hablar de alfabetización múltiple o multimedia, entendida como la capacitación básica para comprender y expresarse con distintos lenguajes y medios, tradicionales y digitales. Así, ya sea que se utilice alfabetización digital o multimedia, ambas nociones atienden al desarrollo de las siguientes habilidades:

- Conocer los lenguajes que conforman los documentos multimedia interactivos y el modo en que se integran.
- Conocer y hacer uso de los dispositivos y técnicas más frecuentes de procesamiento de la información.

- Conocer y promover la valoración de las implicaciones sociales y culturales de las diversas tecnologías multimedia.
- Favorecer la actitud de receptores críticos y emisores responsables en contextos de comunicación democrática (Gutiérrez Martín, 2007).

Un ejemplo de esa alfabetización multimedia, lo muestra de manera interesante el estudio de Pérez Salazar (2014), con respecto al fenómeno del meme en redes sociodigitales. Para el autor, el meme es entendido como una unidad cultural que puede ser replicada y da lugar a un espacio de afinidad entre los sujetos que comparten su sentido; el meme pasa por un proceso que implica diversas etapas de uso, apropiación y reinterpretación. Particularmente el meme en internet necesita la incorporación de elementos de humor, una habilidad en la composición de imagen más texto, la posibilidad de hacerse visible y generar una respuesta en el otro; la capacidad de establecer una economía del lenguaje, de utilizar recursos expresivos-relacionales y en el caso de los hastags, posibilita una función hipertextual (Pérez Salazar, 2014). Todo lo anterior se relaciona con la comprensión, utilización y apropiación de la tecnología digital.

Sin duda, las TIC constituyen nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidad y otras perspectivas sobre el mundo (Edel-Navarro, 2011) por lo que hablar de TIC y educación es más que hablar de computadoras, dispositivos y programas, es necesario también, reflexionar acerca de cómo estamos pensando la educación y cómo, tanto educadores como educandos, aprenden y enseñan a la par de considerar las múltiples maneras en que las TIC favorecen la diversificación de las prácticas educativas. En este sentido, la siguiente pregunta cobra especial relevancia para los objetivos de este estudio ¿De qué manera la escuela identifica y reconoce las habilidades comunicativas que se generan en la vida cotidiana de los sujetos para aprovecharlas potencialmente en el ámbito escolar?

Ante tal pregunta, es cierto que definir nuestras actividades en la vida cotidiana tiene un amplio espectro de interpretaciones, dado que el término en sí mismo es polifacético. En el terreno sociológico el uso de la vida cotidiana como objeto de

investigación tiene relevancia al mostrar el sentido de las acciones individuales efectuadas en los diversos espacios de acción, mismos que a su vez, reflejan la vida social en general en un tiempo y espacio determinados (Gardea y Angulo, 2011)

En este sentido, la cotidianidad de los jóvenes estudiantes de educación superior, se mueve, como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, mediada por la cultura digital. Por ejemplo, un artefacto simple pero de vital importancia para los sujetos es el teléfono celular; en el ámbito familiar, los padres están preocupados por el uso que los jóvenes hacen del teléfono móvil, creando conflictos de autoridad con respecto a los tiempos y momentos de uso; en la relación con sus pares, ese mismo teléfono les sirve como extensión en la comunicación, es decir “estar conectado” con otros, saber qué pasa, dónde se está, con quién, etc.; en la mediación educativa, al interior de las aulas, los profesores tienen también un conflicto con que se use el teléfono móvil dentro de las mismas; con respecto a los medios de comunicación, los medios tradicionales desarrollados a lo largo del siglo XX se encuentran integrados en ese mismo teléfono, generan producciones culturales que son creadas para ese tipo de dispositivos en particular.

De acuerdo con lo anterior, es posible hacer visibles los puntos de articulación y conflicto que ocurren entre las generaciones, entre los espacios, entre las formas de interacción social, y, lo que nos interesa particularmente, entre los procesos de enseñanza y aprendizaje tanto dentro como fuera de las instituciones educativas, pues es claro que si bien los ámbitos mencionados se relacionan entre sí e influyen dentro de la vida cotidiana del individuo, para fines de este trabajo interesa ubicar el análisis en los procesos educativos.

La importancia de identificar las esferas descritas anteriormente, permite relacionar tanto la vida dentro de las instituciones escolares, como fuera de ellas. Agnes Heller (1970) afirma que no hay sociedad si no hay vida cotidiana, pues este es el lugar donde se forman los sujetos de manera individual y colectiva. Aunque en teoría, los seres humanos tenemos y formamos parte de la vida cotidiana, es difícil identificar cómo lo cotidiano nos hace sujetos, por lo que desde

la perspectiva de Heller (1970) el individuo debe tomar conciencia de lo que lo hace ser.

En este sentido, la vida cotidiana puede ser entendida como aquello que desarrolla el sujeto cotidianamente, cuya característica básica es que contiene actividades relacionadas con su rol dentro de la sociedad, pues cuanto más dinámica es ésta, más obligado está el hombre a poner continuamente a prueba su capacidad vital. En este punto, es necesario resaltar que las redes sociodigitales forman parte importante de la cotidianidad de los sujetos, pues, tal como se ha descrito a lo largo de este trabajo, dichas redes se han insertado de manera inherente a diversas actividades cotidianas en distintos ámbitos; es decir, reconfiguran gran parte de la organización de la vida social.

Dentro del ámbito universitario, por ejemplo, el uso reiterado de las TIC constituye una suerte de hilo conductor mediante el cual se tejen diferentes actividades: productivas, académicas, de ocio, de encuentro y organización (Crovi, 2013). Los jóvenes universitarios usan la computadora para elaborar trabajos escritos, audiovisuales, hipertextuales, acceden a Internet en búsqueda de información, para compartir dudas, resultados, divergencias, etc.

Se parte de la idea de que los jóvenes en su vida cotidiana, mediada por las redes sociales digitales, desarrollan diversas actividades que conforman parte de su capital cultural al construir, incluso, espacios propios, relativamente autónomos, por lo que la escuela ya no puede concebirse como único lugar legítimo para transmitir un capital simbólico preestablecido (García Canclini, 2006). Es aquí donde recae esa distinción entre lo cotidiano y lo escolar, ambos mediados por la cultura digital, sin embargo, no es que exista una diferencia tan marcada entre ambas esferas, pues todo el tiempo se está entre ese ir y venir de un espacio a otro, ocurre de manera tan instantánea, automática y casi inconsciente, pues los sujetos imbrican los espacios mencionados en sus diversas actividades.

Autores como Reyes Ruiz (2011), afirman que la escuela ignora aquellas prácticas y conocimientos que pudieran hablar de un mundo diverso, que no valora lo

diferente, que expulsa lo que no coincide con su forma de ver el mundo, o, en el mejor de los casos, acepta las diferencias, pero a reserva de que se subordinen a la uniformidad, es decir, incluye a quienes están dispuestos a seguir las normas, siempre y cuando no se atrevan a discutir las.

El aparato escolar no somete a debate sus objetivos ni sus procedimientos, mucho menos sus fines; en este sentido, la cultura escolar, además de despreciar y expulsar los saberes no legitimados, descalifica la manera en que éstos se construyen y socializan. La cultura escolar, en el mejor de los casos, sabe que existen otras formas de acceder al conocimiento pero no da crédito a ese tipo de saberes. Ejemplo de dicha situación, es la manera en cómo se desprecia la información obtenida mediante otras vías no escolarizadas, las lógicas que permanecen con respecto a cómo se debe acceder a la información, cómo debemos relacionarnos con el conocimiento, desde dónde construimos nuestra identidad como sujetos, cómo debemos expresar nuestras ideas o cuáles son los espacios para hacerlo.

En la actualidad, existe una crisis sobre cómo se construyen y se legitiman los saberes, es por ello que aunque la escuela sepa que los jóvenes hacen uso de las redes sociales digitales, incluso relacionadas con cuestiones escolares, de aprendizaje o formativas, ésta misma niega que signifique un cambio en las formas de aprender y generar saberes de manera individual y colectiva, pues desconoce el entorno digital y con ello deja de reconocer su potencial como espacio socializante, en el acceso a información, el intercambio de experiencias, la construcción de otras lógicas de intercambio académico, cultural, político, etc.

El campo educativo y pedagógico, tiene la responsabilidad de analizar aquellos espacios de constitución del sujeto juvenil para aportar ideas, reflexiones, y observaciones organizadas y sistematizadas en torno a las redes sociales digitales; una reflexión central, gira en torno al reposicionamiento que asume la escuela, a la diversificación de las prácticas educativas, el lugar del saber y del conocimiento en los distintos espacios y para los diversos actores educativos, pues tanto docentes como estudiantes, están inmersos dentro de una cultura

digital, aun cuando los usos sean distintos o similares, la imbricación del espacio real y el digital se conjugan hoy en día para diversas actividades en entornos universitarios.

El desarrollo de herramientas de análisis que permitan entender y hacer mediaciones entre los jóvenes estudiantes, la escuela y las redes sociales, debe pasar por una comprensión profunda de este fenómeno, así como las formas en que los sujetos usuarios se apropian de ellas y las integran en sus actividades cotidianas, por ejemplo en su vínculo con una institución escolar. Este análisis pretende identificar, principalmente, las habilidades que se desarrollan a partir del uso de las redes sociales digitales en la vida cotidiana y su incidencia en el ámbito escolar. El siguiente apartado intenta ofrecer una delimitación conceptual de las tres habilidades comunicativas digitales mencionadas en la introducción a este capítulo para su comprensión e identificación como uno de los ejes de la presente investigación.

2.3 Habilidades comunicativas digitales: gestión de la información, comunicación interpersonal y creación de grupos.

Tal como se precisó en el apartado anterior, las habilidades comunicativas digitales que demandan un dominio por parte del sujeto dentro de la cultura digital son bastas. También es cierto que hay quien prefiere hablar de competencias digitales, competencias informáticas, tecnológicas, alfabetización tecnológica o alfabetización digital para referir a un mismo fenómeno que engloba los saberes, habilidades, actitudes y aptitudes necesarias para el uso y apropiación de la tecnología digital.

Una de las posturas que más ha proliferado dentro del campo educativo es la de competencias digitales, la cual, se ha propuesto desde la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés) argumentando que surge por la necesidad de integrar, el reconocimiento del sujeto y sus procesos (saber ser) además de un conjunto de conocimientos (saber), las habilidades y destrezas (saber hacer) que desarrolla un

individuo en relación con los otros (saber convivir), con el objetivo de emplearlas para responder a situaciones reales dentro de la SIC (UNESCO, 2004, 2008).

De igual manera, de acuerdo con Navío (2005) las competencias implican habilidades, conocimientos y saberes propios de un campo de conocimiento, pero también involucra aspectos socio-afectivos, actitudes y aptitudes, comportamientos y conductas. Es decir, nos encontramos con un concepto amplio, complejo y difícilmente operativo.

Lo anterior, ha sido un debate largo dentro del campo educativo, pues el enfoque actual de la Educación Básica de nuestro Sistema Educativo Mexicano está basado en competencias; en este sentido, la Secretaría de Educación Pública (SEP) reconoce que existen diferentes acepciones del término competencia en función de los diversos supuestos y paradigmas educativos. Así, la SEP, define a las competencias como “prescripciones abiertas, es decir, como la posibilidad de movilizar e integrar diversos saberes y recursos cognitivos cuando se enfrenta una situación-problema inédita, para lo cual la persona requiere mostrar la capacidad de resolver problemas complejos y abiertos, en distintos escenarios y momentos.” (SEP, 2012).

Lo anterior, desde la postura de este trabajo, imposibilita la manera de operacionalizar el término competencia, dado que, como se ha mostrado es complejo y muy amplio. Por ello, para fines de la presente investigación se retoma la construcción teórica sobre la delimitación conceptual de habilidades digitales de Lemus (2012) pues suscribimos con la posibilidad del término, el cual permite acotar un conjunto de saberes relacionados con el uso y aplicación de las TIC, dejando de lado otros aspectos que dificulten la operatividad de la categoría.

Así, una habilidad comunicativa, puede entenderse como la capacidad de comprender y expresar mensajes y de desarrollar procesos argumentativos, apoyados por la asertividad de las relaciones interpersonales; lo anterior, se relaciona con el desarrollo de la observación, el habla, la lectura y la escucha, de

tal manera que se optimice la comunicación de sujeto a sujeto y entre sujetos (Edel-Navarro, 2011).

Para Bawden (2008) las habilidades comunicativas implican la capacidad de publicar y transmitir la información que se ha trabajado y procesado en el entorno virtual; es decir, si a todo lo anterior, le sumamos lo digital, entonces hablamos de ese cúmulo de saberes de uso dentro de espacios que proveen diversos elementos para poder ampliar las experiencias comunicativas, creativas, imaginativas, sensoriales, entre otras, que permiten procesos de intercambio simbólico a través de otras plataformas comunicativas.

De acuerdo con Kriscautsky (2011) las habilidades digitales son el conjunto de saberes relacionados con el uso de herramientas de comunicación, acceso, procesamiento y producción de la información. En este sentido, interesa remarcar las herramientas de comunicación, pues para fines de este trabajo, la gestión y comunicación de la información, la comunicación interpersonal y la creación y organización de grupos, son categorías nodales para delimitar las habilidades comunicativas que pueden desarrollarse a través de los entornos digitales.

Julio Cabero (2002) abona a la construcción de este referente al afirmar que las habilidades comunicativas dentro del espacio digital se entienden como la capacidad de comunicarse a partir de los recursos síncronos y asíncronos de la red de redes, y, con base en esos intercambios de información, conformar procesos de interacción más eficientes y asertivos.

De esta manera se reitera que, para fines de este trabajo, se optó por trabajar desde las habilidades comunicativas digitales ya que el interés recae en el conjunto de saberes que se vinculan, particularmente con el uso y aplicación de las TIC. En ese sentido, a continuación, se especifican las tres habilidades mencionadas en la introducción de este capítulo, mismas que fueron seleccionadas y construidas a partir de la revisión de la bibliografía especializada, por considerarse básicas dentro de la dinámica comunicativa de los entornos

digitales, así como por su permutabilidad dentro de actividades de la vida cotidiana y la vida escolar de los jóvenes universitarios, sujetos de análisis de este estudio.

2.3.1 Gestión de la información

En la llamada Sociedad de la Información, uno de los principales problemas es el exceso de la misma. Algunos investigadores (Castells, 2014; Trejo, 2002; Chaparro, 2003) posicionan al Internet como la tecnología que permitió una liberación de los mecanismos regulatorios existentes en materia de información. Así, Internet, como el centro de las redes comunicacionales, permite producir, distribuir y utilizar información digitalizada en cualquier formato. De acuerdo con un estudio publicado por Martin Hilbert (citado por Castells, 2014), el 95% de toda la información existente en el planeta está digitalizada y en su mayor parte es accesible gracias a internet y otras redes informáticas.

Dentro de este mar informacional, navegar resulta una tarea compleja; al respecto Bacher (2009) se cuestiona ¿desde dónde se promueve la comprensión, el análisis y el pensamiento frente a tanta información?; ante tal interrogante, la habilidad sobre gestión de información resulta una de las más básicas e importantes como primer acercamiento al uso de las TIC. Se dice que la información es un elemento fundamental para el desarrollo de los países, en este sentido, la producción, la validez, el reconocimiento y la selección de la misma se vuelven actividades imprescindibles, que, si antes del uso de las redes era necesario, esa importancia se magnifica en la era digital.

De esta manera, la gestión de información es entendida como la forma en que los individuos organizan los contenidos a los que acceden mediante diversas vías, es decir, aquellas habilidades cognitivas, pero también comunicativas que les permiten desarrollar capacidades para la búsqueda, selección y distribución de la información. Es importante señalar que estas habilidades se aplican por igual al análisis de la información de manera convencional –a través de libros, revistas, medios masivos de comunicación– y a través de la red de redes, la Internet (Lemus, 2012).

Esta habilidad comunicativa digital, obtiene gran importancia pues funge como precedente de las otras, es decir, si recordamos las estadísticas que se puntualizaron en el primer capítulo de este trabajo (ver pág. 9) la actividad de búsqueda de información se posicionó en tercer lugar, como actividad frecuente cuando se accede a Internet, sólo después de actividad en cuentas de correo electrónico –que también se relaciona con la gestión de información– y el uso de redes sociodigitales –que, como veremos más adelante, permite el desarrollo diversas habilidades digitales, incluida por supuesto, la gestión de información–.

Para fines de este trabajo, interesa ubicar el desarrollo de la gestión de información a través del uso de redes sociodigitales por parte de los jóvenes universitarios, mediante la identificación de la organización, búsqueda, selección y distribución de información. Esto se relaciona con lo mencionado en el apartado anterior, pues es un hecho que los jóvenes estudiantes de educación superior, han pasado por procesos formales e informales que les han permitido el desarrollo de estas habilidades, sin embargo, este estudio tiene el objetivo de identificar cómo es que ocurre ese desarrollo en los espacios intersticiales entre vida cotidiana y vida escolar dentro de la cultura digital.

2.3.2 Comunicación interpersonal

Por otro lado, otra de las habilidades comunicativas digitales que interesa en este trabajo es la comunicación interpersonal. Al respecto, Gallardo (2002) menciona que este tipo de comunicación es entendida como una interacción en la que un individuo transmite estímulos para modificar la conducta de otros; en este nivel de interacción, las formas de comunicación adquieren una gran relevancia para la plena comprensión de los participantes donde existe una relación de reciprocidad estrecha entre los sujetos, lo cual constituye un acto social básico.

Si la habilidad anterior –gestión de la información–, se desarrolla en un ámbito de acción individual –pues es el propio sujeto quien define las estrategias con respecto a lo que hace con la información–, la comunicación interpersonal, en cambio, obliga al sujeto en su individualidad a reconocer a otros interlocutores,

con los que tendrá que establecer procesos de comprensión, reciprocidad e intercambio, entre otros, es decir, obliga al sujeto a reconocerse en colectividad.

Dentro del campo educativo, se dice que este tipo de interacción interpersonal, es una relación dialógica comunicativa, pues da cuenta del establecimiento de una verdadera acción comunicativa basada en los estudios de antropología de la educación de los años sesenta con un legado importante por parte de Paulo Freire (1998), y de la teoría de la comunicación de Antonio Pasquali (1963). Ambos autores ponen énfasis en las formas en las que circula el conocimiento al proponer superar las relaciones verticales entre docente-estudiante, para promover relaciones de igualdad que conduzcan a una verdadera transformación educativa (Infante, 2007).

Así, la comunicación interpersonal puede ubicarse como la unidad de toda la cadena comunicativa, gracias a la cantidad de los lenguajes y posibilidades simbólicas que tienen a su disposición los agentes emisor y receptor (Gallardo, 2002). Esto, aunado a los nuevos entornos digitales, demanda un análisis sobre las formas en las que pueden comunicarse los sujetos así como las habilidades que requieren para que una comunicación se considere efectiva.

La comunicación interpersonal es la unidad de toda la cadena comunicativa, ejemplo de los lenguajes y posibilidades simbólicas que tiene a su disposición el emisor-receptor. De esta manera, esta habilidad se relaciona básicamente con la interacción humana de los sujetos y en la reciprocidad de la comunicación como un acto social básico a través del intercambio, la comprensión y la reciprocidad, entre otros. Dentro del campo educativo, la comunicación interpersonal es uno de los pilares fundamentales pues posibilita el intercambio de información, el diálogo y la discusión entre los sujetos pedagógicos implicados en el proceso.

2.3.3 Creación y organización de grupos

Finalmente, la habilidad comunicativa relacionada con la creación y organización de grupos integra a las dos habilidades descritas anteriormente, pues al ver esta habilidad como constitutiva, podemos afirmar que necesitamos procesos de

organización, búsqueda, selección y distribución de información, así como niveles de interacción con nuestros pares, nuestra familia o nuestros maestros, para establecer niveles óptimos de intercambio y reciprocidad, de manera grupal.

En este sentido, hablamos de un tercer nivel del proceso comunicativo que tiene que ver con los grupos, entendidos como “toda aquella pluralidad humana constituida por hechos de interacción, cuyos integrantes exhiben una efectiva conexión entre sí, sea intensa o tenue y tienen además una relativa unidad y delimitación” (Gallardo, 2002, p. 5).

De esta manera, el autor nos invita a pensar a los grupos como formaciones sociales, mismas que surgen como consecuencia de las actividades humanas básicas, inherentes al propio sentido de lo humano, pues existe un deseo de relacionar una conducta individual con el otro(s) para llevar a cabo actividades determinadas. Los grupos, en este sentido, tienen un fin común, mismos que surgen a través de procesos de interacción previa de los integrantes.

Otra característica importante de los grupos, y que se relaciona fuertemente con la habilidad de creación y organización de los mismos, es definida también por Gallardo (1990) al afirmar que la creación de un grupo parte de ciertas necesidades colectivas; el autor afirma que necesita de por lo menos tres redes comunicativas básicas: 1) la capacidad normativa del grupo, 2) la red comunicativa que establece y una última 3) red de mantenimiento y desarrollo grupal.

Por lo tanto, esta habilidad se vincula con actividades concretas de integración, colaboración, interdependencia, compromiso, negociación e incluso juego de roles, pues si trasladamos esta situación al ámbito educativo, los grupos necesitan de estas actividades como condiciones *sine qua non* para llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje enmarcados en un enfoque educativo socio-constructivista, mismo que demanda un alto sentido de colectividad, un alto nivel de interacción social, el sentido de internalización del conocimiento tanto colectivo como individual y el uso del lenguaje como la herramienta de las herramientas (Díaz Barriga, 1998)

A lo largo de este capítulo se ha intentado establecer un panorama general sobre las habilidades comunicativas digitales y las formas en que los jóvenes universitarios pueden desarrollarlas a partir del uso de las TIC, particularmente dentro de las redes sociodigitales en el ir y venir de la vida cotidiana y la vida escolar.

Por tal motivo, el siguiente capítulo ahondará en la delimitación metodológica de este estudio para mostrar la operatividad de nuestras categorías de análisis así como los instrumentos que permitan dar cuenta del desarrollo de la gestión de la información, la comunicación interpersonal y la creación y organización de grupos en espacios concretos de acción de los jóvenes universitarios.

CAPÍTULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

El enfoque metodológico que guía el presente trabajo de investigación es cualitativo, pues interesa situar, desde una perspectiva flexible y compleja, las formas de ser y estar en el mundo, así como hacer sentido de los intercambios que los estudiantes de nivel superior de universidades públicas, tienen con lo social, con el conocimiento y con la información, en los espacios digitales y físicos en los que interactúan y se relacionan, tales como las redes sociales digitales y el espacio escolar. El enfoque cualitativo permite “reconstruir la realidad tal como la observan los actores de un sistema social previamente definido, pues se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento de las acciones de los seres humanos y las instituciones” (Hernández, Collado y Baptista, 2010:8)

De acuerdo con Orozco y González (2011) la perspectiva cualitativa busca comprender las cualidades de un fenómeno respecto de las percepciones propias de los sujetos que intervienen en él; es una mirada que parte de la premisa de que el hecho no es lo que está ahí afuera (hecho objetivo) sino lo que los sujetos, incluido el investigador, perciben como hecho; de tal forma, se trabaja con las percepciones de los sujetos a partir de las percepciones de otros, las cuales no pueden ser sino subjetivas.

Sin embargo, la investigación cualitativa como proceso de indagación y exploración de un objeto, busca asociar e interpretar para llegar a una comprensión profunda de los hechos, para lo cual, el investigador va accediendo a una amplia red de significados construidos por medio de interpretaciones sucesivas, es decir, la realidad o el hecho que investiga no se conoce de una vez, sino que se va conociendo. En este sentido, lo subjetivo no le resta científicidad a la investigación o al objeto de estudio, sino más bien lo aborda desde otra mirada específica.

Así mismo, interesa abordar este estudio de lo particular a lo general mediante un proceso inductivo que dé cuenta de los procesos y actividades que los jóvenes construyen tanto dentro como fuera de las instituciones escolares y del ciberespacio. Para lo anterior, se analizaron algunas de las habilidades comunicativas digitales que los estudiantes de nivel superior desarrollan en la interacción y uso de las redes sociodigitales, con el objeto de identificar la manera en la que las incorporan, vinculan o asocian dentro de sus prácticas escolares.

Las interpretaciones resultantes de este trabajo, explican algunas de las habilidades comunicativas digitales que los jóvenes desarrollan dentro de los espacios en los que interactúan de manera cotidiana, tales como la búsqueda y gestión de información, la comunicación interpersonal, la comunicación grupal, la conformación de grupos de trabajo, la realización de tareas, el trabajo en equipo, la negociación y puesta en común, la toma de decisiones, entre otras habilidades, a través de las cuales, los estudiantes de educación superior construyen y desarrollan sus prácticas escolares y extraescolares.

En un primer momento se buscó entender la estructura de las redes sociales digitales, para lo cual se llevó a cabo una revisión amplia de las fuentes bibliográficas, hemerográficas, documentales y de páginas electrónicas relacionadas con el tema, mismas que dieran cuenta de la expansión de las redes sociales digitales entre los jóvenes estudiantes de nivel superior, el uso de internet dentro de este grupo poblacional y los datos estadísticos al respecto; lo anterior está desglosado en el capítulo 1 y 2 de la presente investigación.

En un segundo momento, se realizaron diversas inmersiones al trabajo de campo para la recolección de datos e información que recuperaran las narrativas de los jóvenes, rescatando desde su perspectiva y puntos de vista, el uso que hacen de las redes sociodigitales, la manera en cómo las han incorporado a su vida cotidiana y en sus prácticas escolares, los momentos en los que han tenido que desarrollar cierto tipo de habilidades, de qué forma o con ayuda de quién lo han hecho, así como los tiempos y acciones que realizan cuando se conectan a Facebook, entre otras cuestiones.

De acuerdo con Patton (1990), este tipo de datos cualitativos permiten obtener descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y sus manifestaciones, lo cual resulta muy útil para el presente estudio pues identificar el desarrollo de habilidades comunicativas digitales en los jóvenes universitarios parte de un ejercicio de observación, interacción y conciencia sobre los usos y apropiaciones que hacen de las redes sociales digitales.

3.2 Herramientas de análisis

De acuerdo con lo anterior, las herramientas de análisis que permitieron la sistematización de la información consistieron en la aplicación de un cuestionario diagnóstico de habilidades comunicativas digitales (véase Anexo 1), como primer acercamiento con los sujetos de estudio; en un segundo momento, se optó por la realización de grupos de discusión así como entrevistas grupales a través de una guía de preguntas (véase Anexo 2), pues en algunas ocasiones conformar los grupos resultó un ejercicio infructuoso dado que los tiempos, actividades y espacios de los sujetos seleccionados, eran diversos; en ese sentido, se tuvieron que realizar adecuaciones metodológicas para cumplir con los objetivos pues en los momentos en que los grupos de discusión no lograban ser de más de 7 integrantes, se decidió realizar entrevistas a grupos de menos de 4 integrantes.

A continuación, se presentan algunas características de las herramientas de análisis para fundamentar su uso en este trabajo de investigación.

3.2.1 Cuestionario diagnóstico de habilidades comunicativas digitales

La utilización de los cuestionarios, junto con las entrevistas, es una de las técnicas de recogida de datos más empleada en investigación. A diferencia de la entrevista, el cuestionario resulta menos costoso, permite llegar a un mayor número de participantes y facilita el análisis, aunque también puede tener otras limitaciones que pueden restar valor a la investigación desarrollada (Callejo, 2002).

Sin embargo, el cuestionario es un instrumento utilizado para la recogida de datos, diseñado para poder obtener información cuantificable. Su finalidad es conseguir

la comparabilidad de la información. En los cuestionarios convencionales, es decir, los más habituales, las respuestas se analizan de manera independiente, pues con cada cuestionario se obtiene información distinta. En este sentido, los cuestionarios poseen criterios lógicos pues se pregunta lo que se desea conocer y la interpretación y análisis de la información se realiza a través de las respuestas que proporciona cada pregunta o ítem por separado (Morales Vallejo, 2011).

De esta forma, en la presente investigación, la necesidad de elaborar un instrumento que diera cuenta del consumo tecnológico y de las habilidades comunicativas en espacios digitales, derivó en la búsqueda de cuestionarios ya conformados para aplicarlos a los estudiantes de educación superior. Sin embargo, no se encontró alguno que atendiera de lleno a las necesidades de información particulares, por lo que se tomó la decisión de realizar la construcción del Cuestionario diagnóstico de habilidades comunicativas digitales a partir de los planteamientos de Zapata Ros (2013), UNESCO (2004, 2008) y Lemus (2013) con respecto a las competencias y, particularmente, las habilidades digitales, referidas ampliamente en el segundo capítulo de este trabajo.

Para poder identificar que el cuestionario correspondía a lo que queríamos obtener, se realizó una prueba piloto el día viernes 30 de octubre de 2015 a las 11:00 hrs., con 5 estudiantes (4 mujeres y un hombre) de tercer semestre de la licenciatura de Psicología Educativa, en la asignatura de Comunicación e interacción social en el salón 312 de la Universidad Pedagógica Nacional. Esta prueba piloto permitió realizar las adecuaciones pertinentes con respecto a la claridad de las instrucciones y de los ítems del instrumento; así mismo, se tomó el tiempo de aplicación. En esta etapa, las adecuaciones al cuestionario fueron mínimas, pues los sujetos que participaron en ella, mencionaron pocas dificultades para contestarlo.

El cuestionario se enfocó en las tres habilidades que interesan a la presente investigación, mismas que se desarrollaron en el capítulo 2 de este trabajo y que son: 1) gestión de la información, 2) comunicación interpersonal y 3) creación y organización de grupos. Dicha acotación responde a que estas tres habilidades se

consideran básicas para un proceso comunicativo efectivo y, así mismo, dichas habilidades son permutables entre la vida cotidiana y la vida escolar.

Al respecto, cada una de estas tres habilidades posee sus propios atributos, los cuales se desglosan a continuación en la siguiente tabla.

Tabla 1. Habilidades comunicativas digitales

Habilidad comunicativa	Acciones
Gestión de la información	<ul style="list-style-type: none"> a) Búsqueda y selección de información b) Organización de información c) Distribución de información
Comunicación interpersonal	<p>De acuerdo a la</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Intencionalidad comunicativa: resolución de problemas b) Intencionalidad comunicativa: distribuir información c) Intencionalidad comunicativa: generar opiniones
Creación y organización de grupos	<ul style="list-style-type: none"> a) Integración b) Colaboración c) Negociación

Fuente: Elaboración propia con base en Zapata Ros (2013), UNESCO (2004, 2008) y Lemus (2013).

3.2.1.1 Aplicación y elaboración

En cuanto a la aplicación, el cuestionario fue contestado por 94 jóvenes, 21 hombres y 73 mujeres de las licenciaturas en Pedagogía de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y en Psicología Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN).

Es necesario aclarar que el cuestionario no es representativo, debido al diseño y el objetivo del presente estudio, dado que la función principal de dicho instrumento fue servir de diagnóstico para la selección de jóvenes en la conformación de entrevistas grupales y grupos de discusión.

El cuestionario se compuso de dos grandes apartados: el primero de ellos relacionado con datos sobre el consumo de tecnología, construido a partir de 14

preguntas de opción múltiple y una pregunta abierta, mismas que pretendían identificar los temas de interés de los jóvenes así como sus consumos tecnológicos.

El segundo apartado se compuso de 34 reactivos con escala de Likert y 4 reactivos de opción múltiple, donde los jóvenes debían responder qué tan habilitados en niveles de ineficacia, eficacia, habilidad o dominio, se sentían con respecto a actividades relacionadas con las tres habilidades comunicativas digitales que han guiado este trabajo de investigación: la gestión de la información, la comunicación interpersonal y la creación y organización de grupos.

Cabe señalar que la escala de Likert se elaboró con respecto a 4 niveles: 1) ineficaz, es decir que el sujeto conoce la existencia de dicha tecnología pero no sabe usarla; 2) eficaz, cuando el usuario conoce la tecnología y hace un uso de ella, sin embargo dicho uso se encuentra en un nivel básico; 3) hábil, es decir, cuando el sujeto conoce la tecnología y además se considera capacitado para su uso; 4) dominio, cuando el sujeto conoce la tecnología y además hace un uso destacado de dicha tecnología.

3.2.2 Grupos de discusión

Por otro lado, los grupos de discusión tienen el objetivo de centrar su atención e interés en un tema específico de estudio; son de discusión porque realizan su principal trabajo de búsqueda por medio de la interacción discursiva y la contrastación de las opiniones de sus miembros (Callejo, 2002). El grupo de discusión es un método de investigación con una orientación colectiva, más que individualista, y se centra en la pluralidad y variedad de las actitudes, experiencias y creencias de los participantes, por ello, es recomendable que los grupos sean entre 6 y 12 integrantes con el fin de obtener una riqueza de opiniones de manera colectiva.

Algo muy importante es que en esta técnica de recolección de datos, la unidad de análisis es el grupo –lo que expresa y construye– y tiene su origen en las dinámicas grupales (Hernández, Collado y Baptista, 2010). Al poner cara a cara a

los sujetos en la reunión, éstos reconstruyen discursivamente el grupo social al que pertenecen (Callejo, 2002). En la presente investigación, esta herramienta de análisis se utilizó con el fin de que los sujetos aportaran desde su vivencia, las formas en que se han acercado a las redes sociales digitales, el uso que hacen de ellas, las habilidades comunicativas digitales que han desarrollado y las formas en las que las vinculan e integran a sus actividades cotidianas dentro del ámbito escolar.

3.2.2.1 Conformación de los grupos de discusión

Posterior a la aplicación del cuestionario diagnóstico de habilidades comunicativas digitales, se conformaron tres grupos de discusión, dos de ellos estuvieron constituidos por jóvenes a los que se les había aplicado el cuestionario diagnóstico y un grupo más a los que no se les aplicó el cuestionario. La decisión de conformar este último grupo se tomó porque fue complicado reunir un grupo de discusión en la Universidad Pedagógica Nacional, por ello en dicha institución se llevó a cabo una entrevista grupal, ya que la cantidad de participantes fue solamente de tres mujeres. De esta manera, con el grupo adicional, conformado por 7 jóvenes, 5 mujeres y 2 hombres, se constituyó una muestra de jóvenes más amplia que aportara una mayor cantidad de información para enriquecer el estudio.

El primer grupo se conformó por 8 participantes, 2 hombres y 6 mujeres²; el segundo grupo estuvo constituido por 7 participantes, 3 hombres y 4 mujeres³ y el tercer grupo se conformó por 5 mujeres y 2 hombres⁴. Las sesiones fueron únicas y duraron dos horas cada una.

² Jóvenes de la asignatura de Investigación Pedagógica 5, de quinto semestre de la licenciatura en Pedagogía de la UNAM el día 15 de marzo de 2016, en el salón 203 de la FFyL de las 11:00 a las 13:00 hrs.

³ Jóvenes de la asignatura Sistema Educativo Nacional de tercer semestre de la licenciatura en Pedagogía de la UNAM el día 8 de abril de 2016, en el salón 201 de la FFyL de las 10:00 a las 12:00 hrs.

⁴ Jóvenes estudiantes de las carreras de Ciencias Sociales y Humanidades, (de las licenciaturas en Antropología, Administración, Letras y Comunicación) entre 19 y 23 años de edad. El grupo se realizó en el salón de danza de la sala Miguel Covarrubias el día 18 de abril de 2016 de las 15:30 hrs a las 17:30 hrs.

Algo que llama la atención, es que si bien la conformación de los grupos se realizó de forma voluntaria por parte de los jóvenes, estos tuvieron una participación muy activa y profunda, pues en ocasiones ellos mismos eran los que se cuestionaban las preguntas a sí mismos, es decir, lo que se realiza como parte de la cotidianidad, pocas veces es reflexionado como actividad, por lo que sorprende al sujeto al momento de ser consciente sobre los tiempos, usos, actividades y contextos en los que navega por internet o las formas en las que integra las redes sociales digitales a sus entornos personales.

3.2.3 Entrevistas grupales

En tercer lugar se aplicó una entrevista grupal, la cual no estaba considerada en un primer momento, sin embargo fue necesaria pues algunos grupos de discusión no llegaron a conformarse como tales, ya sea porque sólo llegaban dos personas a la sesión o porque se cancelaron debido a los tiempos de los estudiantes. Sin embargo, se obtuvieron datos igualmente enriquecedores para este estudio, así, la entrevista grupal se constituyó por 3 mujeres⁵.

Las entrevistas grupales se definen como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona –el entrevistador– y otra(s), –el entrevistado(s) – (Hernández, Collado, Baptista, 2010). En la entrevista, a través de las preguntas y respuestas, se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema. Sin embargo, existe una distinción tanto en entrevistas cuantitativas, como cualitativas, y dado que este estudio se basa en un enfoque cualitativo, la entrevista también posee una correspondencia con el mismo. De acuerdo con Hernández, Collado y Baptista (2010) la entrevista cualitativa puede hacer preguntas sobre experiencias, opiniones, valores, creencias, emociones, sentimientos, hechos, historias de vida, percepciones, atribuciones, etcétera.

⁵ Jóvenes de la asignatura de Comunicación e Interacción social, de tercer semestre de la licenciatura en Psicología Educativa de la UPN el 2 de mayo de 2016, en el salón 318 de la UPN de las 11:00 a las 13:00 hrs. Como sólo fue posible ubicar a estas 3 personas, la dinámica del grupo de discusión pasó a ser una entrevista grupal, en razón de la estrategia metodológica que fue necesaria adecuar para este caso en particular.

3.3 Sujetos de estudio

La elección del universo de los sujetos de estudio estuvo pensada, como menciona Creswell (2013), desde el planteamiento mismo y desde la selección del contexto en el cual esperamos encontrar los casos que nos interesan. De esta forma, en este estudio en particular, el universo estuvo constituido por jóvenes de educación superior de universidades públicas pertenecientes al área de ciencias sociales y humanidades.

Dentro del proceso cualitativo de investigación, el universo es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo de la población que se estudia, a diferencia del método cuantitativo que busca hacer generalizaciones y predicciones de eventos (Hernández, Collado y Baptista, 2010).

Un tipo de universo para diseños de investigación de tipo cualitativo, como en la presente investigación, son las muestras homogéneas donde las unidades a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o bien, comparten rasgos similares. Su propósito es centrarse en el tema a investigar o resaltar situaciones, procesos o episodios en un grupo social. Por tal motivo, el universo de estudio estuvo conformado a conveniencia pues se seleccionaron jóvenes estudiantes los cuales favorecieran el acceso a sus ideas y la disponibilidad de tiempos y recursos.

De acuerdo con lo anterior, los sujetos partícipes de esta investigación son jóvenes universitarios del área de ciencias sociales y humanidades, de instituciones públicas, de modalidad escolarizada y en un rango de edad entre los 18 y los 22 años, que tuvieran e hicieran uso de las redes sociales digitales, particularmente de Facebook y la aplicación de mensajería instantánea, Whatsapp en la modalidad de chat de grupo. Lo anterior con el fin de identificar actividades tanto cotidianas como escolares en las que integraran estas dos redes.

Para recalcar, fueron 94 jóvenes a los que se les aplicó el cuestionario diagnóstico, de los cuales 18 participaron en dos grupos de discusión y en la entrevista grupal. 7 jóvenes más, conformaron otro grupo de discusión, aun cuando no se les aplicó el cuestionario diagnóstico.

3.4 Diseño

A diferencia de los diseños cuantitativos, las investigaciones cualitativas no se planean con “detalle” y están sujetas a las circunstancias de cada ambiente o escenario en particular pues el desarrollo mismo de la investigación permite modificar en la marcha, de acuerdo a criterios flexibles propios de este tipo de investigación. En el enfoque cualitativo, el diseño se refiere al “abordaje” general que habremos de utilizar en el proceso de investigación; Álvarez-Gayou (2003) lo denomina marco interpretativo.

El diseño que se acercó más a los intereses de la presente investigación fue el narrativo, pues en éste el investigador recolecta datos sobre los procesos sociales de los sujetos y las experiencias de ciertas personas para describirlas y analizarlas con el objetivo de comprender qué elementos están interconectados con otros e interactuando para dar lugar a un determinado fenómeno. Los individuos en sí mismos, así como su entorno, son los principales elementos que interesa analizar.

Por lo tanto, un diseño narrativo resultó útil para analizar e identificar el uso de las redes sociales digitales en un grupo específico, con el objetivo de recuperar las experiencias y el desarrollo de las habilidades comunicativas digitales que los jóvenes han elaborado a través de su interacción con la cultura digital y las formas en que ello ha influido en ciertas dinámicas de lo social y de ciertas prácticas escolares.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Introducción

El presente capítulo tiene el objetivo de presentar el análisis de los datos obtenidos a través del uso de una metodología cualitativa, referida en el apartado anterior; para tal propósito, a continuación se describe el proceso de selección de los sujetos que participaron en el presente estudio, así como la recolección de datos a través de la aplicación de un cuestionario diagnóstico, la conformación de entrevistas y grupos de discusión y por supuesto, la relación que lo anterior tiene con la teoría propuesta en los capítulos introductorios de este trabajo.

Por lo anterior, el presente capítulo se conforma de cuatro grandes apartados: el primero de ellos *Datos sobre uso y consumo de tecnología*, muestra los resultados obtenidos a través de los tres instrumentos de recolección de datos con respecto a los tiempos, intereses, gustos y lugares de conexión que frecuentan los jóvenes universitarios; el segundo apartado, *Habilidad Comunicativa Digital: Gestión de la información* muestra los resultados obtenidos con respecto a la forma en la que los jóvenes desarrollan actividades de búsqueda, selección y organización de la información dentro del ciberespacio, particularmente en las redes sociales digitales; el tercer apartado, *Habilidad Comunicativa Digital: Comunicación interpersonal*, muestra los resultados obtenidos con respecto a la forma en que los jóvenes desarrollan habilidades de comunicación cuando su intención comunicativa es la resolución de problemas, la distribución de información o la generación de opiniones; finalmente, el cuarto apartado *Habilidad Comunicativa Digital: Creación y organización de grupos*, ofrece los resultados obtenidos con respecto a la forma en la que los jóvenes desarrollan actividades de integración, colaboración y negociación al formar parte de uno o varios grupos a través de las redes sociales digitales.

Es importante recalcar que, como se especificó en su oportunidad, los sujetos de estudio son jóvenes universitarios de las carreras de Ciencias Sociales y Humanidades, cuya edad oscila entre los 19 y 23 años de edad; viven en zonas

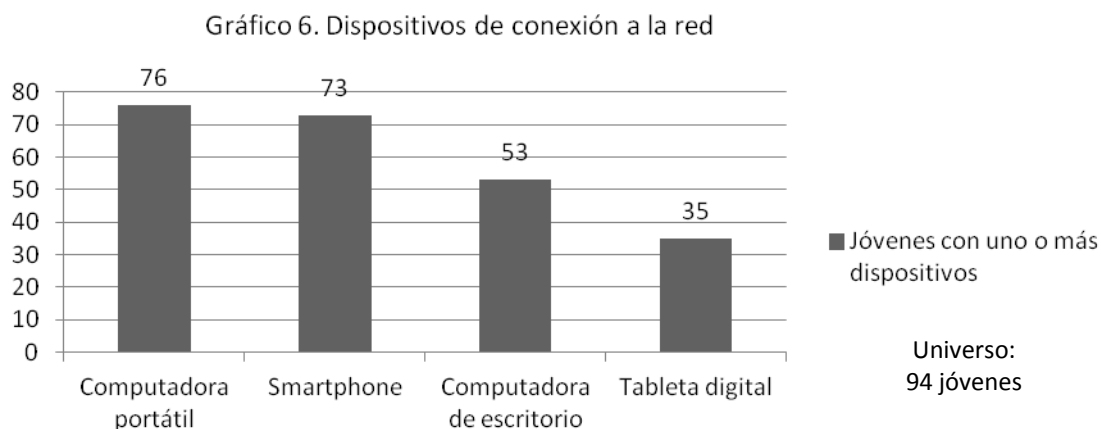
urbanas y tienen un acceso favorable a las TIC con respecto a otros jóvenes. La mayoría de ellos usa una o más redes sociales como parte de sus actividades cotidianas pero también escolares.

4.2 Datos sobre uso y consumo de tecnología

A continuación se presenta información obtenida a través de los tres instrumentos de recolección de datos, por lo que se muestran tanto cifras como citas textuales de la narrativa de los jóvenes. Se realiza también la descripción, interpretación y análisis sobre la relación entre los resultados y algunos elementos teóricos que contribuyen al objetivo de esta investigación. Es importante mencionar que los datos obtenidos a través de los tres diferentes instrumentos se combinan en este apartado, la decisión de presentar los datos de esta manera, recae en la consideración de un análisis más integral y enriquecido a través de los datos cuantitativos –los del cuestionario– y los datos cualitativos –de los grupos de discusión y entrevistas grupales– vistos a través de un enfoque meramente cualitativo, como el que rige esta investigación.

4.2.2 Dispositivos

Con relación al uso de dispositivos, de los 94 jóvenes que contestaron el cuestionario, 76 jóvenes tienen computadora portátil y 73 cuentan con teléfono celular inteligente; cabe señalar que solo 53 tienen computadora de escritorio y sólo 35 cuenta con tableta digital.



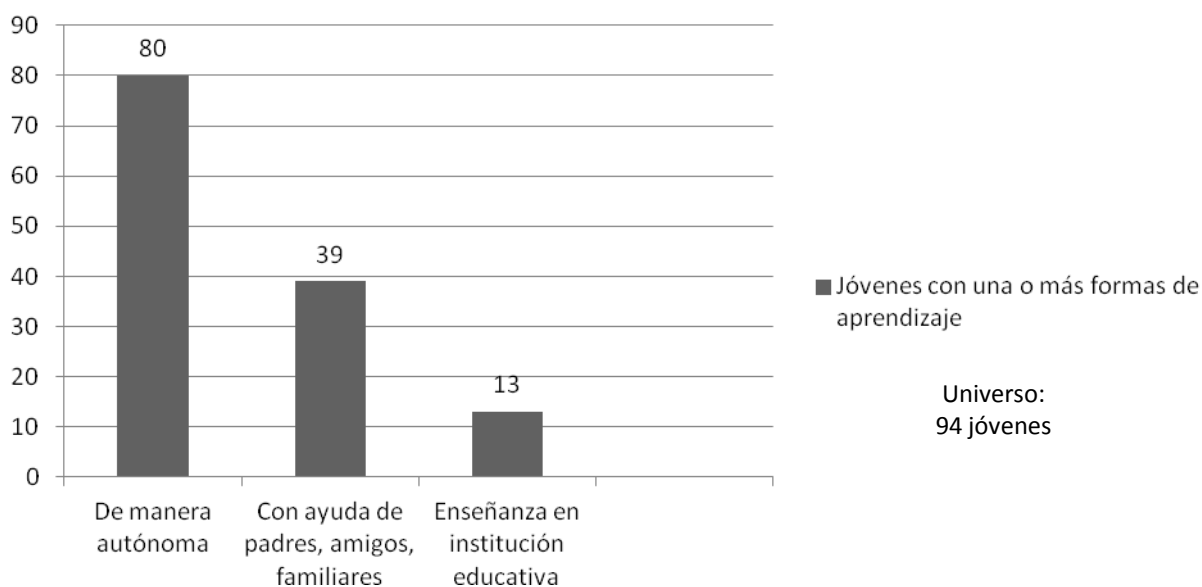
Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico

Lo anterior da cuenta la proliferación que en años recientes ha tenido la portabilidad como una de las características esenciales de la cultura digital, al respecto Quevedo (2007), afirma que la portabilidad es el fruto de sociedades en constante movimiento; “esa dirección hacia la cual evolucionaron los medios, unida al fenómeno de la convergencia digital, da como resultado significativos cambios sociales y territoriales, novedosos procesos de personalización y constituye otra alteración en la percepción del tiempo y del espacio, tal como sucedió con cada avance tecnológico.” (Quevedo, 2007, p. 3).

4.2.3 Aprendizaje de uso de dispositivos tecnológicos

Una cuestión importante de rescatar es que 80 de los jóvenes afirman que el aprendizaje de uso de sus dispositivos y en general de internet fue de manera autónoma; en segundo lugar, 39 reportan que fue gracias a la ayuda de padres, amigos o familiares, mientras que únicamente 13 jóvenes del total mencionan haber tenido algún tipo de enseñanza relacionada con TIC dentro de las instituciones educativas (ya sea desde primaria, secundaria, preparatoria o universidad).

Gráfica 6. Aprendizaje de uso de dispositivos



Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico

En este sentido, es interesante identificar cómo los sujetos son conscientes de sus procesos formativos con la tecnología:

“...considero que hay dos formas de verlo, por ejemplo, yo tuve clases de computación en secundaria, bachillerato y hasta en primaria, pero era una computación bastante arcaica sobre cómo prender el equipo, cómo apagarlo, cómo usar Word, Excell y todo eso, pero buscar en internet, las referencias, los estilos y las formas en cómo se utiliza ahorita [...] lo aprendí de manera autodidacta” (Alam, 20 años)

En la cita anterior, podemos identificar además, que las instituciones educativas conservan una postura tradicional con respecto a la enseñanza de contenidos, habilidades y actitudes relacionados con el uso de las TIC, es decir, de acuerdo con la percepción de los jóvenes en su proceso formativo, la escuela básica (primaria y secundaria) proporciona únicamente contenidos técnicos con respecto al uso de la tecnología, tales como el uso de programas como procesadores de texto, hojas de cálculo, presentación de contenidos, entre otros.

Sin embargo, existe una carencia con respecto a la enseñanza de formas novedosas y potenciales de uso; lo anterior, nos lleva a reafirmar lo que los jóvenes reportan: el aprendizaje es autónomo porque existe una necesidad de uso, de las demandas que les exige aprender a usar una nueva aplicación o programa y de los beneficios que ello tendrá en su formación académica:

“...en mi experiencia, yo aprendí conforme los programas se fueron actualizando puesto que creo que conforme se abre una nueva red social nadie te enseña a usarla, o sea, tú tienes que ir aprendiendo, y pienso que es un proceso autodidacta como dice Alam, pues tienes que mostrar cierto compromiso ante los aprendizajes que vas a tener de cómo utilizar la tecnología, de los beneficios” (Fernanda, 20 años)

“...siento yo, que ese proceso de aprendizaje es dado por la experiencia pero más bien por la serendipia, de ¡ah, mira! puedo hacer esto con Google. Siento que en este mismo proceso de ir buscando link por link y entonces un link te manda a otro y entonces ya salió una página que descubres que te va a ayudar un buen en tu investigación, en tus intereses, no sé en cualquier aspecto de tu vida”. (Antonio, 20 años)

“... ¿es como un juguete no? La fascinación de la cosa [la tecnología], o sea teníamos clases de informática y ahí tienes el acercamiento primero

con las computadoras, o sea en la escuela directamente, esto pues salió (de) una intención del sistema escolarizado de que uno pudiera acercarse a estas herramientas y a partir de ellas trabajar y aprender a usarlas, en cuanto a lo instintivo o no que puede ser nuestro conocimiento de la tecnología, creo que también es como un conocimiento más bien superficial, [...] en ese nivel es nuestra interacción con esas herramientas [...] de esta manera se legitima un uso de la tecnología, pero creo que no sabemos más de eso” (Sofía, 23 años)

De acuerdo con lo anterior, resulta interesante que la política educativa del gobierno actual haya establecido en el Plan Nacional de Desarrollo 2013-2016, una directriz con respecto a la Educación de calidad y, dentro de ese ámbito, la vinculación de la educación con las necesidades sociales y económicas actuales: “...es necesario innovar el sistema educativo para formular nuevas opciones y modalidades que usen las nuevas tecnologías de información y de la comunicación, con modalidades de educación abierta y a distancia.” (PND, 2013, p. 62); sin embargo, a pesar de ser una directriz, resulta ser todavía un panorama lejano dado que la formación en TIC sigue siendo de tipo herramental o técnica, cuando es necesario desarrollar habilidades con respecto al uso innovador, creativo y crítico.

De la misma forma, se siguen dejando de lado los conocimientos que los jóvenes han desarrollado fuera de la institución escolar, mismos que podrían ser tomados en cuenta para identificar las deficiencias y oportunidades que los estudiantes poseen en vías de ofrecer actividades formativas más significativas de acuerdo a sus contextos, intereses y potencialidades.

“...yo creo que en general no se enseñan habilidades, en la primaria igual y llevaste informática o algo así, creo que la mayoría llevamos, pero en general siempre te enseñan como la educación a la antigüita de prender los aparatos, etc., en la secundaria tienes una computadora o internet pero no es como tal que te lo enseñen en la escuela, si no que era como tenerlo en casa y así autónomamente lo usas; como tal que te lo enseñen en la escuela creo que no” (Aydee, 20 años)

“... en mi experiencia, yo en toda la primaria tuve computación y yo si considero que me enseñaron bien por ejemplo lo básico de Word, de la paquetería de Office me enseñaron por lo menos lo básico [...] en

secundaria llevé informática entonces también me enseñaron más cosas de tecnología, ya cuando entre a la preparatoria y a la universidad [cambió], *aquí siento que te lo demandan mucho pero no te enseñan cómo*, o sea te lo demandan mucho porque tu autónomamente o por tus propios medios tienes que ver cómo le vas a hacer, porque no te enseñan a usar bases de datos o a meter palabras claves para encontrar lo que necesitas” (Ana, 23 años) (cursivas del autor)

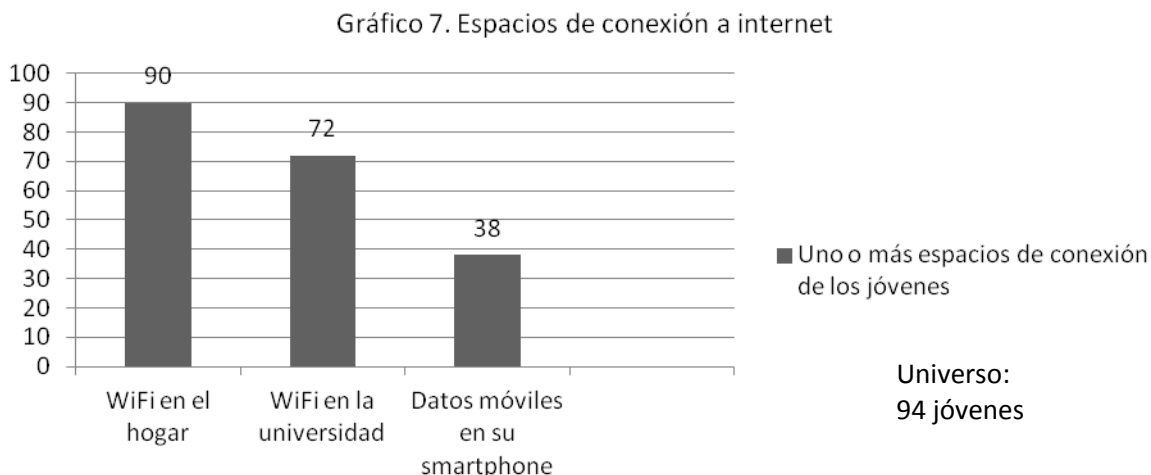
Finalmente, con respecto al aprendizaje de uso de la tecnología, resulta interesante lo que menciona Ana, pues la educación sobre tecnología se encuentra presente en niveles de educación básica, anteriores al nivel medio superior o superior, es decir, el primer acercamiento que tienen los niños y jóvenes con las computadoras e internet es en espacios escolares, lo cual concuerda con investigaciones realizadas anteriormente como la de Garay Cruz (2013) quien afirma también que a pesar de que la escuela ofrece esta inmersión inicial “no existen estrategias para el desarrollo de esas habilidades básicas hasta posicionarlas en el dominio de las TIC” (Garay, 2013, p. 135).

Por lo anterior, la universidad parece tener deficiencias con respecto a ofertar contenidos relacionados con las TIC, sobre todo en áreas de conocimiento como las Ciencias Sociales y las Humanidades, de las que forman parte los sujetos de este estudio, pues a pesar de que existe un discurso que realza las potencialidades de la tecnología, ésta no se ve aprovechada de forma amplia dentro de esta área de conocimiento.

Por otra parte, podría ser también que al considerar a los jóvenes “nativos digitales” tal como lo expresara Prensky (2001), existe una concepción acerca del dominio que los jóvenes tienen de la tecnología, sin embargo habría que matizar qué tipo de jóvenes, en qué contextos y qué dominios, pues de lo contrario la generalidad puede desdibujar panoramas que son necesarios de analizar en la realidad cotidiana de muchos jóvenes que como Ana, afirman que la escuela demanda el uso de tecnología pero no ofrece una enseñanza sobre la misma, que vaya más allá de lo instrumental o tradicional.

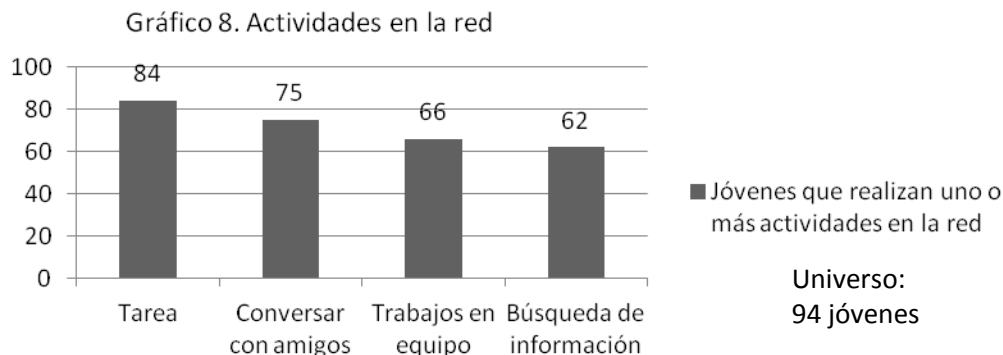
4.2.4 Conexión a internet

Con relación a la conexión que los jóvenes tienen a internet, 90 de ellos cuentan con un servicio particular en sus hogares, siendo el lugar principal en el que se conectan, seguido de la universidad donde estudian, según reportan 72 jóvenes; finalmente, 38 del total, tiene conexión permanente pues cuenta con un paquete de datos móviles en su teléfono celular.



Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico

Así mismo, el tiempo que los jóvenes pasan conectados a internet es un promedio de entre 6 a 8 horas por día y entre las actividades más relevantes que hacen en la red, se encuentra la realización de tareas (84 jóvenes), la conversación o chat con amigos (75 jóvenes), seguido de la elaboración de trabajos en equipo (66 jóvenes) y finalmente la búsqueda de información (62 jóvenes).



Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico

Los resultados mostrados anteriormente, coinciden con afirmaciones que algunos investigadores como Morduchowicz (2012) han hecho al respecto, al demostrar que no hay duda que para la mayor parte de los jóvenes, la función principal de la Web es comunicacional. Sin embargo, también llama la atención que para este grupo de jóvenes, la principal actividad sea la realización de tareas, lo cual obviamente incluye la búsqueda de información; no obstante, podemos observar que esta última actividad se encuentra en el tercer lugar, pues antes de ella existen procesos más comunicacionales como el conversar con los amigos y formar grupos de trabajo.

“...yo utilizo internet 15 horas al día (risas y comentarios entre los participantes: ¿qué no duermes, es mucho, cómo crees, ¿todo el tiempo?) pues creo que en mi vida sí se ha vuelto muy importante porque es el medio con el que me comunico, prácticamente estoy comunicada todo el tiempo por el teléfono, por ahí me informo por ejemplo, si no va a haber clase, estoy checando el facebook, igual también lo utilizo para juegos, para muchas cosas, de repente para las tareas, aprovecho para leer en el camión o en el metro y voy leyendo en el celular o voy buscando la información en internet, entonces para mí, es muy, muy importante” (Erika, 19 años)

“... podría decir que lo uso todo el día, para estar en contacto, pero cuando lo uso para la escuela, no [me conecto a internet] más de 2 o 3 horas, es decir estar en la computadora haciendo algo, no más de 3 horas” (Eduardo, 20 años)

“... ¡zaz! (con expresión sorprendida), pues [estoy conectada a internet] todo el día, pues tengo los datos móviles [del celular], entonces la mayor parte del día pues lo uso mientras no estoy haciendo otra actividad o no tengo clase o así, entonces prácticamente todo el día está en funcionamiento y a veces aunque no los lea, me llegan whats [mensajes vía la aplicación de mensajería Whatsapp], notificaciones o inbox [mensajes en la aplicación de mensajería de Facebook] que a lo mejor no los estoy contestando pero sí está ahí el uso en recibir los mensajes” (Ana, 23 años)

De acuerdo con las citas anteriores, podemos observar que, jóvenes como Erika, Eduardo y Ana se encuentran conectados la mayor parte del tiempo, pues para ellos no existen restricciones generales para el acceso a internet, sin embargo, también existen jóvenes que, aunque no cuenten con datos móviles en sus teléfonos celulares, la conexión a internet sigue siendo en un promedio mayor a

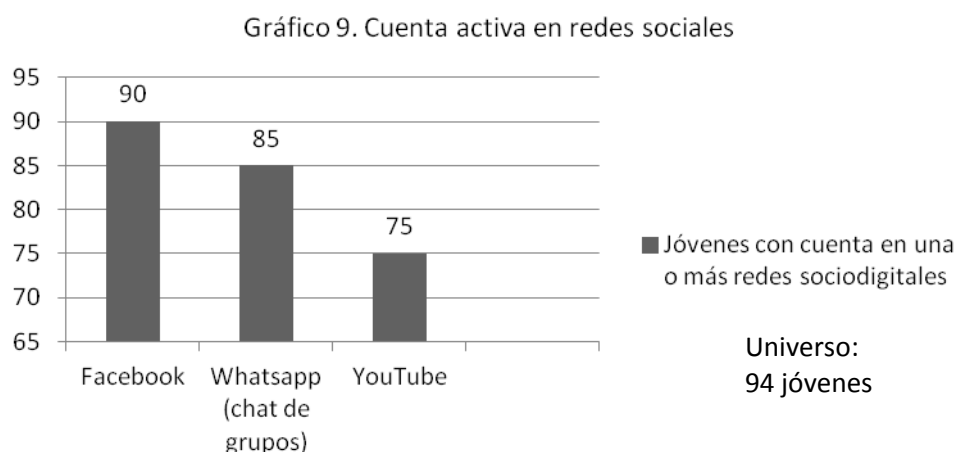
las 5 horas, ya sea en sus hogares, escuelas o zonas donde el acceso a internet es libre (como plazas, centros comerciales, parques, estaciones de metro, entre otros)

“... [Me conecto a internet] como unas 5 o 6 horas, porque como yo no tengo datos y no me gusta estar todo el tiempo conectada pues solo lo uso cuando estoy en mi casa básicamente, si acaso me llego a conectar [con] mi teléfono en algún lugar que tenga una red [WiFi] abierta pues igual sí leo los mensajes y me llegan pero no, solo como 5 o 6 hrs cuando estoy en mi casa”. (Aydee, 20 años)

“...en la mañana yo me levanto, reviso mi correo electrónico, entro a Facebook, a paginas de noticias, entonces alrededor de unas 2 horas en la mañana con esa dinámica, después ya vengo a la escuela, no uso el internet ni Whatsapp ni nada, a menos que haya red y ya en la noche me quedo dormido viendo películas, entonces yo no sé, creo que en la noche pueden ser 3 o 4 horas más” (Juan, 23 años)

4.2.5 Uso de redes sociales

Por otra parte, en este trabajo de investigación, resulta importante lo que los jóvenes reportan con respecto al uso de las redes sociales digitales de manera particular; así, tenemos que 90 jóvenes tienen una cuenta de Facebook, 85 utilizan Whatsapp y 75 YouTube, siendo estas tres, las redes sociales que más usan los estudiantes consultados.



Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico

El tiempo que pasan en las redes sociales es un promedio de 1 a 3 horas al día, donde predomina la organización de tareas, seguida de conversar (chatear); así mismo Facebook se posiciona como la red social favorita entre los jóvenes de este grupo de edad, lo cual concuerda con estudios realizados sobre el uso de redes sociales por parte de los jóvenes (AMIPCI, 2015; INEGI, 2015; Domínguez y López, 2015)

Para cerrar este apartado sobre el uso y consumo de tecnología, los temas que más interesan a los jóvenes son aquellos que tienen que ver con la educación o con la vida académica, lo cual resulta lógico, pues el ámbito escolar es el eje de los jóvenes universitarios; a su vez, también reportan el interés por la vida social de los demás, lo cual incluye comunicarse con amigos y familiares, saber qué hacen, cómo están y en general, mantener contacto.

En tercer lugar, los jóvenes se muestran interesados por las noticias tanto nacionales como internacionales, seguido del interés por el consumo de contenidos de entretenimiento, lo cual incluye desde publicación y elaboración de memes, hasta la búsqueda, visualización y descarga de películas, música y videos. Entre los temas que menos interesan a los jóvenes se encuentra la naturaleza, la política, la moda, el deporte y la salud.

Derivado de lo anterior, es necesario retomar algunas de las afirmaciones de Crovi (2013) sobre las tecnologías digitales, éstas no sólo están presentes en la cotidianidad de los jóvenes, también construyen una suerte de hilo conductor que eslabona sus actividades y relaciones; es esta realidad la que permite afirmar que existe un tejido hipertextual de vínculos, amistades, actividades, servicios e interacciones que se encuentran articulados por el uso de recursos digitales.

En este sentido, resulta lógico que, en tanto estudiantes universitarios, las principales actividades que realicen los jóvenes dentro de las redes sociales digitales sean organizar tareas y chatear con sus amistades, pues estas actividades se encuentran presentes en su día a día, tanto dentro como fuera del

ciberespacio. Es por ello que otorgan a la tecnología en general, un aspecto importante para el desarrollo de sus actividades cotidianas y escolares.

“...En mi vida diaria es sumamente importante por mi trabajo y por la escuela en sí, yo utilizo las tecnologías para comunicarme, para ser algo más social, para la comunicación, para ponerse de acuerdo para trabajos de la escuela y lo utilizo a diario, todos los días, a cada rato tengo que estar conectado, si no, no cumplo con mi trabajo ni con la escuela.” (Mario, 20 años)

“...Para mí sí es bastante importante usar el internet, lo utilizo bastante para lo académico, desde el grupo de mis amigos, trabajos en drive, también para algunas cuestiones de familia [...] me la paso muchísimo en Twitter [me gusta] tener información en tiempo real, también el Tumblr porque es más visual porque cada segundo hay nueva información.” (Naomi, 20 años)

“...No creo que sea importante, creo que es como una necesidad, y es una necesidad porque de repente cuando no estás conectado, dices ¡rayos, ya no hice la tarea! (risas) ¿si les ha pasado, no? O sea, es una necesidad el estar conectado, no solo por hacer tu tarea sino saber qué están haciendo los demás, saber qué se está escuchando ahora, bueno en mi caso luego me pongo a jugar o estoy haciendo la tarea y digo, no ya me perdí, me voy a jugar en línea, me regresa la idea, dejo el juego y sigo trabajando en internet.” (Paola, 22 años)

Con respecto a lo anterior, se reafirman las posiciones que al respecto han tomado autores como Covi (2006; 2009); Área (2001) y Feixa y Fernández (2014), pues hoy en día es posible hablar de una generación cuyo punto de encuentro está en el acceso, uso y apropiación de las tecnologías digitales, las cuales forman parte de la identidad de los jóvenes, de sus prácticas culturales y de sus modelos relacionales (Covi, 2009).

En este sentido muchos adolescentes y jóvenes son usuarios experimentados de las redes, pues poseen habilidades y destrezas necesarias para desenvolverse satisfactoriamente ante la cultura digitalizada (Área, 2001), es decir, pueden buscar información, comunicarse con otros sujetos, formar grupos de trabajo a través de las redes, distribuir contenidos, compartir información, entre otras actividades; sin embargo, es evidente que son pocos los jóvenes con estas características.

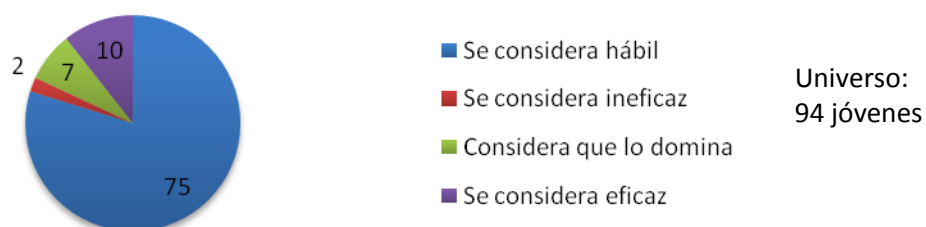
Lo anterior no es más que la incorporación de la tecnología en la cotidianeidad de los jóvenes pero también de su importancia dentro de sus actividades escolares; en este sentido, Feixa y Fernández (2014) mencionan que hablar de generaciones es hablar de referentes simbólicos que identifican a los agentes socializados en unas mismas coordenadas temporales, caracterizando incluso a la generación de hoy como la generación #, tal como se mencionó en el capítulo 1.

En este sentido, los jóvenes universitarios muestran características similares como generación y como parte de un grupo en particular, pues sus actividades se encuentran encaminadas hacia procesos académicos, sin dejar de lado el componente altamente conversacional y de entretenimiento que posee internet y las redes sociales digitales en particular. Así mismo, se identifican las características de esta sociedad denominada por algunos investigadores del campo como sociedad digital (Pérez Tapia, 2006) en la cual, los seres humanos nos movemos entre dos mundos: el mundo de lo real y el mundo digital, en el espacio físico y en el ciberespacio.

4.3 Habilidad Comunicativa Digital: Gestión de la información (búsqueda y selección, organización y distribución de la información)

Por lo que refiere a esta habilidad, la mayoría de los jóvenes (75) se considera hábil con respecto a la búsqueda y selección de información, relacionada con actividades como saber utilizar diversos navegadores, navegar en bibliotecas digitales, visitar páginas de búsqueda especializada, hacer uso de hashtags en redes sociales, etc.

Gráfico 10. Habilidad en búsqueda y selección de información



Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico

Lo anterior da cuenta, tal como mencionaron los jóvenes en cuanto al aprendizaje de uso de la tecnología, del acercamiento que tuvieron desde niveles de educación básica, por lo que la actividad de búsqueda y selección de información se ha convertido en una constante en su vida académica.

Por tal motivo, no es de extrañarse que, en niveles de educación superior, sientan un dominio de dicha habilidad, pues básicamente la gestión de información es algo que se desarrolla a lo largo de los años escolares; es por ello que la mayoría de los jóvenes reporta una reflexión crítica y razonada sobre cómo se realiza la búsqueda y selección de la información.

“...En mi trabajo [como asistente] tengo que trabajar con mucho tráfico de información, entonces eso me ha dado habilidades para saber dónde buscar y cómo utilizar [la información] para realizar mi trabajo.”
(Mario, 20 años)

“...si he desarrollado habilidades para elegir, tanto [en] lo académico como [en] lo personal; en lo académico como dice Eduardo comienzas a buscar y comparar información y qué tipo de fuentes pueden ser confiables, entonces sí considero que he desarrollado la habilidad.”
(Naomi, 20 años)

“...desarrollé [la habilidad de búsqueda de información] por ensayo y error, porque antes buscaba en cualquier lado, o sea metía al buscador lo que me pedían de tarea o de [la] escuela y lo primero que encontraba era lo que sacaba, copiar y pegar y ya está la tarea, y bueno pues muchos profesores decían “eso qué”, te decían que tenías que buscar fuentes confiables, entonces yo creo que fue por aprendizaje autónomo y porque los profesores te empezaban a decir, que buscaras fuentes confiables.” (Ana, 23 años)

De esta manera, recalamos que existen otros espacios, además del escolar, donde los jóvenes han adquirido este tipo de habilidades, ya sea en sus trabajos o de manera autónoma, “por ensayo y error”, por experiencia, por el uso de internet, incluidas las redes sociales digitales y también, por ayuda de los profesores, ya que existe una desconfianza por usar Wikipedia.

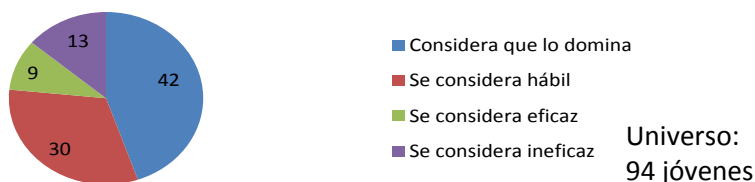
Sin embargo, los jóvenes mencionan que las llamadas de atención sólo iban acompañadas de una recomendación acerca de buscar más a fondo, no sobre las

formas de dónde y cómo buscar. Probablemente, esta habilidad (búsqueda y selección de información) sea la que más han desarrollado los estudiantes, pues como se mencionó anteriormente, ha sido una constante en una parte importante de su trayectoria escolar.

Por otra parte, 50 de los jóvenes no conoce herramientas web para filtrar intereses y organizar la información, como alertas de Google, marcadores RSS, suscripciones a listas de difusión, códigos QR, entre otros, pues posiblemente no las utilicen tanto como las herramientas de búsqueda y selección de información; además de que las primeras tienen que ver con acciones específicas para encontrar y almacenar contenidos, así como la distribución de información (como en el caso de los códigos QR) que permiten una lectura de alta velocidad.

En cuanto a la organización de la información, 42 jóvenes, es decir, menos de la mitad indica que “domina” el uso de diversos servicios de almacenamiento online como Google Drive, Dropbox o iCloud; sin embargo, llama la atención que los jóvenes tienen acerca del dominio de dichas herramientas, pues en los grupos de discusión mencionan que el uso se limita a trabajar documentos colaborativos en línea de manera asíncrona y atemporal en la aplicación de Google Drive.

Gráfico 12. Organización de la información a través de servicios de almacenamiento online



Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico.

Por otra parte sólo 20 jóvenes consideran tener un nivel de dominio en actividades relacionadas con la organización y síntesis de información a través de mapas mentales o herramientas de elaboración de esquemas, tales como CmapTools,

Text2mindmap, Piktochart u otros, lo cual muestra cierto grado de especialización en la elaboración de productos a través de medios tecnológicos.

“[organizar información] tiene que ver con que ya hay muchos filtros de búsqueda, porque si tú nada más pones así tal tema, te aparecen muchísimas paginas que no sabes qué tal están, hay filtros, [por ejemplo] como Google Académico que no es así como el gran filtro pero por lo menos sabes que esa información es académica, de escuelas, de ciertos temas en específico, entonces si tu estas buscando algo que sabes que vas a encontrar ahí, pues buscas ahí; también hay uno que se llama Mendeley donde tu encuentras una lectura, la puedes guardar y te extrae la ficha, la fuente de donde viene, etc., está muy, muy chido.” (Jade, 22 años)

“usamos Facebook para ponernos de acuerdo, eso es lo principal, después nos vamos a Google Docs [de Google Drive] y es ahí donde trabajamos, [...] teníamos que organizar la información de alguna manera, entonces esos son los usos.” (Ana, 23 años)

Por otro lado, 35 de los jóvenes se consideran ineficaces para usar herramientas en línea que les permitan organizar y guardar enlaces web, imágenes, videos o textos; por lo tanto, en las narrativas de los grupos de discusión expresan sentirse rebasados por el cúmulo de información a la que pueden tener acceso, pues si bien es una de las ventajas de la cultura digital, lo cierto es que quizá el desarrollo de habilidades que permitan organizar la información no se encuentra en niveles competentes o de dominio.

“... la red tiene mucha información pero lo primero que te aparece es Wikipedia y en efecto, si te quedas ahí yo creo que eso sí tiene que ver más bien con la ética personal y los aprendizajes personales fuera de la red, o sea lo que aprendes fuera de la red, puedes aplicarlo adentro, no tanto por el tiempo que pases, el internet no te toma de la mano ni te dice como hacer [la gestión de información] [...], yo creo que en lo real es donde tú eres o puedes adquirir las herramientas para hacer un trabajo más pensado, una búsqueda más pensada, una lectura más consciente.” (Sofía, 23 años)

Sin embargo, cabe señalar que, por lo que se refiere a la gestión de información (búsqueda y selección, organización y distribución de información) dentro de Facebook, resulta muy interesante la percepción que tienen los jóvenes con respecto a sus habilidades, pues la mayoría dice tener un nivel de dominio en

actividades como encontrar páginas, grupos o amigos, seleccionar y filtrar contenidos, encontrar información relacionada con la escuela, organizar la información, guardar contenidos de interés, conformar grupos de trabajo a través de un chat, un evento o alguna otra herramienta; compartir archivos e información para públicos particulares así como insertar información de otras plataformas para distribuirla en Facebook (en formato de texto, imagen, audio y video).

Lo anterior permite establecer las siguientes preguntas para abrir la discusión ¿Cómo se desarrolla una habilidad comunicativa digital? ¿Son las redes sociales lugares que permiten el desarrollo de las habilidades? ¿Por qué se considera que el desarrollo de las mismas se propicia a partir de los usos? ¿En qué momentos llega la apropiación de la tecnología?

“... el Facebook lo que permite es direccionar los intereses del individuo, o sea que reciba información con base en sus intereses y si esa información la construye en un conocimiento de cualquier tipo está bien y es lo que desde mi punto de vista permite el Facebook, hablando precisamente de eso, que direcciona las noticias que te llegan conforme a tus intereses, o sea no te va a llegar nada que no te interesa y si llega, pues le pones dejar de seguir, o no ver estas notificaciones, etc., hay filtros, es decir, proporciona las herramientas para organizar tu propia información.” (Antonio, 20 años)

En capítulos anteriores mencionamos que las redes sociales digitales configuran no solo un conjunto de instrumentos que sirven para distribuir y recuperar información sino también como dispositivos para dialogar y compartir, para la comunicación interpersonal y para el entretenimiento (Buckingham y Martínez, 2013); por lo tanto, los jóvenes reportan estas y otras actividades más, las cuales, dado su carácter de universitarios, relacionan y vinculan todo el tiempo con actividades académicas.

Esto resulta muy importante para la presente investigación, pues la relación que puede existir entre lo que hacen los jóvenes dentro de las redes sociales digitales y las maneras en cómo vinculan ese desarrollo de conocimientos y habilidades dentro de su vida académica es uno de los objetivos que rigen este trabajo. Posiblemente, podemos vislumbrar que esta primera habilidad –la gestión de

información—, se encuentra altamente relacionada con aspectos de la vida cotidiana y la vida escolar, pues entre ese ir y venir, la búsqueda, selección y organización de información se encuentra presente en ambas esferas con un nivel de dominio por parte de los jóvenes universitarios.

4.4 Habilidad Comunicativa Digital: Comunicación interpersonal (resolución de problemas, distribuir información y generar opiniones)

Con respecto a la habilidad de comunicación interpersonal, ésta se trabajó en tres rubros que tuvieran que ver con la intencionalidad comunicativa; de esta forma, la primera de ellas es la intención de resolver problemas, dentro de la cual, 65 jóvenes, es decir, la mayoría, prefiere buscar información y tratar de solucionar los problemas por cuenta propia, seguido de contactar a algún compañero o profesor a través de mensajería instantánea o correo electrónico (58 jóvenes).

Lo anterior llama la atención, pues se demuestra cierta autonomía en la búsqueda de soluciones, así como la diversificación de los saberes y de las figuras que los poseen; es decir, en un esquema educativo tradicional, el profesor es quien poseía el conocimiento y lo transmitía a los alumnos; en el contexto actual, los jóvenes pueden acceder a mucha información sin necesidad de preguntar a algún adulto o figura de autoridad (Morduchowicz, 2012); sin embargo, aunque los jóvenes puedan resolver problemas por su cuenta, preguntar a alguien de confianza sobre un tema en particular, es importante para ellos.

“...hay situaciones en las que las personas, a veces, tampoco saben, por ejemplo, le pregunto a mis papás o maestros pero si no conocen el tema pues lo busco en tutoriales o busco en YouTube. Por ejemplo, en comunicación utilizamos Weebly y bueno por ejemplo mis papás no conocen esa plataforma y pues yo tuve que buscar, porque era necesaria y obligatoria para la clase, entonces busqué tutoriales en YouTube y sí aprendí a usarlo”. (Edith, 20 años)

En el segundo grupo de discusión, se planteó la pregunta: cuando necesitas resolver una duda ¿qué es lo primero que haces? Y antes de que el moderador del grupo ofreciera un contexto o explicara que existen tipos de dudas, los

jóvenes contestaron de manera unánime que buscaban en Google la respuesta; en otros casos, las narrativas iban más por la cuestión de buscar apoyo en padres o maestros, pero dejando en claro que cuando esta condición no se cumplía, internet les proporcionaba una respuesta que podría satisfacer su inquietud.

“... en mi caso si [la duda] es muy general, si hay algo que no entiendo o que alguien está hablando y no sé de qué se trata entonces lo busco en Google para poder seguir la plática o la clase, pero sí, generalmente todo lo que no conozco lo busco en Google.” (Mario, 20 años)

“... yo si soy muy preguntona, si tengo alguien ahí enfrente le pregunto hasta cosas tontas, si es de a mis amigas les pregunto [...] ya si no me contestan pues lo buscamos en internet, es como segunda opción o segundo medio el buscar en internet, igual en los trabajos y tareas si puedo tener la opinión del profesor pues para mi mejor porque me acerca más a lo que él va a querer, pero si me enfoco más en eso, le pregunto más al profesor o si él no contesta o no sabe pues busco en internet, si lo uso mucho también.” (Ana, 23 años)

Como puede advertirse, una vez que los jóvenes han desarrollado habilidades de búsqueda, selección y organización de la información, se muestran capaces de desarrollar otro tipo de habilidades de comunicación interpersonal, en este caso, para solucionar un problema, pues se puede buscar por cuenta propia o preguntar a alguien de confianza.

Sin embargo, también llama la atención que únicamente 2 jóvenes del total, expondrían su duda en algún foro, esto como primera opción en el caso de querer resolver una duda; llama la atención en el sentido de que posiblemente, la comunicación escrita en la red no es una habilidad plenamente desarrollada o dominada por los jóvenes.

“... yo me he dado cuenta que en psicología estudiamos mucho el proceso de comunicación y las redes sociales son muy malas para la comunicación efectiva, yo he vivido y he visto muchos casos donde salen pleitos y salen discusiones sin fundamentos por malentendidos en las redes sociales [...] tu interpretas de otra forma, no se recibe el mensaje tal cual [...] debe haber buena redacción, buena ortografía, me desespera mucho y me estresa mucho porque algunos escriben súper mal, también por eso no puedes entender, el receptor no recibe tal cual

el mensaje, porque la escritura esta súper mal.” (Ana, 23 años)

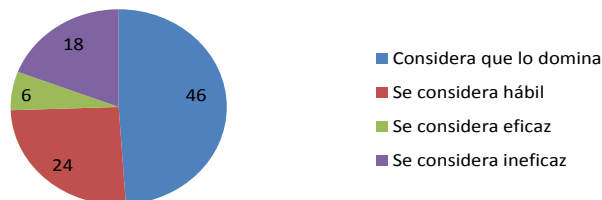
“... ¿puedo decir algo con respecto a la efectividad [en la comunicación en línea]? Muchas veces los mensajes se malinterpretan por cuestiones ortográficas, porque no le pusiste la tilde donde debería ir y cuestiones así básicas, puntuación, emplear los signos adecuados y todas estas cuestiones; *a través de la escritura sí podemos transmitir emociones, por algo existe la literatura y cuando lees algo te identificas con ello; yo pienso que es una herramienta también que te exige estar habilitado en esa parte.*” (Juan, 23 años) (cursivas del autor)

De acuerdo con lo anterior, resulta interesante que el lenguaje escrito siga siendo el más importante en internet y que, a pesar de ello y de ser indispensable para comunicar ideas en un ámbito académico como el de los jóvenes universitarios, algunos de ellos consideren que su comunicación en redes sociales digitales y en internet de manera general, no sea efectiva.

“... bueno, yo pensaría que efectivamente no se ve satisfecho [el hecho comunicativo] a través de lo que es la virtualidad; sí acerca a las personas, pero pienso que no se percibe todo lo que es tu persona, ese es el tema; cuando tienes familia de fuera, pues lo usas y aunque sea ese poquito, esa grabación de 3 o 30 segundos pues es algo [que] te hace frente a no tener nada, pero si pienso que no es totalmente efectiva esa comunicación.” (Sofía, 23 años)

Con respecto a distribuir información, 46 de los jóvenes afirman que ellos mismos encuentran el espacio adecuado dentro de las redes sociales digitales, así mismo, consideran tener un dominio con respecto a la distribución de información para públicos específicos.

Gráfico 13. Distribución de la información



Universo:
94 jóvenes

Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico

Sin embargo, cuando en los grupos de discusión se planteó esta cuestión, únicamente dos jóvenes (Juan y Naomi) mostraron tener dicho dominio, pues su actividad en redes sociodigitales estaba ligada a producir y distribuir contenidos bajo normas periodísticas y cuentas de actualización de información (update), respectivamente.

De igual forma, lo anterior, se vio reflejado a través del cuestionario, cuando se dejó del lado la red social Facebook y se preguntó por otras formas de distribución fuera de dicha red o de elaboración propia, pues 43 jóvenes afirmaron tener una ineficacia con respecto a distribuir información usando formatos audiovisuales como el podcasting o el videoblog o mantener al día una página web, un blog o una wiki; lo anterior, posiblemente sea porque este tipo de actividades son más especializadas con respecto al conocimiento de software, e incluso, conlleva procesos de grabación y edición de audio y video, así como la administración de tiempos para subir contenidos a la red.

En este sentido, resulta interesante que al realizar el grupo de discusión y analizar cómo es que se comparte esa información, de qué tipo es y la frecuencia en la que se comparte, se identifica lo siguiente:

“... bueno, pues me parece muy interesante el concepto de montar, subir o de colgar información y evidentemente porque hay una libertad para hacerlo, en sí todos tenemos la libertad de hacerlo, de subir contenido y me parece interesante pero pues yo honestamente a lo máximo que llego es a ver algún artículo que me gustó y sé que gustará a otra persona y lo mando, eso es todo; [...] no me gusta compartir mucho lo que hago.” (Sofía, 23 años)

“... compartir información... la verdad es que yo sí me paso compartiendo muchas cosas, lo primero que subo son eventos de música y siguiente de coloquios, algunos libros, PDFs que a mi parecer me parece [sic] que algunos libros son difíciles de conseguir en cuanto a precio y descargarlos gratis es fascinante, entonces yo comparto eso y a veces dos que tres cosas que llego a escribir y no sé, como que quieres dárselo a leer a alguien, y dices “bueno lo voy a escribir y ver qué tanto de aceptación tiene lo que estoy haciendo” entonces comparto otras cosas más personales en mi muro de Facebook.” (Francisco, 21 años)

Como puede verse en las narrativas anteriores, los jóvenes normalmente comparten contenidos que ya han sido elaborados por otros, por lo que, cuando identifican algo que consideran importante para ellos o para los demás, deciden circular cierto tipo de contenidos. Por otro lado, en los grupos de discusión también se encontraron jóvenes que tienen sus propias producciones y que mantienen cuentas o páginas activas.

Cabe mencionar que estos jóvenes poseen habilidades comunicativas digitales muy desarrolladas (tales como la gestión de información, la distribución de la misma, la generación de opiniones o la colaboración), tienen amplios consumos y producción tecnológica, por lo que dichas actividades conforman mucho de su vida cotidiana. Lo anterior, concuerda con investigaciones como la de García Canclini (2013) sobre jóvenes y redes culturales, quien afirma que tipo de jóvenes son un grupo privilegiado de la cultura digital cuyas características es que son urbanitas, de clase media alta, con acceso a medios tecnológicos y un alto capital cultural.

A continuación se presentan dos ejemplos de este tipo de jóvenes:

“... bueno, es que yo tengo un proyecto de prensa alternativa independiente y se llama Raicestencia y documentamos muchos procesos de lucha por parte de los grupos originarios, ahí, más que todo hago crónicas audiovisuales o reportajes y eso es lo que subo, en Mixcloud monto programas de radio o entrevistas de Radio Zapote, lo que más subo es música; ahorita nuestro programa se llama Aires de Guaguancó que es un programa de salsa, también hago rap, hip hop y lo que hago lo monto a Soundcloud y lo comparto en mi pagina de Facebook y bueno, también digamos si tengo algún *debraye*, alguna crónica que me gustó y que estoy escribiendo, tiendo a montar un fragmento para ver qué tipo de reacciones causa y bueno, sé que hay gente que le gusta lo que leyó o hay gente que leyó [y me pregunta] que si estoy loco o cosas así por el estilo y últimamente he estado publicando mucho de la reivindicación de los consumidores de marihuana, del uso recreativo, entonces se forma un espacio también de debate.” (Juan, 23 años)

“... yo si comparto bastante información, a lo mejor no personal, no soy como de diario publicar cosas mías o algo personal o memes o eso, pero en Twitter sí, de hecho mi red favorita es Twitter, entonces tengo las cuentas de update donde puedes estar compartiendo información porque justamente se trata de eso, de mantener a las personas que te

siguen actualizadas, en ese tipo de información que están buscando y compartiendo, entonces comparto imágenes, textos, citas, en las redes es lo que más hago.” (Naomi, 20 años)

Finalmente, en relación a generar opiniones, 45 de los jóvenes menciona que generalmente no participa en ningún tipo de discusión o debate en red, no porque no se considere capaz de generar opiniones, sino porque consideran que este tipo de espacios son infructuosos con respecto a dicho propósito; en algunos otros casos les parece que no han desarrollado las habilidades suficientes para comunicarse por escrito o simplemente prefieren discutir cara a cara con las personas para evitar malos entendidos y salir del anonimato.

“...yo si lo hago [discutir en red] pero no frecuentemente porque luego no tengo la paciencia para contestarles [risas entre los integrantes] pero lo hago cuando sé que sé del tema, tiendo a hacerlo así, si yo sé y estoy segura de que conozco sobre ese tema en específico, es cuando participo, si no, pues solo leo los comentarios como dice Erika y hasta ahí”. (Anahí, 20 años)

“... yo me abstengo [de participar en debates en red] porque en ocasiones, por ejemplo, en algunos foros, libres o públicos, donde tú estás participando, se abre mucho la discusión a panoramas que no tienen la capacidad de centralizar y bueno, [las personas] se dan la libertad de hablar de temas para hablar con la autoridad moral que tienen en una página, pero aún así, por ejemplo yo he tenido pequeños malentendidos, así como disgustos porque de repente los insultos o los encaros que te quiere hacer una persona no te llegan directamente, es un reclamo virtual, se hace el chisme y luego hay que andarle explicando a todo el mundo, cosas [en las] que pierde uno tiempo y energía vital así que me abstengo de participar.” (Francisco, 21 años)

“... considero que la discusión es una cosa diferente dependiendo del espacio, por ejemplo un espacio virtual académico es diferente en cuanto a la discusión, podría darse un debate más fructífero, en ese tipo de espacios académicos hay otro tipo de participación, ahí sí creo que a lo mejor cabe poner la opinión de uno y pues siempre creo que vale la pena desampararse del anonimato, relegar de él, si vas a dar una opinión pues respáldala con tu ser.” (Sofía 23 años)

Ante los discursos de los jóvenes, se percibe, que una de las habilidades más importantes es la comunicación escrita, ya sea para distribuir información o para generar opiniones, sin embargo, también se percibe que es una habilidad poco

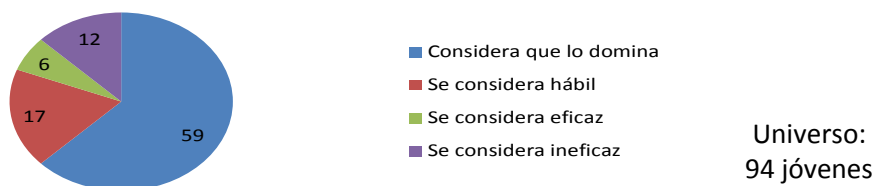
desarrollada, a pesar de que se considera como fundamental en la formación académica, pues es a través de la elaboración de ensayos, ponencias, artículos académicos, entre otros productos, que se comunican resultados de investigaciones o reflexiones propias de análisis o síntesis para aclarar y dar coherencia a un cúmulo de ideas.

Quizá lo anterior se debe a que esta habilidad (comunicación interpersonal) requiere otro tipo de habilidades de tipo superior más complejas pues implica procesos cognitivos y sociales de otro orden, comparada con la gestión de información, por ejemplo.

4.5 Habilidad Comunicativa Digital: Creación y organización de grupos (Integración, colaboración, negociación)

Con respecto a la creación y organización de grupos, la mayoría de los jóvenes (59) dice tener un nivel de dominio con respecto a la integración de grupos y redes académicas, personales o profesionales; por otro lado, únicamente 37 jóvenes consideran que poseen un nivel de dominio para ser administradores de un grupo y mantener actividad dentro del mismo; de la misma forma sólo 27 jóvenes consideran que son eficaces para establecer compromisos de colaboración en grupos de temas de su interés y sólo 26 jóvenes consideran que tienen un nivel eficaz para argumentar y debatir opiniones a través de la red.

Gráfico 14. Integración de grupos de trabajo y redes académicas



Fuente: Elaboración propia con datos del cuestionario diagnóstico

Aunado a lo anterior, los grupos de discusión muestran resultados interesantes, pues, si bien es cierto que los jóvenes consideran que tienen un dominio con respecto a la integración de grupos de trabajo, la mayoría de estos son de tipo académico y se mantienen activos sólo cuando existe una figura que toma el rol de administrador, en cuyo caso, la mayoría de las veces tampoco son los jóvenes los que adoptan dicho rol, sino los docentes.

En ambos casos, existe actividad sólo cuando el grupo se encuentra vigente, es decir, mientras dura el semestre, el curso o la asignatura que tenga que ver con ese grupo; de igual manera, los jóvenes reportan que mientras más miembros posean los grupos, es más probable que se suban contenidos y haya diversos tipos de reacciones, comentarios o discusiones con una frecuencia mayor que en el caso contrario.

“...bueno, apenas hace como dos semanas yo le decía a la profesora que Facebook nos podía servir para crear un grupo donde todos habláramos sobre un tema y discutiéramos sobre ese tema y la profesora dijo que sí que lo creáramos y hasta ahorita ha funcionado bien, bueno para mí eso fue interesante, [...] pero depende del uso que le des [a los grupos] siento que los que más actividad tienen son los de la escuela, los que prácticamente son de todo el grupo, que avisan qué lecturas hay que leer, quién va a exponer, qué hay que llevar, si va a venir el profesor, si hay paro, etc.” (Erika, 19 años)

“...sí, yo digo que si todos son académicos [los grupos], pero pues no nos hagamos, empezas con el chisme, con lo que están haciendo [los demás] pero al final quedamos sobre las tareas, las preguntas qué libro usaron y de ahí vamos desarrollando los temas, y se van guardando en el archivo del grupo, *se mezclan las dos cosas ahí.*” (Paola, 22 años) (Cursivas del autor)

En las narrativas anteriores se identifica claramente la forma más básica en cómo las redes sociales digitales han sido insertadas en algunos procesos educativos, su uso se limita a un repositorio de materiales o como medio para mantener comunicación. En este sentido, es comprensible la percepción que los jóvenes tienen en cuanto a la creación de grupos de trabajo o de intereses, pues no existe la actividad explícita de mantener actividad en ese grupo sino que se hace porque

en el momento se forma parte de él, pero una vez superado el objetivo común se puede abandonar o dejar de participar dentro del mismo.

Lo anterior se refleja también con la pregunta realizada por el moderador en los grupos de discusión acerca del número de grupos en Facebook, donde los jóvenes afirmaron tener en promedio más de 30 grupos en sus redes sociales, sin embargo, al ahondar en el tipo de grupos y en el tipo de actividad desarrollada, se muestra que una cuarta parte de esos grupos son de corte académico vinculados con la escuela y que se encuentran activos únicamente durante el ciclo escolar, posteriormente se dejan inactivos.

Por otra parte, de acuerdo a la colaboración dentro de dichos grupos, los jóvenes afirman que las redes sociales pueden funcionar como espacios colaborativos en situaciones particulares, sin embargo, lo anterior depende de los integrantes y de las formas en cómo éstos participan:

“...pues sí te ayudan esas actividades [el uso de redes sociales digitales] porque como dice Lalo, quizá tú ya sabes discriminar información y con los compañeros socializas las cosas, le puedes decir: te recomiendo tal libro, tal página o tal aplicación para hacer el trabajo y así se agiliza la elaboración y la entrega, pero también, por ejemplo, muchos compañeros no utilizan Prezi o les cuesta trabajo hacer presentaciones en Power Point, entonces si consideramos que tenemos quizá un poco más de habilidades, pues es como apoyarlos para que aprendamos en grupo.” (Naomi, 20 años)

“...de hecho una página en Facebook es una cuestión colectiva porque justamente me doy cuenta que esto de las paginas está muy de moda, todos quieren administrar páginas, pero tienes que tener contenidos, el mismo Facebook te da opciones de lo que hace cada persona como miembro, el administrador tiene acceso a tales cosas, el de los contenidos hace esto, el que edita lo otro, es algo de organización” (Amira, 19 años)

Del mismo modo, resulta interesante que los jóvenes expresen por un lado la cuestión colaborativa de las redes sociales digitales, pero también la necesidad de vincular lo que ocurre en los grupos tanto en el ciberespacio como fuera de él. Esto reafirma uno de los argumentos principales de este trabajo de investigación que tiene que ver con la forma en cómo los jóvenes desarrollan ciertas

habilidades, en este caso la creación y organización de grupos, tanto como parte de su vida cotidiana y su vida académica, pero también dentro y fuera de la red.

“...yo quisiera extrapolar eso a la relación social real [fuera de la red], pienso que el dedicarle tiempo a un grupo, es medible de dedicarle tiempo a las personas que forman parte de ese grupo, eso tiene un cáliz social tiene que ver con algo hasta carnal, corporal pues, que es lo que ya dijeron, creo que la actividad [dentro de un grupo] es una representación de algo que está fuera.” (Sofía, 23 años)

“...creo que [a mi] sí como que me daría un poco de flojera participar en algo así a menos que de plano el tema me interese mucho y que de alguna forma no se quede solo en la red sino que sea algo que vaya más allá creo que es lo que me llamaría más, *creo que eso sería el principal motivo, algo que no solo se quede en las redes, que vaya más allá y que la plataforma solo sea una forma de comunicación pero que si vaya más allá de eso.*” (Aydee, 20 años)

Finalmente, con respecto a los procesos de negociación dentro de las redes sociales digitales y, en internet de manera general, los jóvenes afirman que les cuesta trabajo establecer este tipo de actividades, pues uno de los principales motivos es su preocupación por los malentendidos que pudieran suceder en dicho proceso.

Lo anterior llama la atención pues como se mencionó a lo largo de este trabajo, las habilidades comunicativas presentadas, van de un nivel de comunicación básico hasta uno más complejo; en este sentido, la creación y organización de grupos, necesita entre otras cosas procesos de integración, colaboración y negociación, sin embargo, si anteriormente no se desarrollan habilidades sobre gestión de la información y comunicación interpersonal, difícilmente podrá desarrollarse la tercera habilidad referida.

“...yo, personalmente, creo que [hacer los trabajos] individualmente es mucho, mucho más fácil, digo, es más fácil de procesar para mí, porque justamente cuando tenemos tanta información y con tanta gente igual es muy difícil crear o construir conocimiento, sobre todo a través de internet o redes sociales, si en persona es muy difícil en redes sociales para mi es imposible, yo no creo que se pueda.” (Eduardo, 20 años)

“...igual, como dice Eduardo, si en persona resulta un tanto complicado [hacer trabajos en equipo] por una red social más, porque pues no estás escuchando al otro, su gestos, ni nada, entonces creo que sí es muy difícil.” (Amira, 19 años)

“...con esto de los grupos en Facebook que crean las materias en las que uno está inscrito, considero que está padre para compartir información pero cada quien se da a la tarea de buscarlo, porque en los grupos, en ocasiones se pierde el objetivo del grupo que es principalmente que se cree conocimiento entre todos, por eso creo que es más rico discutir ese tipo de cosas físicamente.” (Naomi, 20 años)

Como puede observarse, los jóvenes consideran que no poseen las habilidades necesarias para el trabajo en equipo, por diversas razones. Lo cierto es que dicha actividad es también parte fundamental de los procesos de construcción de conocimiento en las redes sociales, sin embargo, tal vez sea una de las actividades más complejas a las que se enfrenta la cultura digital, junto con las prospectivas de trabajo colectivo y colaborativo pues como se mencionó en párrafos anteriores, es probable que primero debamos resolver y desarrollar habilidades que nos permitan llevar a cabo este tipo de actividades fuera de la red para poder optimizar lo que hacemos dentro de ella.

El análisis presentado muestra un abanico de matices sobre las formas particulares en las que los jóvenes universitarios hacen uso de las tecnologías y, específicamente de las redes sociales digitales como es el caso de Facebook; así mismo, presenta algunas nociones sobre cómo se desarrollan las habilidades comunicativas digitales dentro del ciberespacio.

Lo anterior, problematiza para el campo de la educación un reto importante tanto para la escuela, como para los sujetos educativos, pues plantea retos importantes para la compleja sociedad de hoy en día, en la cual, tanto la comunicación como la educación y una gran cantidad de actividades humanas han modificado sus formas básicas de realizarse, particularmente con respecto a la inmediatez y la atemporalidad con la que se realizan, definidas como características clave de esta nueva sociedad.

En el siguiente apartado se desarrollarán algunas ideas centrales que pretenden mostrar las reflexiones finales más relevantes con respecto a los hallazgos de este trabajo, se espera con ello aportar a las discusiones en el campo de conocimientos sobre la educación, los jóvenes y las redes sociales digitales, así como plantear algunas recomendaciones tanto para las instituciones, tomadores de decisiones en política pública, autoridades y sujetos educativos como docentes y estudiantes.

REFLEXIONES FINALES

El campo de estudios de las TIC en educación así como el campo de estudios de lo juvenil sigue en creciente expansión y construcción. Existen hoy en día, un sin número de debates, estudios e investigaciones que intentan dar respuesta a la compleja realidad que atravesamos como sociedad, principalmente la mexicana, signada por un modelo económico neoliberal que pretende desdibujar el bien común a través de una cultura individualizada, al adelgazar el papel del Estado y poner al frente un modelo de mercado, ofertando ciertos derechos como servicios de compra-venta; dicho modelo marca una coyuntura en el momento histórico en el que nos encontramos, pues reconfigura un sinfín de actividades sociales.

En este marco, la educación juega un papel primordial para repensar la posibilidad de otras sociedades y otros mundos más equitativos; la escuela, como institución pública que alberga valores colectivos, tiene frente a sí misma el enorme papel de formar ciudadanos que puedan ejercer obligaciones y derechos cívicos para la mejora colectiva e individual. Por si fuera poco, la complejidad que enmarca la cultura digital, exige repensar otras formas de llevar a cabo la comunicación e interacción con los otros, pues la inmediatez, la multimodalidad, la ruptura espacio-temporal y el fenómeno de interconexión entre redes, presenta retos y posibilidades que deben ser debatidas, analizadas y compartidas.

De la misma manera, la población juvenil, como sector estratégico, contiene sus propias demandas y procesos complejos, caracterizados por los cambios ocurridos en los primeros quince años del nuevo milenio. Tal como se mencionó en el primer capítulo de este trabajo, la emergencia juvenil, como agente de cambio, surgió durante de la década de los sesenta del siglo XX, a través de posicionamientos políticos que cuestionaron la sociedad adultocéntrica, el autoritarismo del Estado, así como la situación de desigualdad social del momento (Feixa, 1998).

Cincuenta años más tarde, ese mismo sector juvenil, es concebido como apático, apolítico y desesperanzado, al mismo tiempo que se le etiqueta con diversas

características generacionales signadas por un punto en común: la cultura digital. Sin embargo, tal como se puntualizó en el primer capítulo de este trabajo caracterizar a toda una generación bajo la idea de millennials, generación @, generación net, generación #, o generación red, visibiliza una escena que es sólo la punta del iceberg, pues en las profundidades se encuentran otro tipo de jóvenes, los cuales también podrían estar enmarcados generacionalmente: sicarios, migrantes, graffiteros, artistas, trabajadores, activistas, indígenas, sólo por mencionar algunos, que sin lugar a dudas, tendrán procesos y prácticas sociales diversas que no encajen necesariamente con la cultura digital.

En este sentido, es importante recalcar que los sujetos de estudio de la presente investigación, pertenecen a un sector particular de jóvenes: universitarios, estudiantes de instituciones públicas de Educación Superior, urbanos, con un alto consumo digital, que tienen cuentas activas en redes sociales digitales y que pasan en promedio seis horas al día conectados a internet. Son un tipo particular de jóvenes que en efecto, tienen como característica esencial su relación estrecha con la tecnología y las redes.

A partir de lo anterior, pudimos analizar que estos jóvenes han reestructurado sus prácticas, así como la forma en la que llevan a cabo ciertas actividades académicas, por ejemplo la manera basta e inmediata en la que buscan y encuentran información; así mismo, la portabilidad les permite albergar dicha información en diversos dispositivos electrónicos; poder estar conectados con amigos o familiares que no se encuentran en el mismo espacio geográfico y poseer también, un ahorro de tiempo considerable para realizar ciertas actividades, lo cual consideran una ventaja tecnológica.

Sin embargo, estos jóvenes concluyen que la comunicación interpersonal es una habilidad que necesitan desarrollar, pues tal como se registró en el capítulo 4, consideran que la comunicación a través de redes sociales digitales lleva a generar malentendidos tanto en sus grupos de amistades, como en los académicos; es decir, al no poseer las habilidades necesarias para poder expresar lo que se piensa, a través del texto escrito, los jóvenes evitan participar en

discusiones donde deben formular argumentos, que se basen en normas gramaticales mínimas acompañadas de una buena redacción, sintaxis y ortografía, para evitar que sus mensajes sea interpretados de una manera distinta a como ellos lo pensaron.

Lo anterior, sin duda, abre una problemática fuerte sobre las formas de comunicación y los procesos formativos de los jóvenes, ya que la comunicación escrita es parte fundamental de la vida académica, pero también, en procesos comunicacionales dentro de su vida cotidiana, como el chat con amigos, por ejemplo.

Al respecto, estos jóvenes demandan que sea la institución escolar la que los apoye para el desarrollo de dichas habilidades, pues no solamente necesitan la comunicación interpersonal para chatear de forma eficiente, sino que la comunicación como proceso, es imprescindible para su formación académica, a través de la elaboración de ensayos, investigaciones o tesis, requisitos que acompañan los planes curriculares dentro de las Universidades.

Otro de los puntos clave de este estudio, es que los jóvenes utilizan las redes sociales digitales de manera inclusiva, esto quiere decir que no las separan de su mundo dentro de la escuela, ni fuera de ella, sino que integran los dos ámbitos y otros más, como el trabajo o actividades artísticas y culturales, pues en el mundo digital confluyen muchas de sus prácticas sociales; así mismo, como se apuntó en su momento, la red tiene un carácter relacional, lo que permite que estos jóvenes puedan albergar diversas actividades dentro de una plataforma con la posibilidad de agrupar y clasificar una red de contactos, con los que pueden chatear, crear eventos recreativos, estudiar, compartir información, comunicarse e interactuar.

Sin embargo, también cabe señalar, que si bien los jóvenes afirman integrar las redes sociales tanto a su vida cotidiana como a su vida escolar, esta integración es básica, pues puede haber un nivel de uso que habilita a los jóvenes a estar al tanto de las novedades tecnológicas, pero ello, no se traduce necesariamente en un dominio tecnológico: los jóvenes continúan siendo consumidores de contenido,

ya que aún cuando pueden tener las capacidades para crear sus propios productos culturales y circularlos en el ciberespacio, no lo realizan.

Lo anterior, abre otro tipo de cuestionamientos con respecto a los niveles en que los jóvenes se están apropiando de la tecnología (en el sentido de Winocur, 2007 y Garay, 2010) y los usos que hacen de ella, ya que, en cierto sentido, si bien los jóvenes se consideran autónomos para desarrollar ciertas habilidades (sobre todo las de gestión de información) existen otras más ligadas al desarrollo de habilidades de tipo superior, como la negociación, la colaboración y la creación que no se desarrollan ampliamente.

En este sentido, la escuela tiene un resquicio importante de acción, pues es dentro de esta institución donde pueden ofrecerse elementos que permitan a los jóvenes desarrollar habilidades, las cuales, aunadas a su conocimiento tecnológico, se conviertan en oportunidades para integrar las TIC con un nivel favorable de dominio, a la par que se genere y oferte un abanico de consumos mediáticos acordes a los intereses de la población, pues uno de los fines de la educación es el de dotar de herramientas a los actores educativos para que puedan desarrollar esquemas de pensamiento y acción que permitan atender diversas demandas, sobre todo de grupos minoritarios.

Al respecto, tanto las instituciones gubernamentales, como los tomadores de decisiones en política educativa tienen la responsabilidad de cumplir con la cobertura de necesidades de la población; en este sentido llama la atención que ciertos gobernantes impulsen el simple despliegue tecnológico al dotar de dispositivos electrónicos, tales como tablets y computadoras a educadores y educandos, sin tomar en cuenta los rezagos que deben cubrirse con respecto al uso e integración de las mismas.

Es necesario aclarar que estoy a favor de ese equipamiento tecnológico, pero resulta importante cuestionar la forma en cómo se acompaña ese equipamiento, el cual debería incluir modelos y proyectos concretos en los que los actores pudieran dotarse de contenidos, materiales y saberes que los especialistas en tecnologías

aportaran y construyeran en conjunto con diversos actores para que la visión de una era digital donde la descentralización, la globalización, la armonía y lo permisivo sea verdaderamente real y posible.

La manera en cómo se aborde el tema hoy en día impactará en el futuro de las generaciones venideras, pues la tecnología no es neutral, y, en ese sentido, cabría preguntarnos de qué estamos llenando el ciberespacio, cuáles son las discusiones que debe haber, desde el terreno de lo escolar, sobre aquellos saberes, conocimientos, actitudes y habilidades que los jóvenes deben poseer para enfrentar los escenarios tan complejos a los que nos referimos al inicio de este apartado.

Sin lugar a dudas, la escuela sigue siendo un importante espacio público en el cual se generan, debaten y reestructuran las representaciones del mundo, es por ello que actualmente, los ojos han estado puestos en la Reforma Educativa actual, impulsada por el gobierno de Enrique Peña Nieto (2012-2018) la cual tuvo como primer objetivo regular el ingreso, la permanencia y la promoción de los docentes vía la evaluación estandarizada, dejando en segundo lugar la presentación de un modelo educativo y una propuesta curricular, la cual hasta el momento, ha generado numerosas críticas y posturas a través de los diversos actores educativos.

Ante este panorama, las políticas educativas generadas a partir de Reformas como la actual, con respecto a la integración de las TIC en educación, se encuentran limitadas ante la exigencia de generar verdaderos proyectos que deriven en la aplicación de programas y estrategias para que tanto directivos, docentes y alumnos, puedan desarrollar ciertas habilidades que les permitan tener una apropiación en niveles de dominio de la tecnología y con ello repensar y debatir las propuestas dicotómicas que rechazan o mitifican los potenciales de las TIC para la mejora en educación.

Sin duda alguna, el recorrido es amplio y los países de la región latinoamericana, incluido el nuestro, se encuentran con rezagos importantes en materia educativa,

ante ello, es importante encontrar soluciones que a la par atiendan los problemas del nuevo milenio. El sector juvenil debe tomar la estafeta, tomando en cuenta el legado y la memoria histórica que constituyó su papel protagónico a finales del siglo pasado, para construir un nuevo proyecto de civilización que esté comprometido con la justicia y la dignidad humana. Este reto no será sólo de los jóvenes, sino también de las generaciones adultas y de las nuevas; por ello se recalca el papel de la educación, como un ámbito de transformación.

Suscribo con la idea de Negroponte (1996) a finales del siglo anterior: cada generación será cada vez más digital que la precede y los bits que controlan ese futuro digital están cada vez más en manos de los jóvenes. Construyamos esa historia que es la nuestra.

FUENTES CONSULTADAS

AMIPCI (2014). *Día mundial del Internet. Hábitos de los usuarios de internet en México*. México: AMIPCI-Elogia. [En línea] <https://goo.gl/UpGyuT> (Fecha de consulta: 23/01/15).

_____ (2015) *Hábitos de los usuarios de internet en México*. México: AMIPCI-Elogia, [En línea] <https://goo.gl/fWe6S9> (Fecha de consulta: 12/04/16).

Área, M. (2001). *Educación en la sociedad de la información*. España: Moreira.

Buckingham D. y Martínez J. (2013). “Jóvenes interactivos: nueva ciudadanía entre redes sociales y escenarios escolares” en *Comunicar*, vol. XX, núm. 40, marzo-octubre, pp. 10-14, España.

Bustamante, E. (2008). *Redes sociales y comunidades virtuales en Internet*. México: Alfa-Omega.

Callejo, M. (2002). “Observación, entrevista y grupo de discusión: el silencio de tres prácticas de investigación” en *Revista Española de Salud Pública*, vol. 76, núm. 5, septiembre-octubre. Madrid, España.

Campos, F. (2013). *Redes sociales. Antología de artículos publicados en la Revista Latina de Comunicación Social*. España: Sociedad Latina de Comunicación Social.

Carlsson, U. (2011). “Los jóvenes en la cultura de los medios digitales” en *Infoamérica: Iberoamerican Communication Review*, núm. 5, p. 99-112.

Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. España: Areté.

_____ (2006) *La sociedad red*. España: Alianza Editorial.

_____ (2014). “El poder de las redes” en *Vanguardia*, n. 50, p. 8-13.

Centre for Educational Research and Innovation (2006) *Think Scenarios, Rethink Education*. [En línea] <https://goo.gl/9OGIY5> (Fecha de consulta 04/04/15)

ComScore (2014). *Futuro digital Latinoamérica 2013* [En línea] <http://goo.gl/leplui> (Fecha de consulta: 27/01/15)

Countrymeters (2015). [En línea] <http://countrymeters.info/es/> (Fecha de consulta: 11/02/15)

Creswell, J. (2013). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston: Pearson.

Crovi, D. et.al. (2009). *Redes Sociales: análisis y aplicaciones*. México: UNAM-Plaza y Valdés.

Crovi, D. (coord.) (2013). *Jóvenes y apropiación tecnológica. La vida como hipertexto*. México: Sitesa/UNAM

Crovi, D. y Lemús, M. (2014). Interacciones juveniles en redes sociales digitales. Reporte de la fase metodológica de un estudio en proceso. AMIC (Eds.). Memoria electrónica del XXVI Encuentro Nacional de AMIC. San Luis Potosí, México: AMIC.

Crovi, D. y López, R. (2014). Interacción en Redes Sociales Digitales. Jóvenes Estudiantes y trabajadores describen sus prácticas en red. ALAIC (Eds.). Memoria electrónica del XII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación, Lima, Perú: ALAIC.

De Haro, J. (2013). *Redes sociales para la docencia: Twiducate*, [En línea] <http://goo.gl/XLzgNF> (Fecha de consulta 21/02/15)

Domínguez y López. (2015) "Uso de las redes sociales digitales entre los jóvenes universitarios en México. Hacia la construcción de un estado del conocimiento (2004-2014)" en *Revista de la Comunicación* no. 14, p. 48-69, México. [En línea] <http://goo.gl/CJZD11> (Fecha de consulta 05/05/16).

Edel, R. (2011) *Competencias digitales en las Instituciones de Educación Superior*. Ponencia en el XI Congreso Nacional de Investigación Educativa, COMIE/UANL/UNAM.

_____ (2009). "Las nuevas tecnologías para el aprendizaje: Estado del arte" en Vales, J. (Ed.). *Nuevas tecnologías para el aprendizaje*, México: Pearson.

Feixa, C. (2014). De la Generación @ a la #Generación: la juventud en la era digital. España: NED.

Forte, M. (2015). "Facebook: Hedonismo de control" en *Revista Unidad Sociológica*, Año 1, Nº 2, Buenos Aires, pp. 28-32.

Garay, L. (2010) (coord.) *Acceso, uso y apropiación de TIC entre los docentes de UPN. Diagnóstico*. México: UPN.

_____ (2013). "¿Qué dicen de las TIC quienes estudian en la Universidad Pedagógica Nacional?" en Crovi, *Op. Cit.*

_____ (2014). *Prácticas de uso de recursos digitales dentro y fuera del aula. Tres perfiles docentes. Estudio cualitativo*. Ponencia en el XXVI Encuentro de AMIC, 22 y 23 de mayo de 2014, San Luis Potosí, México.

_____ (2015) “Jóvenes, dispositivos móviles y consumo de contenidos mediáticos. El ocio en los tiempos digitales” en Ortíz, G. y Garay, L. (coords.) *Comunicación, cultura y educación. Nueve aproximaciones al estudio de las tecnologías digitales*. México: UAM Lerma y Juan Pablos Editores, pp. 25-43.

García, C. (2006) *Diferentes, desiguales y desconectados*. España: Gedisa.

_____ (2013). *Jóvenes creativos. Estrategias y redes culturales*. México: Juan Pablos Editor-UAM Iztapalapa.

Garrido, A. (2013). *Edmodo. Redes sociales para el aula*, [En línea] <http://edmodo.antoniogarrido.es/> (Fecha de consulta: 20/02/15).

Gómez, I. (2015), “Destilando preferencias. Las redes sociales como fuente de información entre estudiantes universitarios”, en *Revista Entretextos*, año 7, núm. 19, abril-julio. México, Universidad Iberoamericana-León [En línea] <http://entretextos.leon.uia.mx/num/19/PDF/ENT19-9.pdf> (Fecha de consulta: 23/08/16)

Hernández, Collado y Baptista. (2010). *Metodología de la investigación*. Quinta edición, México: McGraw Hill Interamericana.

Hidalgo, J. (2009). “Consideraciones y desafíos edu-comunicacionales para una alfabetización hipermedial”, en L. Garay (coord.), *Tecnologías de información y comunicación. Horizontes interdisciplinarios de investigación*. México, Universidad Pedagógica Nacional, pp. 149-187.

Huertas A. y Figueras, M. (Eds.) (2014). *Audiencias juveniles y cultura digital*. Institut de la Comunicació. España: Universitat Autònoma de Barcelona.

INEGI (2015) Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2015. México: INEGI [En línea] <http://goo.gl/OkJBJG> (Fecha de consulta 03/03/16)

INJUVE (2011) “Adolescentes digitales” en *Revista de Estudios de Juventud*, N° 92, marzo, Madrid, España.

Islas O. y P. Ricaurte (2013) *Investigar las redes sociales. Comunicación total en la sociedad de la ubicuidad*. México: Razón y Palabra.

Lemus, P. (2013) *El desarrollo de habilidades digitales en profesores que usan plataformas de aprendizaje en línea: el caso h@bitat puma*. Tesis para obtener el grado de Maestra en Comunicación. México: FCPyS-UNAM.

Levy, P. (2007). *Ciberculturas. La cultura en la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos-México-UAM.

Lozares, C. (1996). *La teoría de redes sociales*. España: Universitat Autònoma de Barcelona.

Marañón, O. (2012). "Redes sociales y jóvenes: una intimidad cuestionada en internet" en *Aposta Revista de Ciencias Sociales*, N° 54, julio-septiembre, Madrid.

Martins, P. (2009). "Redes Sociales: Un nuevo paradigma en el horizonte sociológico", en *Cinta Moebio*, núm. 35, pp. 88-109, [En línea] <http://goo.gl/UvOUIK> (Fecha de consulta: 13/02/15)

Morales Vallejo, P. (2011). *Guía para construir cuestionarios y escalas de actitudes*. Madrid: UPC.

Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires: FCE.

Negroponte, N. (1999). *Ser digital*. México: Atlántida-Océano.

Núñez-Gómez, P., et al. (2012). "Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales" en *Revista Latina de Comunicación Social*, 67, España, Universidad de La Laguna, pp. 179-204, [En línea] <http://goo.gl/DULkY1> (Fecha de consulta: 15/02/15).

OBS (2015). *Social Media 2015*, [En línea] <http://goo.gl/6jpiBl> (Fecha de consulta: 17/02/15).

OIT (2012). *Año internacional de la juventud 2010-11*, [En línea] <http://goo.gl/F5dU5M> (Fecha de consulta: 22/03/15).

Orozco, G. y González, R. (2011). *Una coartada metodológica: abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. México: Productora de Contenidos Culturales.

Patton, M. (1990). *Qualitative evaluation and research methods. 2nd edition*. California: Sage Pettigrew.

Pérez, G. (2006). "El determinismo tecnológico: una política de Estado" en *Revista Digital Universitaria*, vol. 7, núm. 10, octubre, pp. 1-7.

_____ (2014). "El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake" en *Argumentos, Estudios Críticos de la Sociedad*, vol. 75, UAM.

Pérez, G. y Aguilar E. (2012). "Reflexiones conceptuales en torno a las redes sociales: un recorrido de la teoría a las prácticas comunicativas en Facebook, Twitter y Google+" en *Razón y palabra*, núm. 79, mayo-julio, pp. 1-37.

Pérez, T. (2006). "Tareas de la educación en la cultura digital. Parte I", en *Educere*, v. 10, n. 32, marzo. España: Universidad de Granada.

Piscitelli, A. (2002) *Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.

PND (2013) Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018. México: Gobierno Federal [En línea] <http://pnd.gob.mx/> (Fecha de consulta 11/05/16).

Prensky, M. (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", en *On the Horizon*, Vol. 9, p.1 – 6. [En línea] <http://goo.gl/GlebGL> (Fecha de consulta 03/06/15)

Puigrrós, A. (1999) (coord.). *En los límites de la educación. Niños y jóvenes del fin de siglo*. Argentina: Homo Sapiens.

Quevedo, L. (2007). *Portabilidad y cuerpo. Las nuevas prácticas culturales en la sociedad del conocimiento*. Buenos Aires: FLACSO Argentina.

Romero, J. (2014). *Cobertura de la educación superior en México: perspectiva de la equidad con calidad*. Tesis para obtener el título de Licenciado en Pedagogía. FFyL-UNAM.

Tapscott, D. (1998). *Creciendo en un entorno digital: la generación Net*. México, McGrawHill.

_____ (2009). *Grown up digital: how the net generation is changing your world*. New York: McGraw-Hill.

Trejo, D. (2002). "Internet, la gran conversación" en *Revista Iberoamericana*, vol. II, núm. 6, pp.161-178.

UNESCO (2004) *Estándares de competencia en TIC para docentes*. París: UNESCO.

_____ (2008). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente*. París: UNESCO.

_____ (2009) Comunicado de la Conferencia Mundial sobre la Educación superior 2009, *La nueva dinámica de la Educación Superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo*. París: UNESCO.

_____ (2011) *Educación de calidad en la Era Digital*. Documento interno de trabajo en la Reunión Regional Ministerial para América Latina y el Caribe, 12 y 13 de mayo de 2011, Buenos Aires, Argentina.

Zapata, R. (2013) *Gestión del aprendizaje en Educación Superior y web social*. [En línea] <http://goo.gl/uLDosJ> (Fecha de consulta 20/09/15).

Winocur, R. (2007) “Nuevas tecnologías y usuarios. La apropiación de las TIC en la vida cotidiana” en *Revista Telos*, No. 73, octubre-diciembre, pp. 1-6.

Wolton, D. (2000) *Internet ¿y después?* España: Gedisa.

ANEXOS

1. Cuestionario diagnóstico de habilidades comunicativas digitales
2. Guía de preguntas para grupos de discusión y entrevistas grupales

Cuestionario diagnóstico de habilidades comunicativas digitales

El presente cuestionario es parte de un estudio sobre las *habilidades digitales de los estudiantes universitarios* y nos gustaría conocer tu opinión sobre lo hábil que te sientes respecto a una serie de cuestiones relacionadas con la tecnología digital. El cuestionario es anónimo. No hay preguntas correctas ni incorrectas. Los resultados que obtengamos serán útiles si lo contestas con sinceridad.

Antes de contestar lee con tranquilidad la pregunta, no hay tiempo límite; recuerda que no debes preocuparte si no te sientes muy habilitado en alguna cuestión.

Datos personales

Instrucciones: marca con una X o escribe, según sea el caso

Género: Masculino ___ Femenino ___

Edad: _____

Universidad: _____

Carrera: _____

Semestre: _____

Asignatura: _____

Datos sobre consumo de tecnología

Instrucciones: Marca con una X según sea el caso:

1. ¿Cuentas con los siguientes dispositivos? Puedes marcar más de una opción

Computadora (de escritorio) _____

Lap top o mini lap top _____

Tablet _____

Smartphone _____

2. ¿Cómo aprendiste a usar tus dispositivos? Puedes marcar más de una opción

En la Universidad _____

De forma autónoma _____

En cursos de formación privados _____

Con ayuda de mis padres, amigos, hermanos _____

Otro _____

3. ¿Has recibido formación sobre el uso, características y posibilidades de la web y el internet? Sí _____ No _____

4. En caso de haber respondido en forma afirmativa a la pregunta anterior, por favor señala dónde: (Puedes marcar más de una opción)

En la Universidad _____

De forma autónoma _____

En cursos de formación privados _____

Con ayuda de mis padres, amigos, hermanos _____

Otro _____

5. ¿Utilizas alguna paquetería o programa específico para procesar texto, audio, video o páginas web? (Office, Photoshop, Audacity, iMove, Wix, etc)

Sí _____ No _____

6. En caso de haber respondido en forma afirmativa a la pregunta anterior, por favor señala dónde aprendiste a utilizarlo. Puedes marcar más de una opción:

En la Universidad _____

De forma autónoma _____

En cursos de formación privados _____

Con ayuda de mis padres, amigos, hermanos _____

Otro _____

7. ¿Dónde te conectas habitualmente a Internet? Puedes marcar más de una opción

En casa _____

En casa de amistades _____

En la Universidad _____

En el trabajo _____

En un cibercafé _____

En cualquier sitio porque dispongo de Internet en mi smartphone _____

Otra _____

8. ¿Cuánto tiempo dedicas a navegar por Internet?

Entre 1 y 3 horas al día _____

Entre 4 y 8 horas al día _____

Más de 8 horas al día _____

Otra _____

9. ¿Cuánto tiempo utilizas internet para las siguientes acciones?

Utiliza la siguiente escala: *Nada* (no lo utilizas nunca); *Poco* (menos de 5 horas semanales); *Mucho* (5 o más horas semanales)

a) Ver programas de televisión por internet

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

b) Escuchar música

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

c) Informarme de temas que me interesan a nivel académico/profesional

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

d) Jugar *on line*

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

e) Buscar información para realizar las tareas universitarias

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

f) Publicar fotografías o videos

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

g) Bajar música, películas, juegos, etc.

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

h) Hablar con amigos a través de redes sociales, chat, etc.

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

i) Buscar amigos/as nuevos mediante el uso de redes sociales

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

j) Trabajar en grupo con compañeros/as de clase para tareas académicas

Nada	Poco	Mucho
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

10. ¿Qué redes sociales utilizas? Puedes marcar más de una opción

Facebook _____
Twitter _____
Whatsapp (grupos) _____
Instagram _____
YouTube _____

11. ¿Cuánto tiempo dedicas a la revisión de tus redes sociales?

Entre 1 y 3 horas al día _____
Entre 4 y 8 horas al día _____
Más de 8 horas al día _____
Otra _____

12. Generalmente ¿para qué usas Facebook? Puedes marcar más de una opción

Ver videos _____
Leer periódicos _____
Compartir fotografías _____
Conversar con amigos _____
Organizar tareas escolares _____
Expresar estados de ánimo _____

13. ¿Cuál de las siguientes redes sociales usas más? Marca **sólo una** opción

Facebook _____
Twitter _____
Whatsapp (grupos) _____
Instagram _____
YouTube _____

14. ¿Qué temas te interesan ver y/o buscar en la red social que usas más?

Habilidades comunicativas en entornos digitales

Instrucciones: En esta sección del cuestionario debes responder en función de lo *hábil* que te sientas respecto al enunciado presentado en cada uno de los ítems. La escala va del 1 al 4; cada número significa la habilidad que consideras tener, donde: 1) *ineficaz* 2) *eficaz* 3) *hábil* 4) *dominio*. Además puedes utilizar la opción NS/NC (no sé/no lo conozco) por si desconoces lo que te estamos preguntando.

BLOQUE I: Gestión de la información en internet

A) Búsqueda y selección de información

- Puedo navegar en Internet con diferentes navegadores (Mozilla, Chrome, Opera, Explorer, Safari, etc.)

1 2 3 4 NS/NC

- Soy capaz de usar distintos buscadores (Google, Ixquick, Mashpedia, etc.)

1 2 3 4 NS/NC

- Me siento hábil para trabajar con algún programa de cartografía digital para buscar lugares (Google maps, Google earth, Vpike, Tagzania, etc.)

1 2 3 4 NS/NC

- Puedo utilizar diversas herramientas de la web para descubrir nuevas páginas que se relacionan con mis intereses (Google alerts, Hashtags, Stumbleupon, etc)

1 2 3 4 NS/NC

- Utilizo la biblioteca virtual de mi Universidad

1 2 3 4 NS/NC

B) Organización de información

- Sé usar aplicaciones para planificar mi tiempo de estudio (Google calendar, Wunderlist, Nozbe, etc.)

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Conozco el funcionamiento de diversos servicios de almacenamiento online (GoogleDrive, OneDrive, Dropbox, iCloud, etc.)

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Soy capaz de organizar y sintetizar información mediante mapas conceptuales utilizando alguna herramienta de software social (Cmptool, Mindomo, Text2mindmap, Bubbl, etc.)

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Soy capaz de vincular y asociar la información que encuentro dentro de la red en mis diversos dispositivos (celular, computadora, tablet, etc)

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sé cómo usar diversas herramientas de internet para organizar enlaces de páginas web, imágenes, videos o textos (Pocket, Pinterest, Delicious, Evernote, etc)

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Soy capaz de dar continuidad a un tema de interés dentro de la web pues puedo ordenar y mantener al día la información que requiero

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C) Distribución de información

- Me siento capaz de utilizar plataformas para el podcasting y el videocasts (Flicks, Odeo, Youtube, etc.)

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Puedo utilizar programas para difundir presentaciones interactivas en red (Prezi, Slideshare, Scribd, etc.)

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sé como utilizar los códigos QR para difundir información.

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Soy capaz de compartir información dependiendo del grupo a quien va dirigida, ya sean redes personales, académicas, amistades, de intereses, etc.

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sé cómo utilizar los formatos RSS (Really Simple Syndication) para marcar y compartir contenido en la web

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Soy capaz de mantener al día un blog, página web, wiki, etc.

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 Gestión de la información en Facebook

A) Búsqueda y selección de información

- Puedo encontrar fácilmente páginas, grupos o amigos en Facebook

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sé cómo seleccionar los contenidos que aparecen en mi página inicial de Facebook

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Puedo encontrar información relacionada con la escuela dentro de Facebook

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B) Organización de información

- Soy capaz de organizar la información de Facebook que me interesa

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Cuando un contenido me gusta en Facebook, sé cómo guardarlo

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sé en qué situaciones crear un grupo, un chat, un evento u otra herramienta para organizarme con mis amigos en Facebook

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C) Distribución de información

- Sé cómo compartir archivos de manera directa, pública o para un grupo en particular, dentro de Facebook

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sé cómo insertar información (textos, imágenes, audio y video) de otras plataformas para compartir con los demás en Facebook

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Puedo seguir un tema de mi interés a través de los hashtags en Facebook

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BLOQUE II: Comunicación interpersonal

Instrucciones: En este apartado la escala también va del 1 al 4 pero tiene otro significado. Numera en orden de importancia donde 1 es lo primero que harías y 4 lo último que harías.

A) Intención comunicativa: resolución de problemas

1. Cuando tengo una duda sobre la utilización de algún servicio o aplicación en red ¿Cómo intento solucionarla?

- a) Consulto a mis profesores para ver si pueden orientarme _____
- b) Busco información por internet y lo soluciono por mi cuenta _____
- c) Expongo mi duda en algún foro de dudas y preguntas _____
- d) Contacto con algún compañero/a o con mi profesor/a a través de redes sociales o mensajería instantánea _____

B) Intención comunicativa: distribuir información

2. Cuando tengo la necesidad de compartir contenidos que me gustan

- a) Pregunto a mis profesores sobre los mejores medios de difusión _____
- b) Busco páginas en internet para compartir los contenidos _____
- c) Encuentro espacios dentro de mis redes sociales _____
- d) Le pido a algún amigo/a o profesor/a que me ayude a distribuir la información a través de los medios digitales _____

C) Intención comunicativa: generar opiniones

3. Cuando participo en una discusión o debate en línea, generalmente:

- a) Analizo los argumentos a favor y en contra para emitir mi opinión _____
- b) Me cuesta trabajo tomar en cuenta opiniones que no son similares a las mías _____
- c) Considero que puedo influir en los puntos de vista de los demás _____
- d) Generalmente no participo en ningún tipo de discusión en la red _____

BLOQUE III: Creación y organización de grupos

Instrucciones: En este apartado la escala vuelve a ser del 1 a 4; cada número significa la habilidad que consideras tener, donde: 1) *ineficaz* 2) *eficaz* 3) *hábil* 4) *dominio*. Además puedes utilizar la opción NS/NC (no sé/no lo conozco) por si desconoces lo que te estamos preguntando.

A) Integración

- Puedo crear grupos en Facebook para diferentes situaciones (reuniones, tareas, marchas, etc.)

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sé como conformar redes académicas, personales y profesionales para temas que me interesan

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B) Colaboración

- Me siento capaz de colaborar en asociaciones u organizaciones a través de la red

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Puedo establecer compromisos con ciertas páginas de ayuda o grupos en particular

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Soy capaz de participar políticamente en colectivos o grupos de la universidad a través de la red

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Me siento capaz de mantenerme activo en diversos grupos dentro de las redes sociales de acuerdo con mis intereses

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C) Negociación

- Soy capaz de argumentar y debatir opiniones a través de las redes sociales con diferentes personas

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Me siento capaz de ser propietario de un grupo en facebook o whatsapp y sé cómo administrarlo y mantenerlo con actividad

1	2	3	4	NS/NC
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!

GUÍA GRUPO DE DISCUSIÓN Y ENTREVISTA GRUPAL

Ejes temáticos

a) Consumo de tecnología

- ¿qué tan importante es internet en tu vida cotidiana? ¿y en tu vida académica?
- ¿cómo fue el proceso de aprender a usar ciertos dispositivos tecnológicos?
- ¿consideras que la escuela debe enseñar ciertas habilidades con respecto al uso de tecnología? ¿cuáles?

b) HCD: 1. Gestión de la información (búsqueda y selección, organización, distribución)

- ¿qué importancia tiene para ti el uso de facebook en la organización de las tareas escolares, es decir, para la búsqueda, selección y organización de información?
- ¿consideras que facebook es útil para desarrollar dichas acciones con respecto a la gestión de información?
- ¿de qué forma has desarrollado habilidades de gestión de información? Tomando en cuenta el tiempo que usas internet

c) HCD: 2. Comunicación interpersonal (intención comunicativa: resolución de problemas, distribución de información, generación de opiniones)

- ¿consideras que es mejor buscar información por tu cuenta que preguntar a alguien? ¿en qué situaciones? (para resolver problemas, para distribuir información, para generar opiniones)
- ¿compartes información a través de la red? ¿de qué tipo?
- ¿participas en discusiones en red? ¿cuáles son tus motivos?
- ¿de qué forma consideras que tu opinión puede influir en la de los demás al debatir en entornos digitales?

d) HCD: 3. Creación y organización de grupos (Integración, colaboración, negociación)

- ¿qué grupos frecuentas y por qué formas parte de ellos?
- ¿de qué formas participas en dichos grupos? (tanto en la vida cotidiana como en la vida académica)
- ¿cuál sería el principal motivo por el que decidirías colaborar en algún grupo?
- ¿qué características/habilidades consideras que debe tener una persona para mantenerse activo dentro de un grupo?