UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

CARACTERIZACIÓN DE LOS USOS Y APROPIACIONES DE LAS TIC PRESENTES EN LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE LA IED COLEGIO MONTEBELLO

JHORDYN ARMANDO BARAJAS RAMOS

Monografía de grado para optar por el título de Licenciado en Educación básica con énfasis en Ciencias Sociales

Universidad Distrital Francisco José De Caldas
Facultad De Ciencias Y Educación
Proyecto Curricular Licenciatura en Educación básica con énfasis en Ciencias Sociales
Bogotá D.C.
2021

CARACTERIZACIÓN DE LOS USOS Y APROPIACIONES DE LAS TIC PRESENTES EN LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE LA IED COLEGIO MONTEBELLO

Autor:

JHORDYN ARMANDO BARAJAS RAMOS

Director de trabajo de grado:

OMAR ALBERTO GARZÓN CHIRIVÍ

Monografía de grado para optar por el título de Licenciado en Educación básica con énfasis en Ciencias Sociales

Universidad Distrital Francisco José De Caldas

Facultad de Ciencias y Educación

Proyecto Curricular Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales

Bogotá D.C.

2021

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a los que faltan, a los que la vida me arrebató y no pudieron compartir conmigo este momento.

A ti papá, la guerra injusta que hemos tenido que afrontar en nuestro país acabó con tu vida, pero mientras yo esté en este mundo, tu humanismo y tesón vivirán en mí.

A ti mi nona, abuelita querida, tus enseñanzas y comprensión iluminaron mi camino en los momentos más oscuros de mi vida.

Este trabajo no habría sido posible sin mi padre y mi abuela, sin ellos, el hombre que soy hoy en día no existiría y por ende, jamás habría llegado hasta este momento. Este trabajo es para ustedes, es un reconocimiento a su legado y a su amor incondicional. Cada palabra escrita aquí es fruto de mi esfuerzo y refleja el de ustedes también.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más sincera gratitud a todos los que me han acompañado en este viaje que culmina con la presentación de este trabajo. Gracias a todos mis compañeros y maestros de la Licenciatura en ciencias sociales, de todos aprendí un montón y me llevo algo; sin ustedes, mi paso por la gloriosa Universidad Distrital Francisco José de Caldas no habría sido tan fascinante. Gracias profe Omar Garzon, usted confió en mi propuesta y me apoyó incondicionalmente incluso cuando ni yo creía que podía terminar este trabajo. De usted profe Omar, aprendí muchísimo académicamente hablando, pero también, aprendí mucho de la parte humana a la que no podemos renunciar cómo maestros.

Gracias por todo mamá; cuando perdimos a mi padre los dos teníamos miedo de cómo continuar con nuestras vidas, pero tu apoyo y enseñanzas me permitieron continuar con mi vida y construir el carácter fuerte pero también la resiliencia que me permiten llegar a este momento. Quiero hacer una mención especial para mi tía favorita, siempre que necesité de mi tía Duylian siempre pude contar contigo y eso lo agradezco de corazón.

Y finalmente a mi compañera de vida, muchas gracias mi amor. Gracias por acompañarme en cada noche de trasnocho, en cada momento de frustración y en cada día en el que el cansancio parecía ganarme la batalla. María Alejandra, muchas gracias por estar siempre a mi lado y motivarme con tu amor y entereza.

RESUMEN

La presente monografía ha sido elaborada en el marco del ciclo de investigación y pedagógico (2019-I a 2020-I) de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Este trabajo responde a los requisitos de grado establecidos por la Universidad, según el Acuerdo 038 de Julio 28 del 2015. En este trabajo, se presentan los resultados de la práctica escolar que se adelantó en la IED Colegio Montebello durante el segundo semestre del 2019 y el primero del 2020; en donde se planteó como objetivo la caracterización de los usos y apropiaciones de las TIC en los estudiantes de noveno grado. Esta investigación responde a la pregunta ¿qué hacen los jóvenes estudiantes con las TIC?, estudiando para ello, las prácticas escolares presentes en la institución educativa alrededor del uso de la tecnología, demostrando las tensiones presentes entre el contexto escolar, los objetos tecnológicos y los estudiantes.

Palabras clave: Dispositivos y artefactos tecnológicos, Las TIC, Usos digitales, Formas de apropiación, integración de las TIC al contexto escolar.

ABSTRACT

This monograph has been prepared within the framework of the research and pedagogical cycle (2019-I to 2020-I) of the Bachelor's Degree in Basic Education with an Emphasis in Social Sciences, of the Francisco José de Caldas District University. This work responds to the degree requirements established by the University, according to Agreement 038 of July 28, 2015. In this work, the results of the school practice carried out at the Montebello College IED during the second semester of 2019 are presented and the first of 2020; where the characterization of the uses and appropriations of ICT in ninth grade students was proposed as an objective. This research answers the question, what do young students do with ICT?, Studying for this, the school practices present in the educational institution around the use of technology, demonstrating the tensions present between the school context, technological objects and students.

Keywords: Technological devices and artifacts, ICTs, Digital uses, Forms of appropriation, integration of ICTs into the school context.

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA 3

AGRADECIMIENTOS 4

RESUMEN 5

ABSTRACT 6

INTRODUCCIÓN 11

CAPÍTULO I 16

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC en la IED Colegio Montebello 16

1.1 Caracterización Institucional de la IED Colegio Montebello 21

1.2. Escenarios escolares mediados por las TIC 28

1.3. Actores escolares y las TIC 40

CAPÍTULO II 47

Dispositivos tecnológicos usados por los estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello 47

2.1. Las TIC como objeto cultural 51

2.2. Dispositivos tecnológicos, aparatos electrónicos y tipos de conectividad a la red 59

2.3. Tipos de uso de las TIC, tiempos y lugares de interacción digital 68

2.3.1. Usos lúdicos y de ocio 74

2.3.2 Usos informativos y de comunicación 77

2.3.3. Usos educativos y de aprendizaje 79

CAPÍTULO III 84

Apropiación de las TIC: Escenarios y prácticas sociales digitales consolidados por los estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello. 84

3.1. Lenguaje digital 91

3.1.1. Lenguaje SMS 95

3.1.2. Lenguaje simbólico de los emojis 98

3.1.3. Lenguaje gamer 102

3.1.4. Lenguaje referencial en los memes 105

3.2. Escenarios y Prácticas sociales en la era digital 110

3.2.1. Redes sociales 117

3.2.2. Comunidades virtuales 123

3.2.3. Juegos online 133

REFLEXIONES FINALES 137

GLOSARIO **143**
ANEXOS **147**
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS **148**

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Palabras SMS 97
Tabla 2. Primeros emoticones usados 99
Tabla 3. Frases cotidianas con emojis 102
Tabla 4. Lenguaje gamer 104
Tabla 5. Referencias memes 107
Tabla 6. Interpretación de la realidad en los memes 110
Tabla 7. Redes sociales y jóvenes estudiantes 122
Tabla 8. Comunidades virtuales y jóvenes estudiantes 132

LISTA DE FIGURAS

Imagen 1. Comunidades virtuales y jóvenes estudiantes 22
Imagen 2. Captura de pantalla, ventana principal página web de la IED 35
Imagen 3. Muebles para el transporte de computadores portátiles y tabletas electrónicas 38
Imagen 4. Emojis más usados en las redes sociales. 100
Imagen 5. Problematización de las redes sociales por parte de los jóvenes estudiantes 119
Imagen 6. Transmisión en vivo del partido de fútbol por Facebook Watch 126
Imagen 7. Programa deportivo interactivo, El diario de la titular 126
Imagen 8. Página especializada para compartir películas y series en la web 127
Imagen 9. Transmisión en vivo de un juego por medio de Facebook 128
Imagen 10. Foro web sobre preguntas acerca de los juegos online 128
Imagen 11. Foro web sobre anime 129
Imagen 12. Página principal de la aplicación movil Animeruto 129
Imagen 13. Foro Web Universo Marvel 130
Imagen 14. Fan page Oficial en Facebook del Colegio Montebello 131

Gráfico 1. Edades de jóvenes estudiantes de los cursos noveno de la IED Montebello 68
Gráfico 2. Porcentaje de edad del primer contacto con dispositivos tecnológicos 68

Gráfico 3. Resultados de la encuesta aplicada. Dispositivos tecnológicos usados por los estudiantes. 69
Gráfico 4. Lugares de conexión a internet. 71
Gráfico 5. Actividades practicadas en internet. 73
Gráfico 6. Usos lúdicos y de ocio. 75
Gráfico 7. Redes sociales. 77
Gráfico 8. Actividades mediadas por la información. 78
Gráfico 9. Frecuencia de búsquedas educativas. 80
Gráfico 10. Usos educativos. 81
Gráfico 11. El proceso de comunicación en el lenguaje digital. 94
Gráfico 12. Construcción simbólica en los memes. 107

INTRODUCCIÓN

La presente monografía ha sido elaborada en el marco del ciclo de investigación y pedagógico (2019-I a 2020-I) de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Este trabajo responde a los requisitos de grado establecidos por la Universidad, según el Acuerdo 038 de Julio 28 del 2015.

Aquí se da cuenta de tres momentos del desarrollo de los ciclos de investigación y pedagógico. El primero, que corresponde a la elaboración del proyecto de monografía, donde se definió el problema de investigación, el objeto y la metodología. El segundo, analiza la información obtenida durante la práctica pedagógica, adelantada en la Institución Educativa Distrital (en adelante IED) Colegio Montebello, con los estudiantes de los cursos 901 y 902 de la jornada de la mañana, con una población estudiantil entre los 14 y los 17 años. Y, el tercero, que tiene que ver con la escritura de la monografía.

Esta monografía se pregunta por ¿Cuáles son los usos y apropiaciones de las Tecnologías de la información y la comunicación – TIC presentes en los y las estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello en el año 2019? El objetivo general es caracterizar los usos y las apropiaciones de las TIC que hacen los jóvenes estudiantes del grado noveno de la IED Colegio Montebello. Los objetivos específicos responden a: describir las prácticas escolares presentes en la IED Colegio Montebello relacionadas con los usos de las TIC; identificar los dispositivos tecnológicos que usan los y las estudiantes; y estudiar las apropiaciones de las TIC que hacen los y las estudiantes del grado noveno de la IED Colegio Montebello.

Los elementos tenidos en cuenta para la formulación del problema, fueron los siguientes: en primer lugar, que la integración de las TIC en la vida social es una realidad de la cual es casi imposible escapar y desde luego su integración en la escuela; en segundo lugar, las TIC llegan a romper un esquema de relaciones jerárquicas que ha sido tradicional en las escuelas; en tercer lugar, existe una resistencia a las nuevas tecnologías por parte de los maestros lo que les puede hacer pensar que las TIC no tienen ningún uso pedagógico; finalmente, en cuarto lugar, las escuelas públicas en

general tienen una desigualdad social en el acceso a las TIC que dificulta los usos pedagógicos de las mismas.

Teóricamente, se emplean las premisas de autores como Manuel Castells (1999) quien propone su teoría de Sociedad red, o su visión del mundo como una sociedad de la información (2009) siendo el principal investigador de las nuevas tecnologías, Bruno Latour (2005) por su teoría del Actor – Red, que permite tener el panorama de investigación en donde se le da una misma importancia a los sujetos (actor social) y los objetos (red y tecnología) y, finalmente, a Michel Foucault (1979) quien enunció las Sociedades de control y la construcción de subjetividades que aun en este momento gozan de gran relevancia para la interpretación de las relaciones sociales.

Los escenarios educativos fueron abordados asumiendo la práctica pedagógica como un ejercicio investigativo constante y está basada desde la perspectiva de Carlos Vasco (1985), por lo tanto, cada intervención en el aula se configuró en sí mismo en un escenario de investigación que se iba modelando por las experiencias de clase y por los aportes de los estudiantes.

Esta monografía se constituye entonces como un ejercicio investigativo en donde se analizan los resultados e información recolectada durante la practica pedagógica adelantada en la IED Colegio Montebello con una población en específico. Este ejercicio investigativo se propone hacer un primer acercamiento al fenómeno del uso de las TIC por parte de las nuevas generaciones, para ello la práctica pedagógica respondió a la pregunta ¿Qué hacen los jóvenes estudiantes al interactuar con las TIC y que repercusiones tiene en su cotidianidad?

El fenómeno del uso de las TIC, es un tema de investigación que se encuentra en pleno desarrollo teórico. En este sentido, esta monografía pretende abrir el debate sobre la relación de las TIC y los jóvenes en los escenarios escolares, presentando para ello las principales características de esta relación TIC-Jóvenes, caracterizando los usos y las apropiaciones desde un enfoque multidisciplinar. Tal enfoque multidisciplinar, emplea principalmente aportes de la sociología (teoría del estudio de la ciencia y la tecnología), antropología (estudios culturales) y conceptos técnicos de la ingeniería.

Este ejercicio investigativo, siguió una ruta de problematización y análisis, en donde en un primer momento, se desarrollo un proyecto de aula para desarrollar con los jóvenes de noveno grado de la IED Colegio Montebello. Posteriormente se identifico el problema que incentivo el inicio de esta investigación y es el uso desmedido y analfabeta de las Tic por parte de los jóvenes estudiantes, lo que condujo en un tercer momento plantearse una lectura sociocrítica de este fenómeno del uso de las TIC. En un cuarto momento se realiza una recolección de información que se hace de manera exclusiva con los jóvenes estudiantes, y que dadas las condiciones de la práctica y la problemática del Covid, no pudo cotejarse la información con los maestros o con los contextos familiares de los estudiantes. Finalmente, la información recolectada se clasifica en las dos categorías principales de esta monografía como lo son los usos digitales y las apropiaciones de las TIC y se contrarresta dicha información con la bibliografía existente para poder un panorama amplio aunque preliminar de este fenómeno en la escuela.

La recolección de la información y la documentación para la elaboración de esta monografía, se llevó a cabo durante la realización de la práctica pedagógica en la IED Colegio Montebello. Metodológicamente se acudió a Jesús Galindo (1998) para la elaboración de un paquete técnico investigativo que diera cuenta de la complejidad del problema. Durante la práctica se emplearon las siguientes técnicas: 1) encuestas, 2) entrevistas a profundidad, y 3) grupos de discusión. Además, la correspondiente recolección de documentación institucional necesaria.

Con arreglo a lo anterior, este documento está organizado en cuatro capítulos:

El primer capítulo, presenta el lugar que ocupan las Tecnologías de la información y la comunicación dentro de la IED Colegio Montebello, explicando cómo es esa correlación que existe entre las TIC y el contexto escolar; en primera medida se presenta una caracterización institucional que contiene el contexto general de la institución, el mobiliario y dispositivos tecnológicos, así como el nivel de relevancia que tienen las TIC en la normatividad y horizonte pedagógico de la IED Colegio Montebello, evidenciando de esta manera los escenarios escolares que son mediados por las TIC, las relaciones de resistencia y apropiación que tienen los maestros por las TIC; y la relación que tienen los estudiantes con las TIC al interior de la IED Colegio Montebello.

En el segundo capítulo, se presenta un resumen detallado sobre cuáles son los dispositivos tecnológicos (hardware o software) que son usados por los estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, se describen los tipos de conectividad con que cuentan los estudiantes, si están desconectados o no de la red, cuáles son los aparatos electrónicos que son de su propiedad; y a partir de allí se presentan los tipos de uso presentes en los estudiantes que pueden ser recreativos, informacionales o educativos principalmente. Al mismo tiempo, se detallan los lugares y tiempos en que los estudiantes hacen uso de las TIC.

En el tercer capítulo, se presenta un resumen de las nuevas prácticas sociales que surgen a partir de los usos de las TIC, por parte de los estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello. En este capítulo, se postulan, en primera medida, las redes sociales y los mundos virtuales como nuevos escenarios de la realidad social, se explican cuáles son los tipos de relaciones virtuales que se tejen en la virtualidad y cómo son apropiados e integrados en los discursos y prácticas de los jóvenes estudiantes. Las prácticas sociales que emergen de esta habitabilidad de los escenarios virtuales son descritas en este capítulo, entre ellas prácticas sobre el manejo de datos personales, personificación por medio de avatares o la filiación a grupos y comunidades virtuales, finalmente se hace un barrido por la producción de contenidos que hacen parte la apropiación de las TIC por parte de los jóvenes estudiantes.

Finalmente, en el último apartado, *Reflexiones finales*, Retos y potencialidades de la IED Colegio Montebello en la Era Digital; se desarrolla el análisis de resultados de la información presentada durante toda la monografía, este apartado se centra en las reflexiones teóricas sobre las problemáticas de la escuela en la era digital, analizando el contexto específico de la IED Colegio Montebello. Se concentra en analizar el fenómeno de la brecha digital presente tanto en la institución con respecto a los avances tecnológicos y en el acceso a la red en diferentes niveles de conexión por parte de los estudiantes.

La importancia de esta monografía pasa por presentar con un caso específico como lo son los estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello y un análisis crítico de los usos y apropiaciones de las TIC presentes en estos estudiantes que puede servir de ejemplo para la población estudiantil con quienes comparten similitudes en las instituciones educativas públicas

de la ciudad de Bogotá. A su vez, conocer los usos y las apropiaciones de las TIC por parte de los jóvenes estudiantes se constituye en un proceso de interés pedagógico para los maestros, pues de esta forma se pueden identificar potencialidades y limitantes que pueden ser aprovechadas en los procesos de formación de los y las estudiantes.

CAPÍTULO I

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC en la IED Colegio Montebello

El presente capítulo pretende dar cuenta en qué medida la IED Colegio Montebello ha hecho una integración de las TIC a su contexto escolar, pero sin ánimo de acusar o caer en facilismos que indicarían que la institución educativa no ha hecho los esfuerzos suficientes o que simplemente no tienen interés en las TIC. Por el contrario, la primera precisión que cabe denotar en este capítulo, es que se reconoce el contexto social, económico y cultural en el que se desenvuelve la IED Colegio Montebello.

Se entiende que, "en este contexto, la escuela reproduce las costumbres, las ideas, las instituciones, las diferencias por género, las relaciones sociales de producción, […] las estructuras sociales desiguales y discriminatorias" (Chaves, 2006) que impone la sociedad a las instituciones educativas y de las cuales la IED Colegio Montebello no escapa.

El primer capítulo presenta los resultados del objetivo, describir las prácticas escolares presentes en la IED Colegio Montebello relacionadas con los usos de las TIC. Atendiendo a la facilidad de la lectura, se ha dividido el contexto escolar en tres aspectos principales: la normatividad institucional; los escenarios escolares y los actores escolares. En cada una de estas partes se describe el papel que ocupan las TIC.

El primer apartado, "caracterización escolar", describe el lugar de las TIC en la normatividad, el horizonte pedagógico y el currículo de la IED Colegio Montebello. El segundo apartado, "escenarios escolares mediados por las TIC", presenta el nivel de integración de las TIC en los espacios físicos y digitales, observando si se han consolidado espacios mediados por las TIC. Finalmente, en el tercer apartado, "Actores escolares y las TIC", se analizan las relaciones sociales que se tejen entre maestros y estudiantes en el contexto escolar al hacer uso de las TIC.

Hoy en día vivimos inmersos en lo que se ha denominado como la sociedad de la información (Castells, 2009), lo cual ha sido gracias al auge de las nuevas tecnologías, o las comúnmente denominadas TIC que, si bien han estado inmersas en la sociedad humana desde hace cientos de

años, hoy en día cobran mayor relevancia gracias a los procesos de digitalización y virtualización de actividades humanas que antes eran hechas de manera presencial y que hoy en día se pueden realizar por medio de un dispositivo con conexión a internet.

La sociedad ha estado en constante cambio, pero desde la última década del siglo XX hasta la actualidad la humanidad ha sido testigo de las transformaciones tecnológicas más importantes e insospechadas por muchas personas que nacieron antes de esta revolución digital. Estas transformaciones han generado cambios en las lógicas de ver el mundo, en las formas de relacionarse y en los espacios de socialización que comparten los seres humanos.

La denominada sociedad de la información se caracteriza por la importancia que se les da a las actividades sociales de la comunicación y la información. Al respecto, Ileana Alfonso (2016) explica que

> A partir de 1990, la sociedad de la información surge como un enfoque, acuñado por el sociólogo Manuel Castells, el cual se caracteriza por un cambio de paradigma en las estructuras industriales y en las relaciones sociales. La expresión sociedad de la información designa una forma nueva de organización de la economía y la sociedad. Los esfuerzos por convertir la información en conocimiento es una característica que la identifica (p. 236).

Las sociedades más desarrolladas económicamente, según este enfoque, dejan de dedicarse principalmente a la industria pesada y se concentran en convertir la información en un bien capitalizable que pone en marcha toda una industria dedicada a la información y a la transmisión de esa información por medio de la comunicación creando y desarrollando para este fin las denominadas TIC.

Las principales características de las sociedades de la información podrían resumirse según Ileana Alfonso (2016) en los siguientes tres aspectos:

> 1) *La información se utiliza como recurso económico* lo cual permite aumentar la eficacia de las empresas, su competitividad, su capacidad de innovación, y la mejora de la calidad de productos y servicios.

2) *Mayor uso de la información entre el público* que actúa como consumidor o como ciudadano.
3) *Se desarrolla un importante sector de la información* que crece más de prisa que el conjunto de la economía, para responder a la demanda de medios y servicios de información. (p. 236)

La escuela desde luego no escapa a esta realidad, pues es bien sabido que la escuela funciona en parte como un repositorio de las prácticas sociales características de la sociedad a la cual pertenece y en este sentido la escuela es una institución social que reproduce los valores de su sociedad y contexto histórico particular (Chaves, 2006). Al estar entonces inmersos en una sociedad que ha experimentado múltiples cambios y transformaciones tecnológicas en los últimos 20 o 30 años, la escuela ha tenido también que hacer parte de estos cambios, pero claro está que no siempre en sintonía con los cambios tecnológicos (Roig, 2010), acusando la gran mayoría de las instituciones educativas, especialmente las de países marginalizados como es el caso de Colombia, un rezago en la integración de las TIC a sus contextos escolares.

Esta nueva realidad supone para la escuela una serie de retos para integrar, apropiarse y llevar a cabo prácticas pedagógicas mediadas por las TIC. Las TIC aparecen entonces como un nuevo paradigma para la educación bajo el presupuesto de que la innovación educativa es aquella que involucra las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza – aprendizaje (Valencia et al, 2016). Tal innovación, sin embargo, no significa adquirir nuevas tecnologías y simplemente colocarlas en una institución educativa. Para Roig (2010) "La innovación debe ser entendida como el cambio producido en las concepciones de la enseñanza y en los proyectos educativos, en la manera de pensarlos y de llevarlos a la práctica. El hecho de que las TIC propician maneras alternativas de trabajo escolar frente a las fórmulas más tradicionales, es lo significativo". (p. 332)

El proceso de integración de las TIC en la escuela para que pueda ser considerado innovador debe ser capaz de romper las estructuras jerárquicas tradicionales que se han perpetuado como verdades en la escuela.

El proceso de integración de las TIC a la escuela puede llegar a ser dispendioso pues hay que cumplir con varios requerimientos para poder llevarlo a cabo. Jerome Morrissey (s.f.) enumera

unos requisitos mínimos con los que debe cumplir la escuela para que haya una verdadera integración de las TIC, estos requisitos son:

> 1. La provisión de suficientes recursos TIC que sean confiables, de fácil acceso y estén disponibles cuando se los necesita, tanto para los docentes como para los estudiantes.
> 2. Las TIC deben estar incluidas en el proceso de desarrollo del currículum y en su subsiguiente implementación.
> 3. El uso de las TIC debe reflejarse en la forma en que los estudiantes son examinados y evaluados. Además, las TIC son excelentes recursos para la evaluación de los aprendizajes.
> 4. Acceso a desarrollo profesional basado en TIC para los docentes.
> 5. Fuerte apoyo para directivos y coordinadores de TIC en las escuelas para dominar su uso y facilitar el aprendizaje entre pares y el intercambio de recursos.
> 6. Suficientes recursos digitales de alta calidad, materiales de enseñanza y ejemplos de buenas prácticas para involucrar a los estudiantes y apoyar a los docentes (p. 83)

La importancia de la integración de las TIC en las escuelas es algo en lo que hoy en día existe un consenso generalizado, algo en lo que están de acuerdo pedagogos, políticos y organismos multilaterales, por ejemplo, Morrissey (s.f.) explica que para la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos - OCDE

> Las TIC deberían integrarse en la vida de las escuelas, ya que - las TIC están jugando un papel importante en el desarrollo de las economías basadas en el conocimiento. […] Cada vez más, la evidencia muestra que el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva, habilidades que son particularmente valoradas en el mercado laboral. (p. 82)

Así que la relevancia de las TIC es algo en lo que no se tiene discusión para la educación, más aún cuando el mismo mercado demanda de las escuelas la formación de sus estudiantes en habilidades digitales.

Es preciso, antes de continuar, dejar en claro para este capítulo y para todo el desarrollo de la monografía, qué se entiende por TIC, pues al hablar teóricamente del concepto TIC se afronta un

reto bastante complicado, ya que existen muchas definiciones y muchas disciplinas que se han aventurado a dar una definición sobre las TIC y podría decirse que casi todas son correctas pues obedecen al contexto y uso que se les da a las TIC. Para esta monografía se hace necesario entender las TIC desde una única definición práctica, para ello se asume la de Juan Cristóbal Cobo (2009) quien define a las TIC como:

> Dispositivos tecnológicos (Hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal como la multidireccional. Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento.
>
> La acelerada innovación e hibridación de estos dispositivos ha incidido en diversos escenarios. Entre ellos destacan: las relaciones sociales, los métodos de enseñanza - aprendizaje, las formas de expresión cultural […] En el contexto de las sociedades del conocimiento, estos medios pueden contribuir al desarrollo educativo, laboral, político, económico, al bienestar social, entre otros ámbitos de la vida diaria. (p. 312)

Las instituciones educativas cuentan cada una con diferentes apuestas pedagógicas, se enmarcan en distintos objetivos de formación, pero deben dar cuenta de las políticas públicas educativas que le son emanadas del Gobierno nacional. En Colombia, este marco referencial se presenta en la Ley 115 de 1994, también conocida como la "Ley general de la educación". La integración de las TIC en la educación también hace parte de las políticas educativas, como lo es la estrategia "aprender digital" del Ministerio de Educación Nacional (en adelante MEN), es por ello que es importante conocer específicamente cómo han sido adoptadas estas disposiciones gubernamentales por la IED Colegio Montebello y problematizar el nivel de integración de las TIC que se evidencia en sus distintos escenarios institucionales.

1.1 Caracterización Institucional de la IED Colegio Montebello[1]

La Institución Educativa Distrital (en adelante IED) Colegio Montebello es una institución de carácter oficial del sector público, identificada con NIT: 830016696, ubicada en la ciudad de Bogotá D.C., en la localidad de San Cristóbal. Cuenta con dos sedes, la sede A en el barrio Montebello y la sede B en el barrio Córdoba. La IED presta servicio educativo en los niveles de preescolar, primaria, básica secundaria y media vocacional, en dos jornadas de clase: mañana y tarde. En convenio con Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), la IED adelantó cursos de profundización en la media vocacional de expresión dancística, logística de eventos, recreación comunitaria y ejecución de programas deportivos[2].

La historia de la IED Colegio Montebello se remonta a la década de los setenta. Según las fuentes oficiales del Colegio "los datos recopilados por medio de tradición oral, dan cuenta, que esta institución inició labores académicas en 1970 con una construcción por tres niveles de aulas prefabricadas en donde empiezan a funcionar los cinco grados de la básica primaria, a mediados de 1974 terminaron de montar las casetas que nos sirvieron de aulas hasta el 2006 y que en la actualidad quedan siete en servicio" (Manual de convivencia, 2019, p. 14). Hacia el año 1991, inició la básica secundaria en la jornada de la tarde y, en el año 1996, en la jornada de la mañana. Solo hasta el año 1998 que se inicia la media vocacional, teniendo la primera promoción de bachilleres de la jornada de la tarde en el año 2000. En el 2002, se graduó a la (sic) primera promoción de bachilleres de la jornada de la mañana. (Manual de convivencia, 2019)

La IED Colegio Montebello está ubicada en una zona residencial estrato dos de la localidad de San Cristóbal (ver imagen 1). La sede A, se encuentra en la calle 24 sur No. 1ª – 95 este, barrio Montebello, y la sede B en la calle 28 sur No. 1ª – 37 este en el barrio Córdoba, limitando con los barrios Granada, Columnas y Veinte de Julio. Junto a la IED, se encuentran el Portal de Transmilenio 20 de Julio, el hospital San Blas, la Alcaldía menor de San Cristóbal y los parques distritales San Cristóbal y Columnas, así como dos parques pequeños cercanos a la sede A que tienen una cancha de microfútbol.

[1] La caracterización Institucional surge de los insumos que se recogieron en el marco de la práctica pedagógica adelantada en la IED Colegio Montebello: los diarios de campo, entrevistas y documento de caracterización (*Véase la sección Anexos de esta monografía*), además del manual de convivencia y PEI del Colegio.

[2] Consultar en www.montebello.edu.co

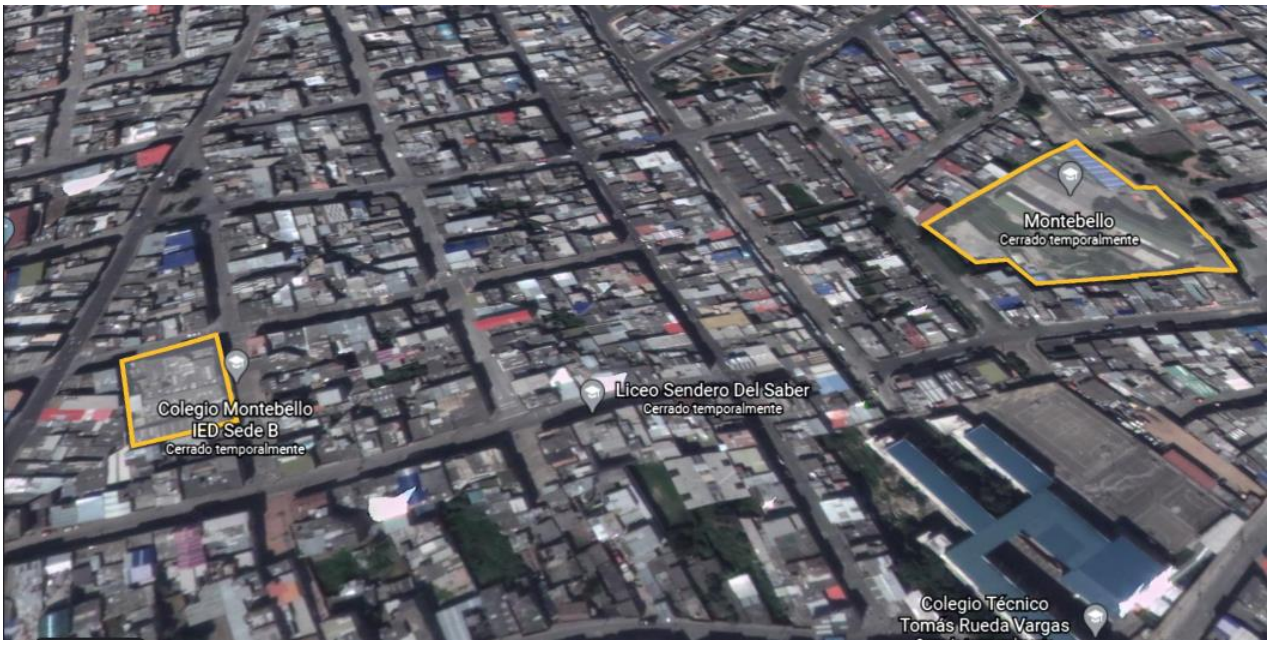


Imagen 1. Toma satelital con vista panorámica de la ubicación geográfica de las dos sedes de la IED Colegio Montebello. Fuente: https://earth.google.com/ web/

La zona residencial en la cual se encuentra la IED está constituida por viviendas de entre dos y tres pisos, además de pequeños establecimientos de comercio: tiendas, farmacias, supermercados.

Los estudiantes, que asisten al Colegio Montebello, son habitantes de estos barrios y viven con sus grupos familiares, generalmente en arriendo (más del 50%), en familias conformadas por su padre y madre, o también por familias cuya cabeza del hogar es únicamente la madre (manual de convivencia, 2019), evidenciándose en este segundo caso una problemática familiar que repercute en la escuela, siendo esta, la ausencia de una figura de autoridad y apoyo con la cual los jóvenes estudiantes puedan contar. Lo cual se evidencia en que los estudiantes permanecen solos la mayor parte de su tiempo cuando están en casa, contando con el mínimo de atención por parte de sus padres. (O. Mayorga, comunicación personal, 06 de septiembre del 2019)

Los padres de familia y/o acudientes de los estudiantes “se dedican al comercio independiente, otros son empleados y una gran cantidad al trabajo informal” (manual de convivencia, 2019, p. 13), pudiéndose reunir al primer y al tercer grupo en lo que se denomina en la cotidianidad como

"personas dedicadas al rebusque[3]". Así que, los estudiantes de la IED Colegio Montebello en su gran mayoría, son hijos de personas de estrato 2, que se dedican al diario vivir bien sea por medio de empleos informales o con pequeños emprendimientos, es decir, son hijos de padres que por lo general no cuentan con seguridad social, lo que repercute en los jóvenes estudiantes a tal que punto que incluso hay jóvenes que no le encuentran sentido a la escuela pues según ellos "siempre van a ser pobres" (O. Mayorga, comunicación personal, 05 de noviembre del 2019)

Teniendo en cuenta este contexto socioeconómico en el que se enmarca la realidad de los estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa, la IED Colegio Montebello hace un ejercicio de enunciación y de apuesta pedagógica con la que intenta ser pertinente con la educación para la vida de sus educandos. Por ello, el Proyecto Educativo Institucional – PEI – refleja lo que en esta monografía se denominará el "horizonte pedagógico", es decir, el marco de referencia desde el cual la IED Colegio Montebello hace una apuesta por el tipo de persona que intenta formar, teniendo en cuenta que todas las instituciones no prestan igual interés a todos los contenidos curriculares. Estos elementos de caracterización institucional, cobran sentido para analizar las formas de uso y apropiación de las TIC y su papel en la realización de este horizonte pedagógico.

El Proyecto Educativo Institucional – PEI – del Colegio Montebello se denomina *Desarrollo de la autonomía a través del cultivo de los valores y las habilidades comunicativas,* y su horizonte pedagógico se resume en la misión y visión que se han propuesto como Institución educativa. Estas son:

> Misión: Somos una institución educativa cuya misión es la formación integral de los estudiantes en un ambiente que propicie los deberes y derechos ciudadanos potenciando la formación académica a través de la media fortalecida.
>
> Visión: El Colegio Montebello IED para el año 2020 se caracterizará por la calidad humana de los miembros de su comunidad y por la excelencia en la formación de bachilleres

[3] Hace referencia a formas de subsistencia de "economía informal"

> académicos fortalecidos por los convenios con otras instituciones de carácter técnico, tecnológico y profesional, privilegiando la democratización del conocimiento, el bien común, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y el fortalecimiento de la autonomía. (Manual de convivencia, 2019, p. 10)

La misión del Colegio Montebello se centra en el concepto de *formación integral* (Tobón, 2013), la cual definen como la calidad humana, la democratización del conocimiento, el bien común, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la autonomía; aspectos que recoge en su visión.

Al hacerse una revisión teórica del concepto *formación integral* (Tobón, 2013), se evidencia que tal perspectiva pedagógica se encuentra basada en la visión de la educación que tiene Edgar Morín (2000) en donde se explica que la educación impartida por disciplinas, tal y como se hace tradicionalmente, presenta al estudiante una mirada fragmentada de la realidad, lo cual le imposibilita integrar los conocimientos en escenarios complejos. Para Morín (2000), la naturaleza humana es compleja, pues incluye lo físico, psicológico, lo biológico, lo cultural, lo social, lo histórico, etc., por ende, la educación no puede intentar desintegrar esa realidad y más bien debe propender por integrar todos estos conocimientos a la luz de la realidad de los individuos. El Colegio Montebello, entonces, deja ver en su proyecto pedagógico la idea de educación que tiene y el tipo de sujeto que pretende formar. Más adelante se analizan estos principios.

Continuando con la revisión, el concepto de formación integral implica que se debe permitir al estudiante "ligar los contenidos de la enseñanza con su significación cultural, ética y estética, buscando fortalecer la capacidad humana de comunicación (…) La educación que ofrecen las instituciones […] es integral en la medida en que enfoque a la persona del estudiante como una totalidad y que no lo considere únicamente en su potencial cognoscitivo o en su capacidad para el quehacer técnico o profesional" (Diaz, y Carmona, 2009, p. 10).

La formación integral significa en la práctica, que la escuela debe preparar a sus estudiantes, tanto social como individualmente, en el desarrollo de las distintas habilidades necesarias para la sociedad y el contexto histórico que les es propio a los estudiantes (Diaz, y Carmona, 2009, p. 10); en otras palabras, cuando la IED Colegio Montebello afirma que su misión es la formación

integral de sus estudiantes, quiere decir que su misión es formar a sus estudiantes con todas las habilidades necesarias para desenvolverse en la sociedad y el contexto histórico actuales, con la capacidad de interpretar su realidad e interactuar en ella sin olvidar su calidad humana y empatía hacia el prójimo.

La formación de los estudiantes, para que interpreten la realidad de una manera integral, demanda de la IED Colegio Montebello una metodología de clase pertinente que posibilite dicha formación. Por esta razón, se hace una apuesta institucional por la *pedagogía por proyectos*. En el PEI aparece la justificación de esta metodología, así:

> Trabajo Por Proyectos: La metodología de proyectos en el aula, es una estrategia que en su hacer vincula los objetos de la pedagogía activa, el cambio conceptual, la formación en y hacia la autonomía, la interacción sujeto- objeto para generar conocimiento, se cultiva en los estudiantes el gusto por el mismo y brinda elementos para que ellos puedan llevar a cabo investigaciones futuras. Vincula los objetivos de la pedagogía activa porque el estudiante aprende haciendo, no queriendo decir que solo se aprende lo que pueda ser elaborado o construido en forma manual, pero si se espera que el estudiante pueda utilizar el conocimiento reconstruido en su vida práctica.
>
> El conocimiento es ínter estructurante porque el sujeto se apropia de él en la interacción sujeto- objeto de conocimiento, es decir el sujeto reconstruye lo que está a su alcance. Se cultiva el gusto por aprender porque los temas son elegidos por ellos, esto hace que tengan sentido, significado y relación con su vida. El maestro genera conflictos cognitivos con lo cual se suscita mayor interés por comprender y conocer esta temática en particular. Se espera que después de varios años de comprender y conocer diferentes temas con esta metodología los estudiantes puedan abordar la investigación de otros objetos de conocimiento dentro o fuera del aula. (PEI, 2019, pp. 224 - 225)

La IED Colegio Montebello se traza en su horizonte pedagógico, la formación de sus estudiantes en las habilidades necesarias para su contexto histórico actual y se empeña en metodologías que le permita logarlo; ahora bien, si esto es cierto, cabe cuestionarse por el papel de las TIC tanto en

su *normatividad, currículo, escenarios escolares* como en su *praxis pedagógica*, pues como ya se ha planteado previamente, vivimos en la "sociedad de la información" y, por lo tanto, la realidad de los estudiantes se caracteriza por el uso de las TIC. De esta manera, sí el Colegio Montebello, o cualquier otra institución educativa se propone la formación integral de sus estudiantes, las TIC aparecen en el escenario sin lugar a dudas.

Al revisar el papel de las TIC en el horizonte pedagógico de la IED Colegio Montebello, vale la pena poner lupa sobre el manual de convivencia; toda vez que el mismo se constituye en el marco normativo de las relaciones sociales dentro de una institución escolar. En la sección "Objetivos estratégicos", aparece la primera mención que se hace sobre las TIC en el manual de convivencia. En ella se afirma que un objetivo del Colegio Montebello es "potenciar las capacidades y competencias a través de: la lectura, la expresión oral y escrita […] y el manejo de las TIC". (Manual de convivencia, 2019, p. 10)

El marco normativo nacional es el que determina la validez de las disposiciones escritas en los manuales de convivencia. En este sentido, el Colegio Montebello se acoge a la sentencia de la Corte Constitucional T – 967 de 2007 en el que se dice que "las instituciones educativas pueden regular el uso del teléfono celular dentro de las instalaciones […] – y se – establecerá en forma clara su utilización sin llegar a prohibirlo" (manual de convivencia, 2019, p. 18); lo cual deja más que claro que el uso de las TIC se ha convertido en un derecho amparado constitucionalmente y que, como se ha dicho previamente, estas nuevas realidades siempre tienen implicaciones en la escuela.

La IED Colegio Montebello, en concordancia con las disposiciones nacionales, pero también en un acto de congruencia con su horizonte pedagógico, en el cual se postula la formación integral (Tobón, 2013) de sus estudiantes, deja claro en su manual de convivencia, que reconoce la nueva realidad de la sociedad y por tanto la importancia de las TIC en la vida de sus estudiantes. Por ello, reconoce como un deber la IED Colegio Montebello el "garantizar la utilización de los medios tecnológicos de acceso y difusión de la cultura y dotar al establecimiento de una biblioteca" (manual de convivencia, 2019, p. 19), lo cual deja de manifiesto el reconocimiento que el Colegio

Montebello hace de las TIC, al punto que asume como un deber como Institución el garantizar el acceso a sus estudiantes a estos medios tecnológicos.

El uso de las TIC, en el desarrollo de las clases, está a disposición de cada uno de los docentes de la IED Colegio Montebello. Los estudiantes pueden hacer uso de las TIC al interior del aula de clases, siempre que el docente lo considere necesario y pertinente para las clases. El manual de convivencia no prohíbe el uso de dispositivos tecnológicos al interior del colegio, pero tampoco existe por parte de la IED Colegio Montebello una política clara sobre qué usos se les debe dar a las TIC.

Las TIC, entre otras cosas, se caracterizan por ser tecnologías que permiten producir información e intercambiarla, dicho proceso se le denomina "comunicación". En este sentido, vale la pena preguntarse por el concepto de "habilidades comunicativas", el cual aparece en el PEI de la IED Colegio Montebello (Bustamante, 2014) Además, de analizar el papel que tienen las habilidades comunicativas al interior de los procesos formativos de la IED Colegio Montebello.

La construcción de habilidades comunicativas se basa en un proceso que para Bustamante (2014, p. 8) consiste en "la selección de información, generación de proposiciones, simplificación, toma de decisiones y construcción y verificación de hipótesis" y como concepto se refiere a "las habilidades de escuchar y hablar que corresponden al nivel oral de la lengua y las de leer y escribir al nivel escrito: estas cuatro habilidades pueden clasificarse en habilidades receptivas (escuchar y leer) y habilidades productivas (hablar y escribir). Las habilidades comunicativas deben desarrollarse de manera integral y con la participación activa en las niñas y los niños". (Bustamante, 2014, p. 12)

La IED Colegio Montebello tiene una apuesta constante por las diferentes maneras de comunicación, por ello, cuando sus estudiantes llegan a la media vocacional pueden escoger entre distintos programas de profundización en los que la capacidad de dar a entender una idea que se tiene es de vital importancia. El Colegio Montebello considera que muchos de los problemas en la sociedad suceden porque los sujetos no saben darse a entender o no saben interpretar la situación para saber qué decir y qué no (PEI, 2019), por ello su apuesta es que, la formación integral de sus

estudiantes se manifieste por medio de las habilidades comunicativas. Sin embargo, en el currículo no existe una distribución que permita interpretar, de manera clara, que la IED ha creado espacios que posibiliten el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Las habilidades comunicativas (Bustamante, 2014) no son iguales a las habilidades digitales (Vallejo, Ayala, y Orduz, 2012) y su principal diferencia es que las habilidades comunicativas son empleadas por mecanismos biológicos como el habla, la escucha o quizás el baile, y en estos procesos no existe una mediación de las TIC. Así las cosas, la IED Colegio Montebello, si bien enuncia que tiene como propósito la formación integral de sus estudiantes, no hace mayor hincapié en la formación de habilidades digitales o en competencias para el manejo de la información (Patricia Ávila, 2016), sino que su principal apuesta se hace por las comunicaciones análogas que representan las habilidades comunicativas. En este sentido, si bien la IED considera importante la incorporación de las tecnologías para la formación de sus estudiantes, sus desarrollos son limitados.

Hasta el momento, se ha hablado desde los lugares de enunciación de la IED Colegio Montebello, se ha abordado lo que está sobre el papel, es decir, se ha visto cual es el nivel de relevancia que tienen las TIC en el marco de referencia y horizonte pedagógico del Colegio Montebello, se ha podido comprobar desde dónde el Colegio Montebello entiende el proceso de formación de sus estudiantes y qué papel juegan las TIC en ese proceso de formación que postula la IED Colegio Montebello. Ahora el paso a seguir será ver cómo lo que está escrito se ve en la realidad, cómo repercuten en los escenarios escolares y en las relaciones sociales de los actores escolares los postulados teóricos y metodológicos que se plantea en los marcos de referencia de la IED Colegio Montebello, teniendo en cuenta, desde luego, las condiciones sociales, económicas y culturales que impactan en la realidad escolar.

1.2. Escenarios escolares mediados por las TIC

El proceso de integración de las TIC a la escuela, es una labor dispendiosa en la que muchos autores concuerdan en decir que no basta con comprar dispositivos tecnológicos y colocarlos en la escuela sin una verdadera preparación por parte de los maestros y estudiantes, para hacer un uso acertado. Esta integración de las TIC en la escuela, se constituye en un proceso que debe surtir

diferentes etapas que van desde la introducción de dispositivos tecnológicos a los escenarios escolares hasta convertir las TIC en las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento - TAC (Vega, 2016). En este apartado se hará un acercamiento sobre qué implica para las instituciones educativas el proceso de integración de las TIC a su contexto. Así mismo, se aclara en qué consiste ese proceso y finalmente se observa cómo se ha llevado a cabo este proceso de integración al interior de la IED Colegio Montebello[4].

Lo primero que se hace necesario conocer, es cómo ha sido el proceso histórico de la integración de las TIC en la escuela. En ese aspecto la profesora Blanca Ceballos (2015) explica que:

> El uso que se le ha dado a las TIC hasta el momento es como una herramienta, es decir, solo se cambió el cuaderno por las tabletas y el pizarrón tradicional por el digital, las TIC son un recurso diferente en apariencia para la enseñanza, pero usado de forma tradicional, sin darle la verdadera importancia que estas constituyen (p. 47).

Este aspecto ha sido uno de los más criticados por los autores. Sin embargo, se reconoce que es también el primer eslabón que se debe surtir en cualquier proceso de integración de las TIC a la escuela, pues es imposible iniciar cualquier integración sin la presencia de los aparatos o dispositivos tecnológicos en los escenarios escolares.

El problema de la integración de las TIC a la escuela radica en el valor que se le da a los dispositivos tecnológicos al interior de los procesos de enseñanza – aprendizaje, en otras palabras, el nivel de integración de las TIC en una institución educativa está relacionado con la relevancia que tienen las TIC en la forma en que se enseña a sus estudiantes, es por eso que en un nivel básico de integración se puede apreciar "que los medios como apoyo a la enseñanza han sido percibidos como elementos aislados, autosuficientes e individuales […] y su introducción en la práctica de la enseñanza ha sido en función de sus características técnicas y estéticas, y no en función de sus potencialidades y práctica educativa" (Ceballos, 2015, p. 48). Las TIC, por lo tanto, en la

[4] Los fragmentos de las entrevistas que aparecen en los apartados 1.2 y 1.3 de la presente monografía corresponden a maestros y estudiantes que dieron su consentimiento para aparecer en el desarrollo del texto. (*Véase la sección Anexos de esta monografía*)

integración escolar demanda un nivel de innovación, y es por ello que, en ese proceso de integración, se cree en primera medida, que por el solo hecho de tener dispositivos tecnológicos ya se ha hecho un proceso de innovación educativa, pero nada más alejado de la realidad.

Los dispositivos tecnológicos, por sí solos no mejoran los procesos educativos de los estudiantes. Sin embargo, hasta el momento se ha visto, de manera generalizada, a las TIC como un instrumento (Ceballos, 2015) dentro de la educación, lo cual ha ocasionado que se haya dejado de lado su potencial en cambiar la culturas y prácticas pedagógicas, como también las estructuras jerárquicas que existen al interior de la escuela. Esto explica la necesidad de crear ambientes de aprendizaje basados, organizados y mediados por las TIC (Ceballos, 2015).

En el tránsito hacia la integración de las TIC a la escuela, se puede hablar de un siguiente nivel el cual corresponde a la mediación de escenarios escolares a través de las TIC, lo cual significa que no se colocan las TIC en los contextos escolares por el solo hecho de tenerlas, sino que se crean escenarios escolares en donde las relaciones escolares son mediadas por dispositivos tecnológicos. Al respecto, el profesor Omar Vega (2016, p. 25) afirma que:

> para que las TIC sean incorporadas en la educación, se conviertan en herramientas y medios efectivos y adecuados para la educación, en el marco de la era de la información y el conocimiento, (…) implica que no sólo la integración de las TIC en el aula, sino intentar que éstas sean un instrumento de inclusión digital, un recurso para el aprendizaje y un agente de innovación educativa. […] pasar de las TIC a las TAC.

Cuando las TIC dejan de ser un mero instrumento y se convierte en dispositivos para que los niños y niñas aprendan nuevos contenidos y adquieran un conocimiento formativo, que va más allá de lo técnico, las TIC se convierte en unas Tecnologías para el Aprendizaje y la adquisición de Conocimiento, comúnmente abreviadas TAC.

Las TAC aparecen entonces en el escenario escolar como un segundo nivel de integración de las TIC en la educación, se apuesta por una exploración de dispositivos tecnológicos que puedan emplearse al servicio del aprendizaje y de la adquisición de nuevos conocimientos, (Ceballos,

2015) lo cual implica una resignificación de las TIC como concepto, pues no son vistas al servicio de la transmisión y comunicación de información, sino que las TIC pasan a ser el medio por el cual se puede aprender y construir conocimiento. Ya no importa tanto crear información vacía, sino que lo realmente importante es que se adelante un proceso de construcción del conocimiento. Por ejemplo, un celular puede convertirse en una TAC cuando su finalidad principal es la de comunicar a los alumnos con sus maestros y se accede a clases *online* gracias al celular.

La diferencia principal entre las TIC y las TAC es bien explicada por Blanca Ceballos (2015) cuando dice que "las TIC están relacionadas con la adquisición de información, es decir, se le da un uso instrumentalista al fomentar el aprendizaje de la tecnología. Las TAC está relacionado con aprender, aprender por lo tanto tiene un carácter pedagógico donde se plantea un aprendizaje con la tecnología y no de la tecnología" (p. 50). La diferencia por lo tanto entre TIC y TAC puede resumirse, aunque no siempre, al uso específico que se les da a los dispositivos tecnológicos.

Las TAC pueden ser vistas como una evolución en los usos tradicionales que se hacen de las TIC, por lo tanto cuando se habla de TAC, se está haciendo referencia a que en la escuela se ha logrado consolidar escenarios escolares en los que los procesos de aprendizaje – enseñanza son mediados y constituidos alrededor del uso de las TIC, en donde las TIC cumplen un papel importante en el proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes, y donde los maestros no se limitan a enseñar a buscar información, sino que logra que los estudiantes construyan su conocimiento por medio del uso de las TIC.

Está claro que, el primer paso de integración de las TIC en los escenarios escolares, se concentra en "el aspecto de la infraestructura escolar, pues, es un aspecto fundamental en la incorporación de la tecnología en el salón de clase. De hecho, es este aspecto es el que normalmente consume la gran mayoría de los recursos materiales" (Heredia, 2010, p. 10, párr. 1). Las escuelas hacen un esfuerzo por adecuar espacios de la infraestructura que cuenten con dispositivos tecnológicos, lo cual pasa por dotar sus instalaciones con un aula de informática o con la incorporación de medios tecnológicos en las aulas de clase tradicionales.

A partir del esfuerzo que realizan al interior de las escuelas, surge el concepto de *escenarios escolares mediados por las TIC*, entendidos como esos lugares y/o espacios en los que se hace un uso de las TIC para los fines pedagógicos que orientan a cualquier institución educativa. En este apartado, se hace una revisión de cuáles son los escenarios escolares mediados por las TIC con los que cuenta la IED Colegio Montebello. Así mismo, se hace una observación detallada de cuáles son estos escenarios, con qué normatividad cuentan y cuáles son los alcances pedagógicos y limitantes con los que se enfrentan al interior del Colegio Montebello.

Hay que señalar que, la IED Colegio Montebello enumera claramente cuáles son los escenarios escolares con los que cuenta en su infraestructura, entre estos aquellos escenarios que son mediados por las TIC, como la emisora escolar, el aula de informática y la sala de idiomas (Manual de convivencia, 2019). Por otra parte, también reconoce la realidad del uso del celular y las redes sociales por parte de sus estudiantes; tal como ya se había dicho previamente, el uso del celular al interior del colegio está permitido bajo la responsabilidad de los estudiantes y el uso dentro del salón de clases queda restringido a los usos académicos que considere el maestro y por lo tanto cualquier uso que no sea consentido por el maestro dentro de la clase implica llamados de atención.

Con ánimos de hacer más inteligible el presente apartado, se analiza por separado tres tipos de integración de las TIC a los escenarios escolares de la IED Colegio Montebello. Lo primero que se aborda es la incorporación de las TIC a los salones de clase tradicionales; lo segundo, es observar cómo las TIC se convierten en un medio pedagógico y un anexo de las interacciones del contexto escolar; y finalmente, se mostrará cuáles son los espacios escolares constituidos dentro de la infraestructura escolar que son mediados por las TIC.

La IED Colegio Montebello cuenta con aproximadamente 18 salones de clase en el bachillerato, de los cuales 12, cuentan con algunos dispositivos tecnológicos como televisores Smart TV por salón (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020). Ninguno de estos Smart TV[5] cuentan con conexión a internet, lo cual presenta una dificultad para su uso, pues son los maestros quienes tienen que llevar preparados los materiales de clase dentro de una memoria USB o si,

[5] Ver Glosario

definitivamente, desean utilizar aplicaciones del Smart TV que requieran conexión a internet, dicha conectividad debe ser surtida por los maestros a partir de sus planes de datos móviles.

Los salones de clase cuentan además con un Blu Ray[6] que está conectado al Smart TV, así que cada maestro que así lo desee, puede llevar películas o capítulos de series en formato de CD para ser reproducidos en los Blu Ray. Estos dispositivos tecnológicos con los que se cuenta al interior de los salones de clase se encuentran bajo responsabilidad directa del maestro encargado, pues en la IED Colegio Montebello cada maestro cuenta con un salón de clases asignado desde inicio de año; por lo tanto los estudiantes son quienes se movilizan entre clases entre un salón y otro, ya que cada docente imparte su asignatura en un único salón del cual es responsable incluyendo los dispositivos tecnológicos con que cuente su salón de clases.

Además, por cada área de formación, es decir, por humanidades, ciencias naturales, ciencias sociales los maestros poseen entre 20 y 30 tablets[7] que pueden ser repartidas entre sus estudiantes para el desarrollo de sus clases. Estas *tablets* también están bajo la responsabilidad de los maestros dentro del salón de clases. En teoría, las *tablets* complementan la mediación de la tecnología que presta el Smart TV y Blu Ray de cada salón de clases. El problema es que tanto las *tablets* como el Smart TV no cuentan con conexión a internet (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020) pues el colegio no cuenta con un plan de WiFi[8] que alcance todos los espacios físicos del colegio, así que, con la excepción del aula de informática, la conexión a internet en el colegio es inexistente, lo cual dificulta un uso acertado de los dispositivos tecnológicos con los que se cuenta al interior de los salones de clase.

En los salones de clase de la IED Colegio Montebello se puede apreciar ese primer nivel de integración de las TIC (Ceballos, 2015) pues existe una incorporación de las TIC a los espacios tradicionales de clase. Sin embargo, es imposible lograr unas lógicas de transformación del desarrollo de las clases, pues los dispositivos son incorporados como simples instrumentos, que carecen de conexión a internet, que permita interactuar con escenarios de aprendizaje virtuales

[6] Ver Glosario
[7] Ver Glosario
[8] Mayor información en el apartado *2.2. Dispositivos tecnológicos, aparatos electrónicos y tipos de conectividad a la red*

diferentes a la presencialidad tradicional. Este hecho, hace que los recursos tecnológicos pierdan efectividad en su uso, pues no permiten el acceso a información en la Red[9].

Las TIC en los salones de clase del Colegio Montebello son utilizados mayoritariamente, para reemplazar los medios tradicionales de clase, pero sin romper las lógicas del proceso de enseñanza – aprendizaje que se han venido llevando a cabo durante casi toda la historia de la escuela (Ceballos, 2015); por ejemplo, la pizarra o tablero es reemplazado por el Smart TV, así el maestro no tiene que escribir en el tablero, sino que proyecta unas diapositivas en el Smart TV. Por otra parte, el maestro no tiene que hacer copias de las lecturas, sino que las proyecta en el Smart TV o en las *tablets*.

El potencial pedagógico de estas herramientas radica en la posibilidad de proyectar un recurso audiovisual como una película durante el desarrollo de las clases, lo que permite una asimilación más didáctica de un tema en específico, como por ejemplo la historia de la segunda guerra mundial. Este instrumento, evidentemente, facilita las discusiones y debates en el mismo salón de clases, pues no existe la necesidad de movilizarse a una sala de audiovisuales como se hacía hace algunos años.

El proceso de integración de las TIC a la IED Colegio Montebello, y a cualquier institución educativa, demanda el reconocimiento de las tecnologías como escenarios digitales donde se pueden tener relaciones escolares. Por ello el siguiente paso es describir cómo los dispositivos tecnológicos – hardware y software[10] – tradicionales tales como el celular, las *tablets* y computadores, las redes sociales y aplicaciones web[11] (Cobo, 2009) se convierten también en escenarios escolares de la IED Colegio Montebello.

El primer escenario escolar mediado por la virtualidad, que se puede identificar es la página web de la IED Colegio Montebello, cuyo dominio web es *www.montebello.edu.co.* Dicha página web terminó de configurarse debido a la contingencia de la Covid – 19, lo cual llevó al Colegio

[9] Ver *Glosario.*
[10] Ver Glosario
[11] Ver Glosario

Montebello a migrar sus contenidos físicos a dicha página. Allí, se encuentran organizados por curso los contenidos, actividades y fechas de entrega con los que deben cumplir los estudiantes de cada curso en todas sus materias. De esta manera, la página web del colegio se convirtió en una "macro aula virtual", y cada estudiante accede a ella para descargar los contenidos que debe buscar y leer, cargar los archivos con sus actividades resueltas y cada maestro hace seguimiento a sus estudiantes por medio de la virtualidad.



Imagen 2. Captura de pantalla, ventana principal página web de la IED. Fuente: https://www.montebello.edu.co

Como ya se ha señalado previamente, el problema radica en que no todos los estudiantes cuentan con la conectividad y tampoco con los dispositivos de cómputo necesarios para hacer los trabajos de manera virtual (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020), lo cual ha llevado a que los maestros opten por hacer los acompañamientos a sus estudiantes de otras maneras, es allí donde los celulares y redes sociales cobran importancia; dado que para conectarse a la página web los estudiantes deberían tener primero un dispositivo móvil con buena capacidad para que el programa web funcione correctamente. Y, segundo, se debe contar con una conexión web estable y

permanente, y en vista que casi ningún estudiante cuenta con estas garantías, los maestros han optado por comunicarse con ellos por medio de llamadas telefónicas o a través de WhatsApp, Facebook o Messenger[12].

En algunos casos son los maestros quienes tienen que descargar los contenidos y enviarlos a sus estudiantes por medio del WhatsApp, para que posteriormente los estudiantes envíen sus trabajos por el mismo medio a cada maestro de las diferentes áreas[13] (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020). Una vez más el problema radica en la conectividad, pues si bien la IED Colegio Montebello ha hecho un esfuerzo gigante por invertir en infraestructura tecnológica para mediar los procesos de aprendizaje, los niños, niñas y jóvenes no pueden hacer uso de ellos pues no cuentan con los dispositivos tecnológicos y conexión necesarios para participar de estos escenarios virtuales. El único lugar en el que los estudiantes pueden acceder a internet dentro de las instalaciones educativas es la sala de informática.

La IED Colegio Montebello, ha llegado a consolidar tres escenarios escolares que cuentan con una integración de las TIC. Estos escenarios se destacan, al hacer una integración de las TIC a la infraestructura escolar generando una mediación de las TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje. (Heredia, 2010)

La emisora escolar "Voces estudiantiles", es un proyecto social y pedagógico de la IED Colegio Montebello, creado por dos maestras del área de humanidades y que cuenta con el apoyo de la Secretaría Distrital de Educación (Omar Mayorga, entrevista, 08 de noviembre del 2019). Las maestras encargadas han recibido capacitaciones en manejo de medios y redes sociales de parte de profesionales en el tema de los medios de comunicación y su principal objetivo es mejorar la convivencia al interior de la comunidad escolar.

[12] Las redes sociales más usadas son WhatsApp, Facebook y/o Messenger. Facebook, por ejemplo, supera los 2.300 millones de usuarios según datos de la misma red social.

[13] Evidentemente ante esta problemática se está hablando de la desigualdad y exclusión en el acceso a las TIC, categoría conocida como *Brecha digital* (Vallejo, M; Ayala, L; y Orduz, R., 2012) (Patricia Ávila, 2016). La profundización de esta problemática y el análisis de la misma se desarrolla en el Capítulo 4 de la presente monografía.

La IED Colegio Montebello, en la justificación pedagógica de su emisora escolar plantea que "la comunicación como medio permite el reconocimiento del otro, el acercamiento, la disertación y la construcción colectiva […] se busca, además, hacer un uso adecuado de las tecnologías de la comunicación y la información ya que para este momento histórico son fundamentales" (manual de convivencia, 2019, pp. 48 - 49). La emisora escolar surge entonces, como un escenario para la integración de las TIC y la apropiación de las mismas por parte de sus estudiantes. Esta, se constituye en un espacio que no solo se utiliza para que los niños, niñas y jóvenes aprendan hacer uso de los dispositivos técnicos, sino que, además, se busca que los estudiantes se conviertan en productores de información y hagan un uso crítico de los medios de comunicación.

La emisora escolar permite ver en la IED Colegio Montebello la presencia de una Tecnología para el aprendizaje y el conocimiento – TAC (Vega, 2016) en todo su esplendor en las siguientes características. Lo primero es que existe la incorporación de unos dispositivos tecnológicos, tales como computador, consola, radio, parlantes, reproductores de CD. Además, la emisora escolar está acompañada de un proyecto pedagógico lo cual implica que no es solo tener las TIC, sino que éstas estén acompañadas de una apuesta curricular y pedagógica (Ceballos, 2015). Y, finalmente, la emisora logra que sus estudiantes participantes hagan una apropiación de su espacio y sean capaces de construir nuevos conocimientos, lo cual se evidencia en el sentido crítico que toman llegando a lograr un empoderamiento de los medios de comunicación.

Los jóvenes que participan del proyecto de la emisora escolar han logrado apropiarse del escenario escolar, al punto que son ellos quienes administran los espacios radiales, crean nuevos contenidos juveniles y de temas varios, realizan entrevistas y seleccionan las noticias más importantes para su comunidad educativa (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020). Es decir, la emisora no es simplemente un espacio lejano, sino que ha logrado tener impacto en la vida de los niños, niñas y jóvenes del Colegio. La emisora como escenario escolar, logra conjugar el horizonte pedagógico de la IED Colegio Montebello, donde se habla de potenciar las habilidades comunicativas (Bustamante, 2014); cabe resaltar, que, aun con las dificultades de conexión a internet que existe en la IED, la emisora escolar se constituye en un pilar formativo para los estudiantes.

El siguiente escenario escolar, de la IED Colegio Montebello, mediado por las TIC es el “Aula de informática”, el cual es un espacio con el que hoy en día todos los colegios están obligados a tener dentro de sus instalaciones. Las aulas de informática del Colegio Montebello, son los únicos espacios en donde se puede contar con conexión a internet. Hay una sala de informática para los niños y niñas de primaria, que cuenta con 30 computadores; otra, para los jóvenes de bachillerato, quienes asisten a ella dos horas por semana (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020). Esta aula, está dedicada, principalmente, a la enseñanza de contenidos técnicos sobre el uso de computadores y la creación de contenidos por medio de Blogs educativos y/o videos interactivos.

El aula de informática de bachillerato cuenta en sus instalaciones con 40 computadores portátiles, funcionales y en buen estado para el servicio de sus estudiantes, además de un *video beam* desde el cual se proyecta la información más importante, el cual es utilizado, en ocasiones, para reuniones institucionales. Dentro del inventario del aula de informática se encuentran dos carritos móviles (Ver imagen 3) que tienen, cada uno, 20 computadores portátiles para el servicio de la comunidad educativa. Sin embargo, no son muy empleados por la dificultad que implica trasladarlos desde el tercer piso en el que se encuentran al resto de los salones. Hay que señalar, también, que no se encuentran en el mejor estado, pues tienen un poco más de cinco años de uso. (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020)



Imagen 3. Muebles para el transporte de computadores portátiles y tabletas electrónicas. Fuente: https://basesysoportes.com/Armario-movil-tipo-carro-con-ruedas-para-almacenar-y-cargar-computadores-portatiles.html

La importancia del aula de informática, en el IED, es indudable, toda vez que, desde allí, se puede tener acceso a la red gracias a su conectividad desde cualquiera de sus dispositivos. El aula de

informática, sin duda, es un escenario escolar mediado por las TIC. Empero, el potencial pedagógico de este escenario se ve coartado, toda vez que, los contenidos que se enseñan son únicamente técnicos, perdiendo la posibilidad de educar a los jóvenes para hacer usos investigativos, académicos e informativos en la red.

Finalmente, el último escenario escolar de la IED Colegio Montebello que ha sido constituido alrededor del uso de las TIC es el Centro de recursos de idiomas C.R.I., el cual cumple con las funciones de una sala de idiomas. La sala de idiomas cuenta en sus instalaciones con un Smart TV, un computador, un *video beam* y un conjunto de *tablets* para el uso de los estudiantes, pero como ya se ha dicho previamente ninguno de estos dispositivos tecnológicos puede conectarse a la red pues no existe ningún tipo de conexión tipo wifi en el colegio. (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020)

La sala de idiomas tiene como objetivo emplear aplicaciones didácticas mediadas por las TIC para que los niños, niñas y jóvenes puedan aprender el idioma inglés. Las maestras preparan sus contenidos para poder llevarlos a la sala de idiomas, y los estudiantes puedan distraerse e incluso puedan aprender jugando. El potencial pedagógico de la sala de idiomas, radica en el uso de las TIC como medio de aprendizaje de un nuevo idioma. Por lo anterior, se puede afirmar que el nivel de integración de las TIC en este escenario ha alcanzado un gran desarrollo pedagógico. La única dificultad, que podría identificarse en este escenario es la falta de conectividad a la red, de lo contrario se podría estar hablando de otro escenario de TAC (Vega, 2016) en la IED Colegio Montebello. Así las cosas, por el momento el proyecto se encuentra en una posibilidad de apropiación que aún no se ha materializado.

La integración de las TIC a los escenarios escolares de la IED Colegio Montebello, se encuentra en pleno desarrollo. Estos escenarios se caracterizan por contar con dispositivos tecnológicos que cumplen con las exigencias tecnológicas del momento, pero, aún falta lograr que la conexión a internet esté presente en todos espacios físicos del colegio para poder explotar el potencial pedagógico de las TIC.

Hasta aquí se describieron las características de los escenarios escolares que cuentan con mediación de las TIC en la IED Colegio Montebello, sin embargo, la forma en que se utiliza, las apropiaciones de estos escenarios por parte de los maestros y estudiantes y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje se materializa en las relaciones sociales que se tejen entre los distintos actores escolares. Por ello se hace necesario conocer cómo son utilizadas las TIC al interior del Colegio Montebello, tanto por estudiantes como por maestros, y cuáles son las relaciones sociales que se tejen entre maestros y estudiantes mediadas por las TIC.

1.3. Actores escolares y las TIC

La IED Colegio Montebello al afirmar que su apuesta pedagógica se basa en la formación integral de sus estudiantes, asume, por lo menos, en un escenario normativo institucional, la teoría de la formación integral (Tobón, 2013) desde la cual se enuncia como institución educativa.

En la formación integral, según Sergio Tobón (2013) "el énfasis no está en los estudiantes, ni tampoco en los docentes, sino en la relación *intersistémica* de ambos. […] Consiste en la comprensión y regulación que los docentes realizan del proceso aprendizaje-enseñanza, con el fin de formar determinadas competencias en sus estudiantes y, al mismo tiempo, construir y afianzar sus propias competencias como profesionales de la pedagogía, teniendo como guía la formación humana integral" (p. 285). Los actores escolares en este tipo de pedagogía no se sobreponen el uno sobre el otro, por el contrario, lo que se valora en este tipo de procesos formativos es el aprendizaje mutuo que se teje entre maestro y estudiante, donde el maestro enseña a sus estudiantes y a la vez los estudiantes enseñan a su maestro. Desde esta perspectiva no existe un límite de aprendizaje, sino que cada día, cada experiencia, cada contacto puede construir más conocimiento.

Este tipo de relación simétrica entre los actores escolares implica un cambio de las prácticas pedagógicas y exige de los maestros la autoevaluación constante de su quehacer docente (Tobón, 2013). Los maestros deben adquirir un carácter reflexivo frente a las problemáticas del aula y por su parte los estudiantes deben aprender a reflexionar sobre sus experiencias escolares y cotidianas. Tal proceso de aprendizaje es aplicable a cualquier nuevo conocimiento que se quiera construir en la escuela, por lo tanto, el manejo de las TIC también pasa por este proceso de aprendizaje – enseñanza en el que aprenden mutuamente tanto maestro como estudiante.

En este orden de ideas lo que concierne para este apartado, que cierra el primer capítulo de esta monografía, es analizar cuáles son las relaciones de aprendizaje mutuo que se establecen entre estudiantes y maestros de la IED Colegio Montebello al interactuar con las TIC. Por lo anterior, es importante enunciar cuáles son las habilidades digitales (Maria Cristina Fuentes, s.f.) que deben tener tanto maestros como estudiantes al hacer uso de las TIC y describir cómo estas son construidas en el contexto escolar del Colegio Montebello.

Los maestros con habilidades digitales deben tener un cierto grado de aproximación y empleabilidad de las TIC en su práctica docente. Para Tatiana Valencia et al. (2016) existen cuatro tipos de niveles de manejo de las TIC en la práctica docente y cada uno de estos niveles exige del maestro la adquisición de nuevas habilidades digitales. Estos cuatro niveles son: el nivel de apropiación, el nivel de integración, el nivel de reorientación y el nivel de evolución. Estos niveles se suceden el uno después del otro con base a su nivel de complejidad y cada uno de estos niveles se va coadyuvando entre sí en la construcción de nuevas prácticas educativas basadas en las TIC.

El primer nivel, el de la apropiación, se refiere a un conocimiento básico de la tecnología. Tal utilización de las TIC se queda en el plano cotidiano y por lo tanto tiene un carácter procedimental (Valencia et al, 2016).

En el segundo nivel, el de la integración, "se tiene una concepción de las TIC como herramientas que facilitan la presentación de contenidos, la comunicación y la transmisión de información" (Valencia et al, 2016, p. 19), en este nivel las TIC son vistas como herramientas que sirven para reemplazar los objetos tradicionales que son empleados en el desarrollo de las clases.

El tercer nivel, el nivel de la reorientación, las TIC son empleadas para transformar cualquier espacio de clase en un escenario de participación activa de los estudiantes por medio de las herramientas tecnológicas, todo gracias a la posibilidad de la interactividad que suponen algunas aplicaciones tecnológicas. Este es un nivel al que se apuesta en cualquier proceso de integración de las TIC a la escuela.

Y, finalmente, esta autora plantea un cuarto nivel, el cual es difícil de conseguir y se consideraría como el desarrollo máximo de las habilidades digitales, en este "el docente tiene claro que las TIC permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos conocidos y que amplían hasta límites insospechados la capacidad humana para representar, procesar, transmitir y compartir información. Desde esta perspectiva, el docente usa dicha potencialidad para mediar las relaciones entre los estudiantes y los contenidos de aprendizaje, las interacciones y los intercambios comunicativos entre él y los estudiantes, entre" (p. 21). Para poder alcanzar este nivel, los maestros no solo deberían saber los usos prácticos de las TIC, sino que también sería capaz de crear entornos virtuales de aprendizaje.

Por otra parte, existe también la necesidad al interior de las escuelas, y por supuesto también de la IED Colegio Montebello, de educar a sus estudiantes para la formación de unas habilidades digitales que les van a ser necesarias al interactuar con las TIC en su vida social. Para Roig (2010) se debe preparar a los estudiantes para:

- Comunicarse utilizando una variedad de medios y formatos.
- Tener acceso e intercambiar información en una variedad de formas.
- Compilar, organizar, analizar y sintetizar información.
- Sacar conclusiones y hacer generalizaciones basadas en la información recogida.
- Utilizar información y seleccionar las herramientas apropiadas para resolver problemas.
- Conocer el contenido y poder localizar información adicional a medida que se vaya necesitando.
- Interactuar con ética y de manera apropiada (pp. 330, 331)

Lo anterior, se puede resumir en que los niños, niñas y jóvenes deben tener habilidades técnicas, destrezas cognitivas y contar con una formación ética (Jara, I. y Claro, M; 2012), lo que les permita relacionarse con las TIC de una manera correcta en su vida cotidiana. Dado que dichas habilidades deben ser formadas por los maestros, se hace más que obvio que los maestros también deben contar con sus propias habilidades digitales. El asunto aquí, es que por cuestiones generacionales, los jóvenes tienen un conocimiento un poco más amplio, por lo menos en lo que concierne a usos

prácticos de las TIC, así que las relaciones escolares tal y como son concebidas en la formación integral (Tobón, 2013) son mucho más que importantes en el proceso de formación de habilidades digitales, ya que tanto maestros como estudiantes aprenden mutuamente al relacionarse con las TIC, originándose una relación tipo Estudiantes – TIC – Maestros.

La IED Colegio Montebello ha venido haciendo esfuerzos para que tanto maestros como estudiantes aprendan a relacionarse con las TIC. Un ejemplo de ello, es la formación recibida por los maestros, por parte de la Secretaría Distrital de Educación, en estrategias educativas mediadas por las TIC, incluso han recibido visitas de profesionales en las instalaciones del Colegio Montebello (Luz Rojas, entrevista, 27 de agosto del 2019). También han recibido formación en aplicaciones educativas para cada área específica, por ejemplo, Google Earth, o programas de operaciones matemáticas, o con insumos históricos.

Los maestros afirman que de nada sirve tomar la formación si no cuentan con los dispositivos tecnológicos necesarios para poder aplicar los conocimientos con sus estudiantes. Relatan que incluso existieron problemas de conectividad durante las mismas capacitaciones en uso de las TIC (Luz Rojas, entrevista, 27 de agosto del 2019). Lo que queda claro es que, si bien existe un interés por la formación de los maestros en habilidades digitales y la IED Colegio Montebello ha intentado capacitar a sus maestros en usos pedagógicos de las TIC, lo cual demuestra que se reconoce el potencial pedagógico de las TIC, nuevamente sale a relucir el problema de la conectividad y la falta de suficientes dispositivos tecnológicos. Sobre este punto, hay que reiterar lo ya dicho acerca del abandono estatal a las instituciones de educación pública. Al respecto, los profesores, insisten en que el problema no es que no quieran aprender y apropiarse las tecnologías para el desarrollo de su trabajo, sino que el gobierno crea programas tecnológicos sin conocer la realidad de la mayoría de las Instituciones escolares del país (Omar Mayorga, entrevista, 08 de noviembre del 2019).

El aula de clases es el escenario por excelencia en el que se puede observar la relación entre maestro – estudiante. En la IED Colegio Montebello es clara la intencionalidad del colegio por la formación de sus maestros en usos pedagógicos de las TIC, también se facilitan los dispositivos tecnológicos para hacer uso, aunque con los limitantes de conectividad que ya se han hablado

previamente; sin embargo, surge la necesidad de conocer qué prácticas docentes han surgido alrededor de las TIC y cuántas cuentan con la participación activa de los estudiantes.

Al respecto, es importante identificar cuáles son las prácticas docentes mediadas por las TIC que son más comunes en la escuela en general. Según Manuel Area Moreira (2008) los usos más comunes que se les da a las TIC en las prácticas docentes son las de: a) apoyar las exposiciones magistrales del profesor en el aula; b) demandar al alumnado la realización de ejercicios o microactividades interactivas de bajo nivel de complejidad; c) complementar o ampliar los contenidos del libro de texto solicitando al estudiante que busque información en internet y, finalmente, d) enseñar al alumnado competencias informáticas en el uso del software. Como se puede apreciar, los usos pedagógicos que se hacen de las TIC se quedan generalmente en un primer nivel y segundo nivel de integración, pues no va más allá del utilizar las TIC como un medio secundario, de consulta, apoyo o detalles técnicos. Las TIC en su mayoría tienen un uso instrumental dentro de la escuela.

Los profesores de la IED Colegio Montebello generalmente hacen un uso de las TIC para la preparación de sus clases, aunque, no las emplean en el desarrollo de las clases con sus estudiantes. Por ejemplo, se consulta una última noticia en la web o se descarga un video o una infografía que apoye las clases, pero ya en clase el estudiante no hace uso de las TIC (Luz Rojas, entrevista, 27 de agosto del 2019). La percepción del profesor Omar del área de ciencias sociales, es que solo un 30% de los maestros de la IED Colegio Montebello hacen un uso de las TIC junto con sus estudiantes en el desarrollo de las clases, es decir, los vinculan al desarrollo de las clases por medio de sus dispositivos tecnológicos; lo interesante es que del 70% restante, más de la mitad de estos maestros no hacen uso alguno de ningún dispositivo que tengan en su salón de clases, e incluso prohíben y castigan a los estudiantes que hagan uso de sus dispositivos tecnológicos. (Omar Mayorga, entrevista, 04 de junio del 2020)

Los usos más comunes dentro del Colegio Montebello no van más allá de apoyar las clases magistrales de los maestros; claro está que existen excepciones como las de las maestras de humanidades encargadas de la emisora escolar o de algunos maestros que trabajan en clase mediante la metodología del Cineforo, pues en estos casos los estudiantes hace parte activa de las

clases e incluso son ellos quienes van orientando los contenidos que consideran necesarios abordar gracias a las inquietudes que surgen de su cotidianidad. (Maestros Bachillerato, conversación personal, 24 de septiembre del 2019)

La relación estudiante – maestro alrededor de las TIC en la IED Colegio Montebello se queda reducida a una teorización de los usos de los dispositivos tecnológicos y por lo tanto no puede hacerse clases prácticas encaminadas a educar a los estudiantes directamente con la interacción con las TIC. El abordaje de las problemáticas de la sociedad de la información se hace de manera consultiva, los estudiantes van a sus casas y realizan consultas web y demás, pero al enfrentar situaciones digitales al interior del aula de clases es casi imposible, y por lo tanto la interacción de maestros y estudiantes en escenarios digitales es casi nula.

Las imposibilidades de una interacción digital entre estudiantes y maestros, por ende, la poca relevancia del sector TIC en las relaciones escolares de la IED Colegio Montebello, se deben principalmente a la brecha digital y la exclusión de los entornos digitales a los que son sometidos tanto estudiantes como maestros en gran parte por sus condiciones socioeconómicas deplorables. El contexto socio económico del Colegio Montebello se caracteriza por ser humilde, por ser constituido por familias pobres con trabajos inestables y si bien el Colegio intenta hacer una integración de las TIC en su contexto escolar, no existe una conectividad suficiente, además que muchos dispositivos no son de la mejor calidad dado que tienen su vida útil a punto de cumplirse, pero no existen los fondos suficientes para poder realizar una inversión en la digitalización de los espacios escolares y por parte del Gobierno Distrital y Nacional las ayudas son mínimas, todo como parte de una constante pauperización de las condiciones físicas de las instituciones públicas, lo cual aumenta la desigualdad en el acceso de los estudiantes a un mundo cada vez más virtual pero que las escuelas no pueden brindar la formación necesaria.

El primer capítulo de esta monografía, permite concluir que la IED Colegio Montebello reconoce la importancia de las TIC en los procesos formativos contemporáneos, especialmente en su horizonte pedagógico guiado por la formación integral; así las cosas, apuesta por la capacitación de sus maestros, e invierte en dispositivos tecnológicos para su uso educativo. Por otra parte, las dificultades en la construcción de escenarios TIC, se deben principalmente a las condiciones

socioeconómicas de su población escolar y de su condición como institución educativa del sector público, lo cual, debido al abandono estatal, en la IED no se cuentan con las condiciones materiales suficientes para la integración de las TIC a sus procesos formativos.

Finalmente, si bien es cierto, el panorama de integración de las TIC a la IED Colegio Montebello no es el mejor; aunado a que la formación en habilidades digitales de los estudiantes no puede desarrollarse de la mejor manera dada las limitaciones ya conocidas, surge entonces la inquietud ¿Qué usos de las TIC hacen los estudiantes de la IED Colegio Montebello? Esta será la pregunta central que orientará el desarrollo del segundo capítulo, por saber qué usos hacen, para qué se conectan a internet, por qué medios lo hacen y con qué tipos de conexión cuentan los estudiantes de noveno grado. Esto con el objetivo de problematizar estos usos digitales a la luz de sus contextos familiares y de las limitaciones y potencialidades de la IED Colegio Montebello.

CAPÍTULO II

Dispositivos tecnológicos usados por los estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello

El presente capítulo analiza los usos digitales que hacen los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello. El análisis está centrado en la relación que se teje entre las TIC y la cultura, entendiendo que los usos de las TIC se realizan bajo unas condiciones culturales y sociales particulares para cada grupo social. Los dispositivos tecnológicos usados, los tipos de conectividad, los lugares de interacción digital y los usos que hacen de las TIC, han sido identificados mediante dos encuestas realizadas[14] a los estudiantes en el marco de la práctica.

El segundo capítulo de esta monografía, se centra en presentar los resultados del objetivo: identificar los dispositivos tecnológicos que usan los y las estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello. Para tal fin, este capítulo analiza tres aspectos: 1) La relación de las TIC con la cultura; 2) Las tecnologías que componen las TIC; y 3) Los tipos de usos digitales que existen. En cada una de estas partes se analizan los usos de las TIC que hacen los jóvenes estudiantes de la IED Montebello, prestando atención a cómo su uso cotidiano configura a las TIC en un objeto cultural.

El primer apartado, “Las TIC como objeto cultural”, presenta a las TIC, tanto como un producto cultural, como un objeto con capacidad de agenciamiento cultural. El segundo apartado, “Dispositivos tecnológicos, aparatos electrónicos y tipos de conectividad a la red”, describe el desarrollo tecnológico que implicó la aparición de las TIC; detallando cuales son los aparatos y dispositivos más usados por los jóvenes estudiantes. Finalmente, en el tercer apartado, “Tipos de uso, tiempos y lugares de interacción digital.”, se analiza cuáles son los usos que hacen los estudiantes de los dispositivos tecnológicos y aparatos electrónicos, permitiendo hacer una clasificación de los tipos de uso de las TIC.

[14] Ver anexos *resultados encuesta aplicada*

El primer rastreo, adelantado, en el marco de esta monografía fue conocer ¿quiénes han investigado los usos de las TIC en las escuelas de Colombia? Una de las investigaciones consultadas fue: *Riesgos y potencialidades del uso de las TIC en la vida cotidiana,* dirigido por María Isabel Villa Montoya (2018). En este proyecto, la empresa de telecomunicaciones Colombia Móvil (TIGO) tenía, de primera mano, información sobre los comportamientos de los jóvenes al interactuar y hacer uso de las TIC. Esto, indudablemente, motivó una línea de análisis de esta investigación e implicó ir a conocer a la escuela los usos de las TIC que hacen los jóvenes estudiantes. Conocer los usos de las TIC en la escuela se convirtió en un interés pedagógico, toda vez que el mercado tecnológico considera a los jóvenes como potenciales consumidores y, en ese sentido, el papel de la escuela es el de formar a sus estudiantes en el uso de estas tecnologías.

El mercado tecnológico en Colombia, ve en los jóvenes un grupo poblacional de consumidores en potencia, lo cual les implica conocer sus gustos y sus hábitos de consumo de la tecnología. En la actualidad, los niños y niñas están creando sus primeros perfiles de redes sociales alrededor de los 11 años y están teniendo su primer celular a los 13 años en promedio (Villa, 2018). Existen campañas publicitarias y estrategias de mercadeo encaminadas a que los jóvenes tengan su primer celular a una edad cada vez más temprana, así como también el acceso a la Red. Herramientas tales como el control parental, las aplicaciones remotas y otras innovaciones tecnológicas, han hecho que los padres les permitan a sus hijos tener acceso a dispositivos tecnológicos de su propiedad.

El acceso a las nuevas tecnologías, se ha convertido, entonces, en una necesidad para la sociedad actual. Sin embargo, dicho acceso ha sido encomendado al mercado, lo cual ha generado desigualdades en el acceso. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) ha afirmado que el acceso a las TIC, por parte de los jóvenes estudiantes, es un indicador del desarrollo económico y social de un país; entre más acceso se tenga a las TIC más capacitados y familiarizados estarán las nuevas generaciones con el mercado del siglo XXI. (Sunkel y Trucco, 2010).

La primera precisión que debe hacerse en este capítulo, es que ninguna persona puede hacer uso de las TIC sin primero tener acceso a los dispositivos tecnológicos y a la conexión en la Red. Por

lo tanto, antes de hablar de usos de las TIC, es necesario precisar en qué consiste el acceso. La profesora Delia Crovi (2007) explica que "el término acceso puede entenderse como una entrada o paso, […] con la acción de acercarse a algo con el propósito de conseguir su dominio. Al vincularla con las TIC indicaría que el acceso en definitiva facilita el dominio sobre esas tecnologías" (p. 69).

El acceso significa entonces poder dominar las nuevas tecnologías, poder ponerlas a mi servicio. Sin embargo, cabe recordar que el acceso ha sido desigual. En ese sentido, Delia Crovi (2007) afirma que:

> No obstante, para los países latinoamericanos la tendencia es identificar el acceso a las TIC con un ideal democratizador, de igualdad, según el cual la meta es ofrecer infraestructura técnica para todos los usuarios. […] En concordancia con este punto de vista, a partir del desarrollo de innovaciones tecnológicas y de la convergencia en red, cuando los países de la región o algunas de sus instituciones públicas han propuesto o desarrollado acciones tendientes a garantizar el acceso de los ciudadanos a las TIC, lo han hecho para promover su acercamiento a los aparatos tecnológicos. (p. 69)

Esta forma de entender el acceso a las TIC en América Latina y, por ende, también en nuestro país, ha hecho que se crea que, con construir redes de telecomunicaciones, o con llevar infraestructura tecnológica a lugares apartados, se está hablando de un verdadero acceso a las TIC. El acceso a la infraestructura también debe significar el acceso al conocimiento y a la educación, de lo contrario "la aparente democratización del acceso a los medios de comunicación y a las fuentes de información se esteriliza cuando solo ciertos sectores tienen recursos para aprovechar esos beneficios y se deja marginado a un alto porcentaje de la población" (Crovi, 2007, p. 70). El acceso a las TIC ocasiona, entonces, también una exclusión de grandes sectores de la sociedad, pues, aunque tengan acceso a la infraestructura, no tienen las competencias para hacer uso de estas TIC.

El acceso, por lo tanto, se constituye en la entrada o la apertura al mundo de las nuevas tecnologías, aunque el acceso no garantiza irremediablemente el uso de las TIC. Los usos de las TIC, podrían considerarse como una etapa posterior al acceso; si el acceso es la puerta de entrada, los usos serían lo que se hace una vez se ha cruzado esta puerta. Si bien, no todos los grupos sociales tienen el

mismo acceso a las TIC, por ende, los usos que hacen también son diferentes entre los distintos grupos sociales.

Teniendo en cuenta lo anterior, para hacer más comprensible el presente capítulo, se hace necesario dilucidar el concepto del uso de las TIC. En su definición más amplia se entiende como "el ejercicio o práctica habitual y continuada de un artefacto tecnológico" (Crovi, 2007, p. 72). En otras palabras, los usos de las TIC, son prácticas habituales en la cotidianidad que involucran artefactos o dispositivos tecnológicos.

Los usos digitales se manifiestan en la realidad y se identifican como prácticas. Estos usos deben tener un significado personal para el usuario de las TIC, por tanto, no se hace un uso de manera autómata sino de manera significativa; se hacen estos usos porque se quiere hacerlos. Los usos por lo tanto tienen un propósito; se hace uso de las TIC porque se emplean para un propósito. (Crovi, 2007). Cuando se habla de los usos de las TIC, se habla por ende de una práctica habitual que significa algo para el usuario y que cumple con un propósito para él.

Los significados de los usos y el propósito con el que se hacen, son diferentes para cada sujeto y/o grupo social. Tal como ya se ha mencionado, existen unas condiciones sociales, económicas y culturales que hacen desigual el acceso a las TIC, por lo tanto, los usos que se hacen de las TIC son distintos también; sin embargo, de manera teórica se pueden identificar algunos tipos de uso que pueden servir de clasificación macro, incluso con grupos sociales heterogéneos.

En cuanto al grupo social de los jóvenes estudiantes, las profesoras Llarela Berrios y Maria Buxarrais (s.f.) afirman que "las TIC se pueden analizar y clasificar en distintos tipos. Consideramos tres tipos de uso esenciales en la adolescencia: 1) Lúdico y de Ocio, 2) Comunicación e Información, 3) Educativo" (p.4). Para esta monografía se tendrá como base esta misma clasificación, por esta razón, en adelante, se entenderán como tipos de uso de las TIC los siguientes: a) Usos lúdicos y de ocio, b) Usos informativos y de comunicación y c) Usos educativos y de aprendizaje.

Al hablar de tipos de uso, se hace referencia a una clasificación a partir del propósito con el que se usan las TIC y el significado que tiene dicho uso para cada usuario. Las prácticas que emergen de dicho uso de las TIC son distintas las unas de las otras, por lo tanto, son fácilmente identificables y clasificables si se presta atención al discurso de los sujetos para identificar los significados y propósitos personales.

Las prácticas sociales, los discursos y las relaciones sociales que se establecen al hacer uso de las TIC, configuran todo un espectro cultural. Ya se ha dicho que cada tipo de uso de las TIC es en sí mismo una práctica. Las TIC entonces se constituyen en un objeto con capacidad de crear prácticas sociales, pero también a su vez los sujetos constituyen a las TIC como objetos de la cultura. Bruno Latour (2005) explica que en estas relaciones que se tejen entre los actores sociales y los objetos, emerge una interrelación en donde los objetos, en este caso las TIC, tienen capacidad de agenciar la cultura y las relaciones sociales que coexisten allí.

2.1. Las TIC como objeto cultural

Las TIC hacen parte de la cultura, en el sentido práctico que son objetos producidos por una sociedad, en particular. Tales TIC, por esto, reflejan la cultura de la sociedad de la cual son producto y se incrustan dentro de las prácticas sociales de dicha sociedad. Las sociedades humanas, en distintas épocas, han producido objetos que se incrustan en las relaciones sociales de su cultura en particular (Horkheimer y Adorno, 1969), y las TIC no han sido la excepción. Por ejemplo, cuando se inventó la radio o la televisión, estas se convirtieron en las primeras TIC con capacidad de masificación de la información y crearon nuevas prácticas sociales como sentarse en familia a oír y/o ver un programa de noticias o de entretenimiento.

Estos productos o invenciones de una sociedad poseen distintas características. Sin embargo, para este capítulo se hace necesario poner énfasis en las formas de producción bajo las cuales han sido masificadas las TIC y con qué propósito han sido producidos dichos dispositivos tecnológicos. Lo anterior, con la finalidad de ubicar a las TIC dentro de la industria cultural (Barbero, 1987), o, en otras palabras, ver cómo las TIC se han convertido en objetos que son producidos en masa.

Es menester precisar, antes de continuar, qué es eso a lo que se denomina la industria cultural. El concepto fue propuesto por Theodor Adorno y Max Horkheimer (1969), haciendo referencia a cómo el capitalismo convierte a la cultura en un producto más del mercado; en este sentido, se empieza a producir, distribuir y exhibir en masa distintos bienes culturales, tales como, el arte, el entretenimiento o la gastronomía, obedeciendo a los intereses hegemónicos de quienes controlan los medios de producción.

Estos bienes culturales, son producidos en masa para que sean consumidos por la mayor cantidad de sujetos posibles, esto con un doble propósito: en primer lugar, generar el mayor lucro posible para quienes controlan la industria cultural. Y, en segundo lugar, para moldear los tipos de sujetos que se necesitan para el sistema capitalista a partir de los bienes culturales que consumen. Los contenidos de estos bienes culturales que se masifican tienen una carga ideológica y pretenden hacer que sus consumidores acepten su realidad como la única posible y se ajusten a los patrones necesarios para el correcto funcionamiento del mercado. (Adorno y Horkheimer, 1969)

La industria cultural para Adorno y Horkheimer (1969) se produce bajo el periodo que se conoce como el "capitalismo tardío", para este momento se había logrado un gran desarrollo en la industria pesada y la tecnificación del trabajo humano en países de Europa y Norteamérica. El control de los sujetos al interior de las fábricas y la oficina estaba asegurado por medio de la disciplina que sustentaba el trabajo mecanizado, sin embargo, en los tiempos de ocio aún no existía un control absoluto sobre los sujetos. Es en este contexto, en el del ocio, en el que según Adorno y Horkheimer (1969), se decidió, por parte de quienes controlaban los medios de producción, construir una industria cultural que controlara el entretenimiento al punto que:

> La mecanización ha conquistado tanto poder sobre el hombre durante el tiempo libre y sobre su felicidad, que determina tan íntegramente la fabricación de los productos para distraerse, que el hombre no tiene acceso más que a las copias y a las reproducciones del proceso de trabajo mismo. El supuesto contenido no es más que una pálida fachada; lo que se imprime es la sucesión automática de operaciones reguladas. Sólo se puede escapar al proceso de trabajo en la fábrica y en la oficina adecuándose a él en el ocio. (Adorno y Horkheimer, 1969, pp. 136)

La industria cultural había creado entonces, una serie de objetos que presentaban una visión distorsionada de la realidad, cuyo objetivo era legitimar y consolidar las condiciones de explotación que existían al interior de la fábrica y la oficina. En los tiempos de ocio, los sujetos no solo se acostumbraban a ver y oír representaciones en donde se les mostraba que su realidad era la única posibilidad, sino que, además, "cuanto más sólidas se tornan las posiciones de la industria cultural, tanto más brutalmente puede obrar con las necesidades del consumidor, producirlas, guiarlas – y – disciplinarlas" (Adorno y Horkheimer, 1969, p. 139). En otras palabras, la industria cultural produce objetos culturales que legitiman el poder y que además moldea las necesidades y deseos de los consumidores de acuerdo al tipo de sujeto que se necesita.

El proceso que llevó a que la industria cultural permee todos los eslabones de la sociedad, exigió que los contenidos de los objetos culturales fueran, por un lado, transmitidos a través de medios de masificación como los medios de comunicación tradicionales y, por otro lado, que dichos contenidos fueron estandarizados para que pudieran llegar al gusto de toda la población. (Morín, 1962, en Abruzzese, 2004). Los objetos producidos por la industria cultural, al alcanzar un nivel de masificación dentro la sociedad, desembocó en lo que Adorno y Horkheimer llamaron la "cultura de masas".

La cultura de masas, surge alrededor de "la primera mitad del siglo XX - cuando - fue la época de su consolidación estructural, debido al proceso de inclusión de las clases subalternas en la vida pública y la consiguiente extensión del consumo de información" (Abruzzese, 2004, p. 189). En la cultura de masas, los diferentes estamentos de la sociedad tienen contacto con la cultura, a través de la reproductibilidad del Arte (Benjamin, 1982) que permitió que los sujetos de las clases bajas pudieran tener acceso a la información y a escenarios culturales que anteriormente solo eran propios de la élite.

El arte, pierde su noción de élite al llegar por primera vez a las clases subalternas, por lo tanto, lo que alguna vez se consideró cuasi sagrado pasa a ser una mercancía (Benjamin, 1982). En este sentido, por primera vez aparecen en escena la clase media y baja como consumidores de información y de productos simbólicos, así que los poseedores de los medios de producción comienzan a masificar los objetos culturales para llegar a las clases subalternas con contenidos

diseñados para ellos, generando una homogeneización de la sociedad y la aparición de la sociedad de las masas.

Esta perspectiva, es ampliamente desarrollada por Adorno y Horkheimer (1969), quienes consideraban que la cultura de masas no era otra cosa más, que la imposición de los valores capitalistas a toda la sociedad. Existía por lo tanto "una unidad de sistema, (…) que se funda en una lógica estandarizada y manipuladora, propia de la racionalidad técnica que es la racionalidad del dominio mismo, pues se encuentra presente en todo sistema capitalista" (Cisneros, 2009, párr. 4). Dicho sistema, no discrimina clases altas de clases bajas, haciendo que toda la sociedad aceptara los valores del capitalismo y el mercado.

La cultura de masas, en ese sentido, es la representación de un gran conjunto de sujetos consumidores, que son manipulados para que acepten de manera pasiva su realidad y se lancen al consumismo propio del capitalismo, sin ningún planteamiento crítico. Los medios por los cuales eran manipulados principalmente, era mediante contenidos emitidos en la radio y la televisión.

En el sentido más estricto, la radio y la televisión pueden ser consideradas TIC, en cuanto son dispositivos tecnológicos destinados a transmitir información y que de una u otra manera permiten también la comunicación entre sujetos, los cuales son conocidos como medios de comunicación tradicionales. Estas TIC, jugaron un papel importante en la construcción de la cultura de las masas, pues gracias a su capacidad de alcance y masificación de sus contenidos; la sociedad en general, se convirtió en consumidores pasivos de lo que allí se transmitía.

La asimilación de los contenidos era (o porque no, aún lo es) muy pasiva por parte de los consumidores de la radio y la televisión, por ejemplo, "Si los dibujos animados, tienen otro efecto fuera del de acostumbrar a los sentidos al nuevo ritmo, es de martillar en todos los cerebros la antigua verdad de que el maltrato continuo, el quebramiento de toda resistencia individual, es la condición misma de esta sociedad. El pato Donald en los dibujos animados como los desdichados en la realidad reciben sus puntapiés a fin de que los espectadores se habitúen a los suyos" (Adorno y Horkheimer, 1987, en Cisneros, 2009, párr. 7). Los contenidos que eran considerados como mero

entretenimiento, tenían en realidad una carga simbólica de legitimar la realidad desigual en la cual aún viven los sujetos.

Las TIC, hasta ahora en este capítulo, han sido vistas como un repositorio de contenidos, a través del cual se transmite la información a los sujetos; en otras palabras, se ha demostrado que las TIC en una primera instancia jugaron un papel como medio de transmisión de los bienes culturales. Después de la década de los noventa, tras la consolidación del internet, las TIC fueron más allá de los alcances que habían tenido la radio, el cine y la televisión, al permitir que los consumidores no solo recibieron información, sino que también crearán nueva información o la re transmitieran.

A continuación, siguiendo el desarrollo teórico de este capítulo, se hace necesario observar cómo las TIC también son productos culturales, en cuanto ya no solo sirven para transmitir contenidos que son asumidos de manera pasiva por un consumidor, sino que las TIC en sí mismas son el producto cultural que crea nuevas culturas.

Al ubicar a las TIC en relación con la cultura, puede asumirse de dos maneras distintas: 1) las TIC en la cultura, una visión que pone las TIC al servicio de la industria cultural tal como se ha visto hasta este momento; y 2) la cultura TIC, en donde se presenta a las TIC no como producto sino como elemento constituyente y con capacidad de construcción de cultura. En ambos sentidos, las TIC son un objeto cultural, bien porque hacen parte de la cultura, o bien porque construyen cultura.

La sociedad que describen Benjamin (1982), Adorno y Horkheimer (1969) en sus escritos, estaba basada en un mercado de bienes y mercancías en auge, por tanto, se necesitaba unos sujetos que toleran el trabajo duro y la monotonía como parte de sus prácticas culturales. En este sentido, la industria cultural apuntó a crear bienes culturales que legitiman ese estilo de vida; sin embargo, los avances tecnológicos que acortaron las distancias y tiempos de comunicación, además de la idea de globalización propugnada por el neoliberalismo, abrieron campo a un nuevo estilo de vida.

La inmediatez, la interactividad y la virtualidad, son las principales características de la sociedad actual, de esta manera las prácticas culturales no son las mismas de hace 50 años. La cultura de la interacción (Tapscott, 1997 en Berrios y Buxarrais, s.f.) ha sido el nombre que se le ha dado a las

prácticas culturales que han surgido a partir de las nuevas TIC como lo son: el teléfono móvil, el internet o las redes sociales. La principal manifestación de esta sociedad, es ver que los sujetos hoy en día siempre están interconectados con los demás y que existe una constante interacción entre los sujetos y la información que cada uno comparte en la web. (Berrios y Buxarrais, s.f.)

La cultura de la interacción, según Llarela Berrios y Maria Buxarrais (s.f.), es definida:

> En el sentido más amplio, como los patrones socialmente transmitidos compartidos de comportamiento y formas sociales, ya que tienen sus raíces en la experiencia de ser joven y en el hecho de formar parte de la generación más numerosa que ha existido. De esta afirmación se desprende que la cultura de la interacción se manifiesta a través del uso de las TIC, principalmente en la población joven, quien construye nuevas formas de interacción mediante estas tecnologías. Chicas y chicos han incorporado a la vida cotidiana el uso de las TIC, como una herramienta de interacción, de socialización, de trabajo, de diversión etc., dentro de su contexto social y educativo. (Berrios y Buxarrais, p. 3)

La definición anterior, nos presenta un nuevo actor social que previamente había estado camuflado dentro de la cultura de las masas; este actor social es la juventud como grupo poblacional. Los jóvenes usuarios de las nuevas TIC, no reducen su accionar a una comunicación lineal entre lo que me muestra el dispositivo y como lo asumo yo; los jóvenes han aprendido a modelar las TIC con su accionar. (Berrios y Buxarrais, s.f.). Las TIC han sido construidas para cumplir con las necesidades de los adolescentes y a partir de esto, se ha construido una relación simbiótica -y simbólica- entre los sujetos y los dispositivos tecnológicos.

Los jóvenes han logrado integrar a sus prácticas cotidianas el uso de las TIC, al punto que las TIC se han convertido en un lugar de convergencia de las relaciones sociales, en ese sentido, las redes sociales, los blogs o la misma web, se han convertido en escenarios de socialización (Berrios y Buxarrais, s.f.). Los sujetos, construyen relaciones sociales que tienen como único elemento la virtualidad, o por lo menos que usan la virtualidad como un nuevo escenario; esto ha llevado a que se cree una cultura distinta, que es principalmente integrada por población juvenil y que ha creado unos nuevos símbolos que fundamentan sus relaciones sociales en la virtualidad (Forestello, 2013).

Las TIC van más allá de ser un simple transmisor de contenidos en la cultura de la interacción, ya que las mismas se han convertido en la cultura misma. Los dispositivos tecnológicos, además de tener un contenido material, como lo es su hardware o su interfaz, han adquirido también un contenido simbólico al momento de crear nuevos lenguajes sociales. (Forestello, 2013) Las redes sociales son un ejemplo claro de lo anterior, estas fueron creadas con una función social que era la de la comunicación entre conocidos; sin embargo, esta función social fue mutando al punto de que hoy existen sujetos que solo se relacionan con los demás mediante las redes sociales, además, utilizando emoticones[15] como forma de lenguaje, los cuales tienen un contenido simbólico para quienes los emplean en común.

Las TIC se han integrado a las prácticas sociales de los sujetos a un nivel impensado anteriormente. El móvil, por ejemplo, se ha convertido en un objeto más de la vestimenta y de las necesidades básicas de los sujetos. Casi todos los sujetos, llevan consigo su móvil para todos los lugares que frecuentan, algunos afirman que es el primer objeto que toman al despertar y el último que sueltan al acostarse; en este sentido, podría verse al móvil como una extensión tecnológica del cuerpo humano. La cultura de la interacción, hace que los sujetos, gracias a la conexión a internet, siempre estén conectados y puedan tener acceso a la información a tan solo un clic de distancia.

La relación entre los sujetos y los objetos, en este caso las TIC, han llegado a un nivel en el que es imposible analizarla por separado (Latour, 2005). Hasta el momento, se ha demostrado que las TIC están presentes en la cultura de una manera constante, al punto que han logrado consolidar nuevas relaciones sociales y por ende construir nuevos simbolismos, convirtiendo a las TIC en objetos culturales (Forestello, 2013).

La teoría de Actor - Red de Bruno Latour (2005) demuestra que los objetos son capaces de agenciar la cultura en cuanto son capaces de crear prácticas culturales. En este sentido, las TIC como objetos cumplen una función de actante dentro de la estructura social. Los sujetos, para este caso, los usuarios de las TIC y los objetos, para este caso las TIC; no pueden analizarse por separado, pues en su interrelación es que se desenvuelve la estructura social. Para Latour (2005), no se puede

[15] Los emoticones son gráficos digitales, empleados en conversaciones por redes sociales; los cuales tienen, principalmente, características antropomórficas y tienen como finalidad transmitir emociones o situaciones cotidianas.

afirmar que sólo los sujetos son actores sociales, sino que los objetos también lo son, por lo tanto, los sujetos como los objetos son actantes con capacidad de agencia.

Los dispositivos tecnológicos y aparatos electrónicos, siguiendo la línea reflexiva de Latour (2005), deben ser considerados como objetos con capacidad de agencia, esto porque, si:

> La acción está limitada a priori a lo que los humanos con intenciones y con significado hacen, es difícil ver cómo un martillo, un canasto, un cerrojo, un gato, […] o una etiqueta pudiera actuar. Podrían existir en el dominio de las relaciones materiales y causales, pero no en el dominio reflexivo y simbólico de las relaciones sociales. En cambio, si nos mantenemos en nuestra decisión de partir de nuestras controversias sobre actores o agencias, entonces cualquier cosa que modifica con su incidencia un estado de cosas es un actor o, si no tiene figuración aún, un actante. […] Ninguna ciencia de lo social puede iniciarse siquiera si no se explora primero la cuestión de quién y qué participa en la acción, aunque esto signifique permitir que se incorporen elementos que, a falta de mejor término, podríamos llamar no-humanos. (pp. 106-107)

Las TIC son objetos que, a partir de lo que plantea Latour (2005), tienen capacidad de incidir en las relaciones sociales. El uso de los dispositivos tecnológicos y los artefactos electrónicos, son capaces de modificar el estado de cosas; por lo tanto, en esta monografía, se considera de vital importancia, el conocer y detallar cuáles son estos objetos tecnológicos, dado que se les reconoce su capacidad de agenciar las estructuras sociales y de incidir en la cultura.

Hasta aquí, se ha teorizado el papel de los objetos en la construcción de las relaciones sociales. Para ello, se ha desarrollado específicamente la relación que existe entre las TIC y la cultura; demostrando que las TIC como objetos, tienen capacidad de incidir en la cultura. El siguiente paso, será teorizar el proceso de producción de las TIC, esto con el fin de definir sus características y diferencias. El siguiente apartado, está centrado en el contexto escolar de la IED Colegio Montebello, para lo cual se explicará cuáles son las TIC más usadas por los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello.

2.2. Dispositivos tecnológicos, aparatos electrónicos y tipos de conectividad a la red

Las TIC son el resultado de un proceso tecnológico e inventivo de larga data, que llevó a su existencia en un momento y sociedad específica. Ya se ha mencionado que las TIC, como objetos, son productos de una cultura y, por tanto, responden a las características y necesidades de los sujetos que las han inventado (Forestello, 2013). Este proceso de invención, es en sí mismo, un proceso individual – cognitivo y colectivo – cultural; por esta razón, se considera pertinente abordar en esta monografía dicho proceso, toda vez, que no se puede asumir que un objeto aparece de la nada y sin un propósito definido.

Las invenciones tecnológicas han sido parte de la existencia humana desde tiempos inmemoriales; cuando se habla que los seres humanos han logrado dominar su entorno, a lo que se está haciendo referencia es a que los seres humanos han inventado herramientas que les han permitido doblegar el medio en el que han habitado.

Las herramientas que han sido inventadas, han surgido, entonces, de las exigencias que les demanda el entorno a los seres humanos; según Enrique Muñoz (s.f.) existen tres aspectos implicados en los procesos de invención: "asegurar la satisfacción de las necesidades, realizarlo con la máxima eficiencia y, por último, crear tiempo disponible para el ejercicio de la vida humana" (p. 18). Las herramientas, dispositivos y aparatos que han sido inventados por los seres humanos, siempre han surgido de una necesidad que les demanda su contexto ambiental, económico o social que, en últimas, buscan mejorar la vida de los seres humanos haciendo más fáciles las tareas que deben realizar.

Los primeros que hablaron teóricamente sobre las invenciones humanas fueron los griegos, quienes se referían a este proceso con la palabra *techne.* Techne, servía para referirse a "arte, artesanía, destreza, actividades que conllevan la idea de poner en práctica el conocimiento – noción más ligada a la técnica" (Galindo, 2007 citada por Forestello, 2013). Lo anterior, demuestra que en un inicio no se hacía diferencia alguna entre las invenciones tecnológicas y las invenciones artísticas. Los griegos, asumen las dos, como una misma expresión del intelecto humano.

En este capítulo, cuando se hace referencia al proceso de invención, se está hablando de los procesos de innovación tecnológica y no de los artísticos. Esta diferenciación entre el arte y la

tecnología, se remonta al imperio romano, quienes hablaban de *Ars* o *Artis* (Artesanía / Arte), para referirse a los productos inventados con una finalidad estética a través del cual se reflejan emociones o lenguajes. Por otro lado, la palabra griega *techne¸* dio paso a la palabra *technicus* (técnica), la cual hacía referencia a herramientas producidas con la finalidad de subsanar necesidades que surgían del entorno de los sujetos (Muñoz, s.f.). Las TIC, en este sentido, son *technicus*, es decir, son herramientas técnicas que cumplen la función de subsanar una necesidad social, que en su caso es el de transmitir información y permitir la comunicación entre los sujetos.

La anterior precisión, permite ubicar el origen etimológico de las TIC, pero siguiendo el recorrido teórico, se hace necesario indicar, por qué se hace referencia a las TIC como tecnologías y no como una técnica. La técnica, en el sentido más amplio, hace referencia a los conocimientos particulares y específicos, que van más allá de los conocimientos cotidianos y que sirven para obtener un resultado determinado. Para los griegos, dichos conocimientos particulares se les denominaba *episteme* (Montoya, 2008).

El concepto de técnica que tenían en la antigüedad, fue evolucionando, hasta que llegó a un momento de consolidación, justamente en el periodo de la ilustración, cuando se impuso el pensamiento racional sobre el metafísico. En este sentido, se propuso interpretar la realidad desde los conocimientos técnicos y científicos. La técnica, se convirtió entonces, en el método para interpretar la realidad a partir de la razón y la objetividad (Montoya, 2008). La visión de la técnica que se consolidó, desde los siglos XVI y XVII, es una visión instrumentalista.

En palabras de Omar Montoya (2008), “el proceso de instrumentalización de la ciencia implica, al mismo tiempo, un proceso paralelo de instrumentalización de la técnica y, con este, el surgimiento de un concepto nuevo: el concepto de tecnología que se erige como superior a la técnica. El mundo moderno diferencia entre técnica y tecnología, en donde la primera se encuentra subordinada a la segunda dado que, en esencia, la tecnología es orientada y hasta cierto punto determinada, en buena parte, por la ciencia. (p. 301) La tecnología, en este sentido, consiste en poner los conocimientos técnicos al servicio de la ciencia.

La tecnología puede ser considerada como una ciencia aplicada (Forestello, 2013), sin embargo, la definición que se considera más acertada para esta monografía, es considerar a la tecnología como un producto, como una producción que implica "una actividad de síntesis entre los conocimientos científicos y los procesos y conocimientos técnicos y empíricos". (Montoya, 2008, p. 302). La tecnología, desde esta perspectiva, hace referencia a la invención de productos que tienen una utilidad social, que mezcla contenidos científicos y procesos técnicos, enmarcados dentro de los procesos de producción.

El asumir que la tecnología está al servicio de la producción de objetos, implica decir que cada modo de producción crea su propia tecnología. […] Dando significado a sus elementos, instrumentos de trabajo/ técnica, en la medida en que es por la tecnología como se establece la relación de los productores con los instrumentos, así como la forma de operarlos" (Montoya, 2008, p. 302). La tecnología, en conclusión, hace referencia a procesos de producción de objetos, que poseen una justificación científica y unos conocimientos técnicos. Tales objetos producidos, se crean pensando en la utilidad que puedan tener dentro de la sociedad que los produce.

Teniendo en cuenta las diferencias teóricas presentes, entre técnica y tecnología, se puede afirmar que las TIC se enmarcan dentro de la categoría de tecnología, dado que cumplen con los aspectos de la definición desarrollada previamente. Entre las razones que justifican esta afirmación, se pueden mencionar: 1) Las TIC, hacen parte de procesos de producción, enmarcados bajo las lógicas del mercado capitalista. 2) Las TIC, poseen un componente científico, que tiene como fundamento las ciencias de la comunicación, las cuales están centradas en la transmisión de información y el acto comunicativo. Y, 3) Las TIC, poseen unas características técnicas que se reflejan en sus procesos de producción ingenieril en masa.

La tecnología ha estado presente en todas las sociedades y épocas del ser humano, aunque con las TIC no siempre ha sido así (Calandra y Araya, 2009). Es importante precisar, que, si bien todos los aparatos y dispositivos que componen las TIC, son invenciones tecnológicas, no todas las tecnologías pueden ser consideradas TIC. Las TIC, en el sentido más amplio, se refiere a aquellas herramientas y aparatos, que tienen como funciones principales: a) la sistematización de información y b) la comunicación de dicha información (Forestello, 2013).

La primera invención de una herramienta tecnológica, que pudiera ser considerada estrictamente como una TIC, fue la imprenta, la cual fue creada a mediados del siglo XV en Europa (Calandra y Araya, 2009). Cabe resaltar que en China ya había sido inventado el papel y también ya contaban con procesos rudimentarios de impresión; pero fue solo hasta este momento, que en Alemania se creó el proceso moderno de la impresión. La invención de la imprenta ha sido considerada como uno de los hitos más importantes de la humanidad, pues fue gracias a ello, que se pudo guardar para la posteridad grandes cantidades de información, a través de los libros (Calandra y Araya, 2009). Además, fue la primera vez que se pudo replicar y masificar información entre la población, gracias a la impresión en masa de folletos y panfletos.

La imprenta, se convirtió entonces, en la primera herramienta que cumplió con las características de las TIC, ya que permitió sistematizar la información existente y comunicar ampliamente con los demás sujetos de la sociedad. Más adelante, aparecieron inventos como la radio, el telégrafo, el teléfono o la televisión (Calandra y Araya, 2009), en ninguno de los cuales, se hará otra cosa más allá de su mención dentro de esta monografía. Con el ánimo de entender de mejor manera, a las TIC con las cuales se convive en la actualidad, es necesario detenerse en las invenciones tecnológicas de la segunda mitad del siglo XX, las cuales prosiguieron a la era de la informática y la computación.

La segunda mitad del siglo XX, fue un periodo revulsivo para la tecnología, en gran parte motivada por la competencia entre los bloques comunista y capitalista, que se intensificó al final de la Segunda Guerra Mundial. La computación fue, precisamente, inventada y desarrollada con estos propósitos bélicos y tácticos militares. Fue Alan Turing quien inventó por primera vez una supercomputadora con capacidad de analizar patrones y descifrar mensajes de los nazis durante la Segunda Guerra Mundial (Calandra y Araya, 2009).

Más adelante, hacia la década de los sesenta, ya existían computadoras en las principales agencias del gobierno norteamericano y principales universidades; así que surgió la necesidad de conectar a una red a todas las computadoras que existían en ese momento. Esta necesidad conllevo a que se creara el Arpanet, la cual fue la primera conexión de computadoras a distancia; lo que la constituyó

en antecesora de lo que hoy se conoce como Internet (Calandra y Araya, 2009). El internet se convirtió, de esta manera, en uno de los más importantes inventos tecnológicos que ha hecho la humanidad, esto, al permitir la conexión y comunicación entre los sujetos sin importar las distancias, fronteras o idiomas que puedan existir.

El internet "es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que permite que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial" (Calandra y Araya, 2009, p.48). En otras palabras, el internet funciona como una red gigantesca que permite que todos los computadores del mundo puedan interconectarse entre sí. En un inicio, internet permitía, gracias a la interconexión, que todos los usuarios que se conectaran a la red, pudieran compartir información entre los servidores y de esta forma varios usuarios podían observar o compartir la misma información.

La red creada por internet, cumplía con las funciones materiales (hardware) que posibilitan la comunicación y transmisión de información entre los usuarios que pudieran conectarse desde sus servidores personales; de esta forma el Internet se convirtió en la primera TIC con alcance mundial. Con el tiempo, los usuarios de internet ya habían compartido demasiada información en la red, así que, en 1989, se creó un sistema informático (software) que permitió la organización de los documentos compartidos y el acceso a ellos de manera fácil e inmediata. A este sistema informático, se le llamó, la Web, la cual tiene como su dominio más común la WWW. (Calandra y Araya, 2009) La traducción más acertada de WWW, es la de red global mundial.

La web es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, videos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces" (Calandra y Araya, 2009, p. 49). La Web, en palabras más sencillas, funciona como el catálogo mundial de información que se encuentra en internet.

Al final de la década de los noventa e inicio de los años 2000, el acceso a internet por medio de la web ya estaba totalmente consolidado; claro, está, que el único dispositivo por el cual era posible acceder a la web era a través de los computadores. Tal acceso, era posible desde un lugar

determinado y desde terminales estáticos, pudiendo ser desde el computador de la casa, la oficina o el colegio, los cuales estaban conectados a una red alámbrica (Calandra y Araya, 2009).

Una vez más, las invenciones tecnológicas posteriores, surgieron de la exigencia, o en este caso del potencial, que existía en la posibilidad de crear dispositivos y aparatos que permitieran a los usuarios tener acceso a internet desde el lugar en el que quisieran hacerlo, por medio de terminales portátiles. Además, el poder crear espacios virtuales exclusivos para cada sujeto, al cual pudieran ingresar cuando quisieran desde cualquier aparato y/o dispositivo. Los dos mayores inventos tecnológicos, que marcaron la pauta en la primera década siglo XXI y los primeros años de la segunda década, fueron: por un lado, los teléfonos móviles, aún más cuando desde estos se pudo tener acceso a internet en cualquier lugar; y, por otro lado, las redes sociales, las cuales personalizan la experiencia de los usuarios en la web.

Las TIC, como se ha podido apreciar hasta ahora, han tenido un importante desarrollo tecnológico en los últimos 50 años; lo cual significa que las TIC, están compuestas por múltiples aparatos y dispositivos que han sido inventados a lo largo de estos años. Esta monografía, se concentrará en las TIC que han surgido después de la década de los noventa, pues son las que hacen parte de la cotidianidad de los jóvenes actualmente. Antes de continuar, es necesario para el desarrollo de esta monografía, precisar dos términos importantes que serán recurrentes en adelante, estos son: a) los aparatos electrónicos y, b) dispositivos tecnológicos.

a) Aparatos electrónicos: Se les denomina de esta manera a los objetos que están compuestos por componentes electrónicos, que se organizan en circuitos que les permite controlar y aprovechar las señales eléctricas. Los aparatos electrónicos, emplean sus circuitos eléctricos para almacenar, transportar y transformar información. Los aparatos electrónicos, prestan el soporte físico y material para el tránsito de información y la codificación de la misma. Por ejemplo, una impresora, un computador, un equipo de sonido, una televisión, entre otros (Directiva 2012/19/UE del Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea para las telecomunicaciones).

Tanto los aparatos eléctricos como electrónicos, son creados para funcionar con energía eléctrica, sin embargo, los aparatos electrónicos son capaces de transformar e interpretar información, mientras que los aparatos eléctricos sólo tienen una funcionalidad que no necesita la programación de ningún circuito electrónico. Un ejemplo de un aparato electrónico, puede ser un equipo de sonido o la televisión, ya que poseen circuitos que les permite, interpretar las ondas radiales o de la electromagnética y transformar esta información en sonidos o imagen. Por el contrario, un aparato eléctrico sería una plancha o una licuadora, las cuales no son capaces de transformar ni almacenar información; su funcionamiento emplea la energía eléctrica para hacer trabajar sus componentes mecánicos.

b) Dispositivos tecnológicos: La principal característica de los dispositivos tecnológicos, es que tienen un componente que vincula ciencia y tecnología. Estos, a diferencia de los aparatos electrónicos, pueden ser objetos físicos tangibles (hardware), como también pueden ser elementos intangibles virtuales (software). Son artificios que "Constan de un mecanismo formado por diversos elementos que actúan conjuntamente para obtener un resultado automático" (Torres Gil, 2014, p. 95). Los dispositivos tecnológicos, por lo demás, tienen una incidencia social muy amplia.

   Los dispositivos tecnológicos (Ruano, Congote y Torres, 2016), logran alcanzar un resultado automático gracias a que tienen una parte cibernética ingenieril, que se basa en la programación de sistemas, por ende, a diferencia de los aparatos electrónicos poseen un sistema de programación computacional. Esta parte computacional, generalmente está integrada en componentes cibernéticos como los chips de programación; comúnmente conocidos como procesadores.

La industria de las TIC, una vez se consolidó internet, ha dedicado sus desarrollos a la invención de dispositivos tecnológicos; y también, a crear programas informáticos que permitan convertir a los aparatos electrónicos tradicionales en máquinas de ingeniería. Los SmartTV y minicomponentes inteligentes, son ejemplo de aparatos electrónicos tradicionales, que han sido transformados en dispositivos tecnológicos capaces de conectarse a la red y de aprender del usuario. Esta monografía, al referirse a usos de las TIC, tomará en cuenta a los dispositivos

tecnológicos en el sentido que han sido mencionados previamente. Además, se analizarán únicamente las prácticas cotidianas que hagan uso de estos dispositivos tecnológicos.

La capacidad de acceder a la web y hacer uso de la información que existe allí, es la principal característica de los dispositivos tecnológicos (Ruano, Congote y Torres, 2016), en este sentido, existen diferentes tipos de conexión a la red que pueden ser empleados por las TIC. Es importante hacer la siguiente precisión, si tanto la web e internet son consideradas TIC, como también lo son los dispositivos tecnológicos por medio de los cuales se tiene acceso a la web; las redes, infraestructura y los tipos de conexión también deben ser consideradas TIC.

Existen distintos tipos de conexión a la red, sin embargo, con el ánimo de hacer práctica la comprensión, en esta monografía solo se mencionan las más comunes. Estos tipos de conexión a la red son: a) conexión telefónica; b) conexión inalámbrica; c) conexión por cable; d) conexión por satélite; y, e) conexión por fibra óptica (Vea i Baró, 2004). Cada tipo de conexión a la red cuenta con su propia infraestructura y características, entre las cuales se pueden mencionar las siguientes:

a) *Conexión telefónica:* Este tipo de conexión es al que comúnmente se le denomina como datos móviles. Este tipo de conexión emplea los teléfonos móviles como antena y aparato receptor de las señales de radio a través de las cuales se transmite la información de internet. Los Chips, o Sim Card, cumplen con la función de desencriptar dicha información e interpretarla. (Vea i Baró, 2004)

b) *Conexión inalámbrica:* Este es el tipo de conexión más conocido y empleado en la actualidad, a este tipo de conexiones pertenecen los denominados WiFi Max y el WiFi común. Las conexiones inalámbricas son utilizadas para tener conexión dentro de un espacio delimitado, sin necesidad de estar conectado a un cable o tener que emplear un dispositivo estático. Las conexiones inalámbricas emplean un *router* que cumple con las funciones físicas de una antena, a la cual los dispositivos pueden conectarse de manera inalámbrica a través de ondas de radio o señales infrarrojas (Vea i Baró, 2004).

c) *Conexión por cable:* Este tipo de conexión es la más empleada por compañías de televisión, quienes emplean los cables coaxiales para transmitir información. En la conexión por cable coaxial, se emplea un canal de televisión como espacio de transmisión de datos. El modem al cual está conectado dicho cable, se encarga de interpretar las señales para la televisión y para el internet (Vea i Baró, 2004).

d) *Conexión satelital:* Este tipo de conexión no asegura una buena velocidad en la red; esta es usada para poder tener internet en lugares y zonas alejadas de difícil acceso. Este tipo de conexión es empleada como única opción para los lugares que no cuentan con redes telefónicas ni eléctricas existentes. Para su funcionamiento es necesario contar con una antena portátil que se conecta a un computador, para que pueda recibir la señal de internet que viene de los satélites que orbitan la tierra. Se debe contar con un software específico que interprete dichas señales de internet (Vea i Baró, 2004).

e) *Conexión por fibra óptica:* Las conexiones por fibra óptica son las que permiten actualmente, mayor velocidad de respuesta en la interacción con la red. El cable de fibra óptica está compuesto por largos filamentos de vidrio, por medio de los cuales se transmiten las señales de luz, que codifican la información y los datos de internet. Este tipo de conexión, es especial para trabajar con programas informáticos y software que consumen mucho ancho de banda en la carga de archivos a la web (Vea i Baró, 2004).

Hasta aquí, se han definido cuáles son los dispositivos tecnológicos que existen en la actualidad y se ha descrito cuál ha sido el desarrollo tecnológico que conllevo a su aparición. En conclusión, se puede decir que las TIC, están integradas por: 1) la red de información virtual, que llamamos internet; 2) los dispositivos tecnológicos y aparatos electrónicos, por medio de los cuales se accede a la red; y finalmente, 3) la infraestructura y aparatos que posibilitan los distintos tipos de conexión a la red. El paso a seguir, será analizar qué es lo que hacen los sujetos cuando interactúan y hacen usos de estas tecnologías que componen las TIC. Con este propósito, el siguiente apartado de esta monografía se concentrará, específicamente, en los usos de las TIC que hacen los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello.

2.3. Tipos de uso de las TIC, tiempos y lugares de interacción digital

Los usos de las TIC, como se mencionó al inicio de este capítulo, hacen referencia a prácticas cotidianas que involucran dispositivos tecnológicos (Crovi, 2007). Tales prácticas, son hechas por sujetos o grupos sociales particulares, así que, al hablar de usos de las TIC, se habla de la interacción que existe entre los sujetos y los dispositivos tecnológicos. En esta monografía, se entiende que los usos digitales son diferentes en los distintos sujetos, pues, las interacciones entre los sujetos y las TIC se hacen en un contexto y cultura particular.

Los jóvenes estudiantes de noveno grado[16] de la IED Colegio Montebello, conforman un grupo social con características definidas y con un contexto social, cultural y económico similar. En razón de esto, el análisis de esta población cobra importancia, ya que, los usos de las TIC que hacen estos jóvenes estudiantes; podrían servir de referencia, para conocer la realidad de los usos digitales de los jóvenes estudiantes de secundaria, de los colegios públicos de la ciudad de Bogotá.

La población aquí referida, está conformada por los estudiantes de los cursos 901 y 902 de la jornada de la mañana, con 32 y 34 estudiantes respectivamente. Las edades de estos jóvenes oscilan entre los 14 y los 17 años, (*Ver gráfico 1*) de los cuales el 58% son mujeres y 42% son hombres. Los datos que se presentan en este capítulo, corresponden a 31 encuestas realizadas al azar, sobre *Los usos y apropiaciones de las TIC* en su cotidianidad (*Ver Anexos*).

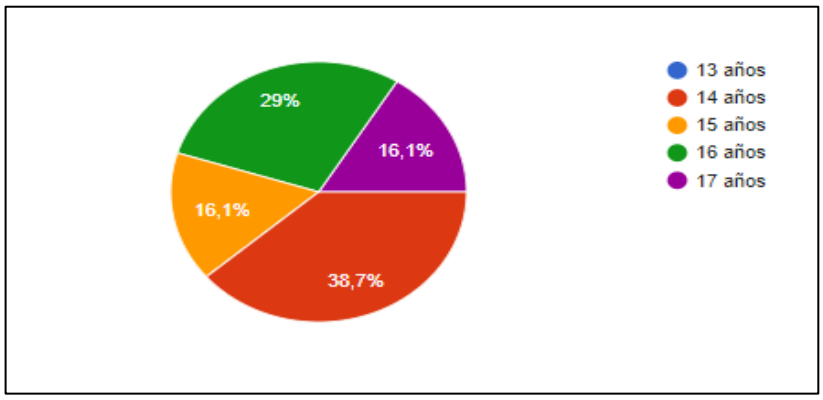


Gráfico 1. *Edades de jóvenes estudiantes de los cursos noveno de la IED Montebello*. Elaboración propia.

[16] Los datos e información recolectada de los jóvenes estudiantes, fue la recolectada en el marco de la práctica pedagógica realizada en el Colegio Montebello durante el segundo semestre del año 2019; a partir de la elaboración de la encuesta *Usos de las TIC en la vida cotidiana.*

El primer dato sobre el que vale la pena prestar atención, es alrededor de la edad que tenían los jóvenes estudiantes, al momento de tener su primer contacto con dispositivos tecnológicos para su uso personal (*Ver gráfico 2).* Se entiende por uso personal, al uso de dispositivos tecnológicos, que pueden ser físicos o virtuales (internet, redes sociales, juegos virtuales), que son de su propiedad o que les son facilitados para que hagan lo que deseen con estos dispositivos.

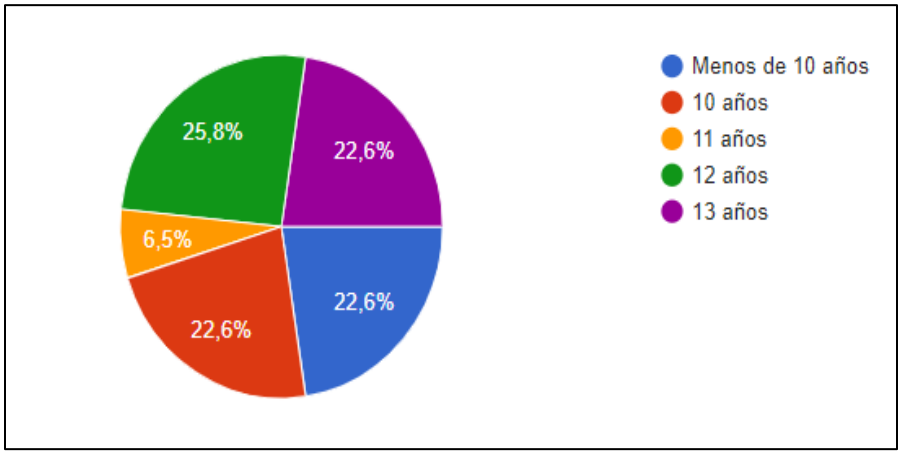


Gráfico 2. *Porcentaje de edad del primer contacto con dispositivos tecnológicos*. Elaboración propia.

Los resultados mostraron que los jóvenes estudiantes tienen acceso a los dispositivos tecnológicos desde muy temprana edad. Casi la mitad de los estudiantes respondieron que la primera vez que pudieron utilizar por sí mismos algún dispositivo tecnológico, fue a los 10 años o antes, además, la edad máxima en que pudieron hacerlo fue a los trece años; la cual fue una respuesta recurrente en los estudiantes de 16 o 17 años.

Lo anterior demuestra, que entre más jóvenes son los estudiantes, más rápido ha sido su acceso a las TIC; y, por lo tanto, han podido realizar un uso personal de dichos dispositivos tecnológicos a edades más tempranas. La primera conclusión, que podría afirmarse, es que con el transcurrir de los años, las TIC han logrado consolidarse en la cotidianidad de los sujetos y, por ende, los usos de las TIC se realizan cada vez más pronto.

Los usos de las TIC, son prácticas que se realizan a partir de la interacción de los sujetos y los dispositivos tecnológicos. Para este caso, ya se ha presentado a los sujetos, así que el siguiente paso a seguir será conocer cuáles son los dispositivos tecnológicos de los que los jóvenes

estudiantes hacen uso. En la encuesta, se les preguntó a los jóvenes estudiantes, en primer lugar, por cuáles dispositivos tecnológicos o aparatos electrónicos hacen uso cotidiano (*Ver gráfico 3*), de los cuales un 90% de los estudiantes confirmó que en su cotidianidad hacen uso únicamente de su celular,[17] o de su celular junto a otro dispositivo tecnológico.

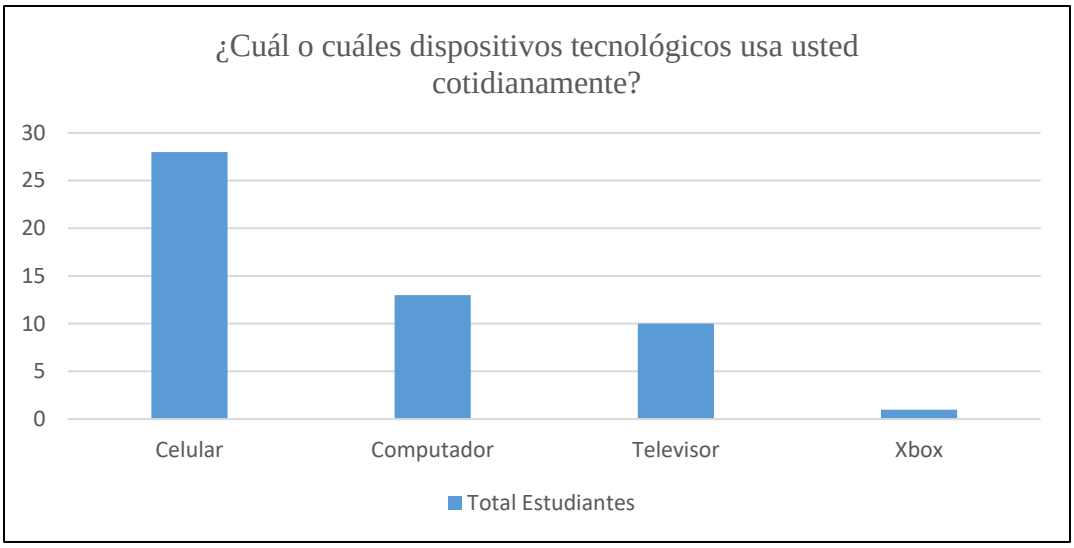


Gráfico 3. *Resultados de la encuesta aplicada. Dispositivos tecnológicos usados por los estudiantes*. Elaboración propia.

El uso del celular por parte de los jóvenes estudiantes, se ha convertido en una práctica que hace parte de su vida cotidiana. Los jóvenes de esta generación utilizan su teléfono móvil para casi todas sus actividades diarias; por ejemplo, a los jóvenes estudiantes se les preguntó, por ¿Cuáles dispositivos han usado durante el último año sin ninguna interrupción semanal? A lo cual un 100% contestó que el celular, un 54% el computador, y finalmente, un 47% el televisor. (Resultados encuesta, *Ver anexos*) Lo anterior, evidencia cómo el teléfono móvil se ha convertido en el dispositivo tecnológico más usado por la generación actual, desbancando el lugar privilegiado que tuvo el televisor por más de 40 años como el dispositivo tecnológico de más uso. (Calandra y Araya, 2009)

Tal como se ha planteado previamente, el internet, la web y los tipos de conectividad también hacen parte de las TIC; por tal razón, si el objetivo es conocer los tipos de uso de las TIC que hacen

[17] Se refiere a teléfono móvil.

los jóvenes estudiantes, se hace necesario conocer cuáles son sus tipos de conexión. Ante la pregunta, ¿Con qué tipo de acceso a internet cuenta usted?, un 88% de los estudiantes afirmó contar con una conexión inalámbrica, tipo WiFi; de ese porcentaje, un 16% también afirmó contar con datos móviles además de WiFi. El 12% restante de estudiantes, afirma que no cuenta con una conexión estable, de los cuales, la mitad, es decir un 6% afirma contar con datos móviles solo cuando los necesitan mediante servicios prepagados. Además, el 6% restante afirma que no cuenta con ningún tipo de conexión a internet (Resultados encuesta, *Ver anexos*).

Lo anterior, pone de manifiesto que, 1 de cada 10 de los jóvenes estudiantes, no cuenta con ningún tipo de conexión a internet; en otras palabras, existe una exclusión en el acceso a la información y a la web, para un porcentaje entre el 10% y el 15% de los jóvenes estudiantes encuestados. Esta cifra, si bien, parece ser mínima, en realidad, es preocupante cuando se empieza a observar en poblaciones más grandes. Por ejemplo, si se observa a los cerca de 2 millones de jóvenes estudiantes que hay en Bogotá; se estaría hablando que en promedio 200.000 estudiantes no cuentan con la más mínima garantía de conexión a internet.

Las dificultades en el acceso a la red, se evidencian en el tiempo promedio de uso diario de internet. El 3,5% de los estudiantes encuestados afirman que durante el día no hacen uso de internet y no se conectan en ningún momento a la red. Un 16% de los jóvenes estudiantes afirman que su uso diario de internet es alrededor de 1 hora; es decir, un 19,5% de los estudiantes no se conectan a internet o tan solo lo hacen una hora (Resultados encuesta, *Ver anexos*). Este porcentaje, reafirma el dato, del 12% de estudiantes que tienen serias dificultades para tener algún tipo de conexión. Por otra parte, se encuentra también que un 45% de los estudiantes se conectan entre 3 y 5 horas diarias; y un 35,5% por más de 5 horas diarias (Resultado encuesta, *Ver anexos*).

En cuanto a la conexión a internet, se evidencia la brecha gigante que existe entre los jóvenes estudiantes que cuentan con las facilidades de acceso a la red y los que no cuentan con estas posibilidades. Evidencia de ello, es que un 35,5% de los jóvenes estudiantes afirman que permanecen conectados a la red, por un tiempo superior a las 5 horas; y, por otra parte, cerca de un 19,5% de los jóvenes estudiantes, apenas si alcanzan una hora de conexión. La brecha digital (Díaz, Pérez, y Florido, 2010), presenta, por un lado, a un grupo de jóvenes que permanecen casi

todo el día conectados a la red, y por el otro lado, a unos jóvenes que, prácticamente, no tienen acceso a internet.

Otro aspecto importante, es delimitar, cuáles son los lugares en los que los jóvenes estudiantes han hecho uso de internet (*Ver* gráfico 4). Lo anterior, debido a que, al conocer el lugar desde el cual se conectan los jóvenes, se puede identificar las alternativas que tienen que surtir los estudiantes que no cuentan con acceso a internet. Los jóvenes estudiantes que no cuentan con una conexión estable a internet, o sencillamente no cuentan con ninguna, deben tomar medidas como dirigirse a otros lugares diferentes a su casa para poder conectarse a la red.

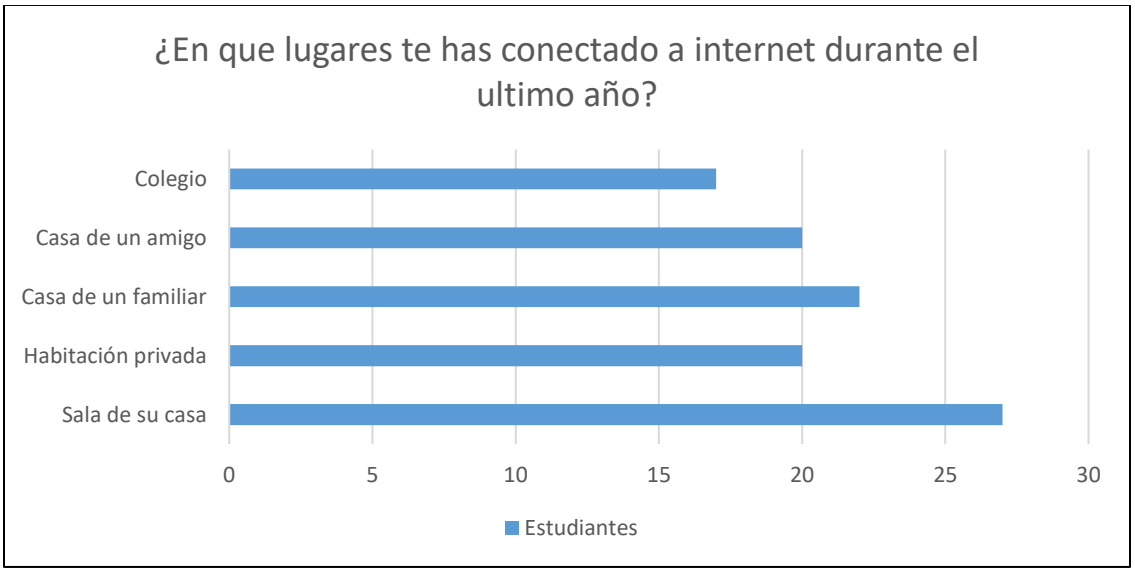


Gráfico 4. *Lugares de conexión a internet.* Resultados de la encuesta aplicada. Elaboración propia

El total de estudiantes que afirma conectarse a internet desde la sala de su casa, coincide con el número de estudiantes que afirmaron contar con una conexión inalámbrica, tipo Wi Fi, es decir un 88%. Así las cosas, la conclusión más obvia parece ser, que el 12%, es decir, los estudiantes que no cuentan con una conexión a internet, se conectan en lugares tales como la casa de un familiar o la casa de un amigo. Estas son las formas que encuentran los jóvenes estudiantes que no cuentan con conexión a internet, para poder acceder a la red. Estos jóvenes, los que no cuentan con conexión a la red, en esta monografía se les denominara como "jóvenes excluidos"; tal exclusión se debe a condiciones económicas y sociales que serán analizadas en el *capítulo IV* de esta monografía, así que por ahora no se ahondará en esta temática.

Los jóvenes estudiantes, poseen y hacen uso de dispositivos tecnológicos para distintas finalidades. Hasta ahora se ha visto, cuáles son los dispositivos tecnológicos que más usan en su cotidianidad y con cuales tipos de conexión cuentan. Sin embargo, aún no se ha descrito qué es lo que hacen con estos dispositivos tecnológicos cuando están conectados a internet. En adelante, se describirán los tipos de usos de las TIC, específicamente los usos que hacen con sus dispositivos tecnológicos cuando están conectados a la red. Lo anterior, dado que, en esta monografía, se asume que el potencial que tienen los dispositivos tecnológicos para crear prácticas culturales, es a través del uso de internet, como un nuevo espacio de socialización.

Antes de hablar de los tipos de usos de las TIC, es decir, antes de hacer una clasificación de las prácticas cotidianas de los jóvenes estudiantes, que involucran dispositivos tecnológicos; es necesario conocer en sentido general para que usan el internet los jóvenes estudiantes (*Ver gráfico 5*). En la encuesta, se les solicitó a los estudiantes que seleccionen todas las actividades que habían hecho en internet durante el último año; esto, con el propósito de constatar cuales son las actividades practicadas más frecuentemente por los jóvenes estudiantes.

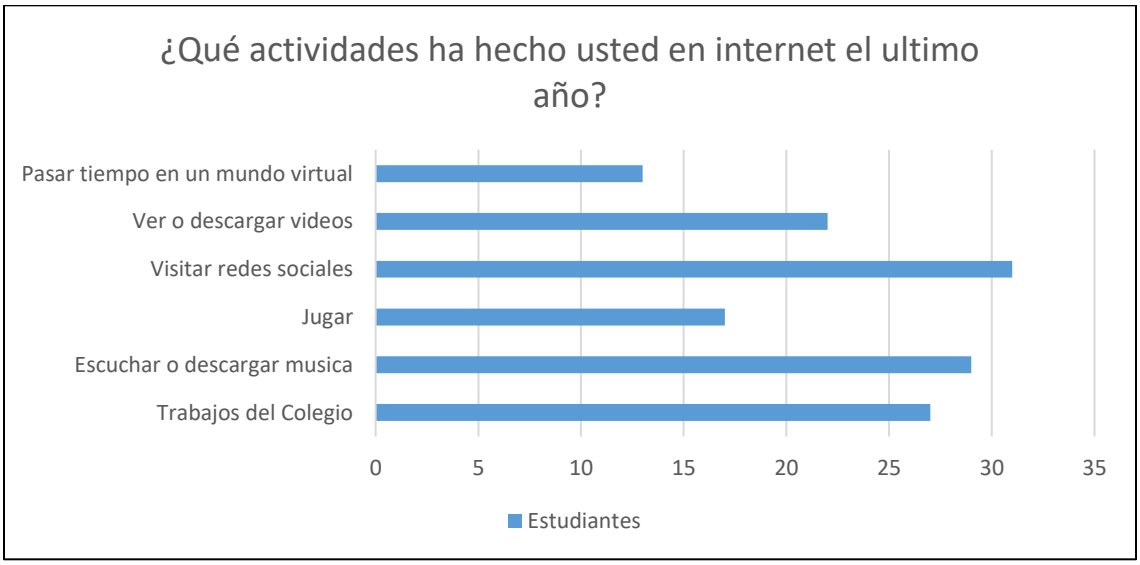


Gráfico 5. *Actividades practicadas en internet.* Resultados encuesta aplicada. Elaboración propia.

La actividad más realizada por los jóvenes estudiantes en internet es, la de visitar sus redes sociales; esta actividad fue realizada por el total de los estudiantes encuestados. Así las cosas, el

principal uso de las TIC, que puede observarse, es el de mantenerse informado sobre la vida de los amigos y estar en constante comunicación con ellos por medio de las redes sociales. Las TIC, en este sentido, continúan siendo usadas mayormente con el propósito original que fueron creadas, el cual es el de comunicar a los seres humanos con los demás. (Calandra, P; y Araya, M; 2009)

Realizar los trabajos del colegio, aparece como la tercera actividad con más recurrencia; está corresponde a un uso meramente educativo, lo cual no es extraño ver cómo uno de los usos que hacen los jóvenes estudiantes, ya que, gracias a internet, las actividades de consultas educativas se han facilitado. Las TIC, cumplen entonces con la función más importante que tienen en la actualidad, la cual es, la democratización en el acceso a la información (Vincent Gozálvez, 2011). Finalmente, actividades tales como el jugar o pasar tiempo en mundos virtuales, no son las actividades con más recurrencia; lo cual permitiría afirmar, que aún no se han consolidado prácticas conducentes a la construcción identitaria de un sujeto virtual[18] por parte de los estudiantes.

Una vez definidas las actividades más recurrentes, es momento de clasificar dichas prácticas a partir del sentido y propósito con el que son realizadas (Crovi, 2007). La clasificación de los usos de las TIC, de los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello; se hará siguiendo la clasificación de las profesoras Llarela Berrios y María Rosa Buxarrais (s.f.), la cual fue mencionada al inicio de este capítulo: a) Usos lúdicos y de ocio, b) Usos informativos y de comunicación y c) Usos educativos y de aprendizaje.

2.3.1. Usos lúdicos y de ocio

Los dispositivos tecnológicos que son usados en las prácticas cotidianas de los sujetos, son usados con propósitos y significados diferentes para cada sujeto (Crovi, 2007). Estos diferentes propósitos, con los que son usadas las TIC, son precisamente las que permiten la clasificación de los diferentes tipos de usos de las TIC. En otras palabras, cada tipo de uso de las TIC, obedece a un uso específico, con el que son utilizadas las TIC por los sujetos.

[18] Aspecto desarrollado en el *capítulo III;* como una nueva práctica que surge de los procesos de apropiación de las TIC.

Al hablar de Usos Lúdicos y de Ocio, se está haciendo referencia a que los sujetos usan las TIC con fines de entretenimiento. Los usos lúdicos y de ocio, son aquellas prácticas cotidianas en las que los dispositivos tecnológicos son usados en los momentos de ocio, por tanto, las TIC son usadas con el único propósito de pasar el rato, sin tener que usarse para una responsabilidad o trabajo en específico (Crovi, 2007). Los dispositivos cobran sentido para los sujetos, en este tipo de uso, en cuanto las TIC sirven como distracción de las responsabilidades de la rutina diaria. Las TIC, en los usos lúdicos y de ocio, cumplen con la función de entretenimiento y descanso.

La principal característica de los usos lúdicos y de ocio, es que, en este tipo de uso, las prácticas se hacen completamente a voluntad y sin ninguna obligación. Teniendo esto en cuenta, se les pidió a los jóvenes estudiantes, que mencionaran las actividades que han hecho en internet durante su tiempo libre (*Ver gráfico 6*). El énfasis en el tiempo libre, es primordial, ya que, los usos de las TIC, que están encaminados al ocio, son aquellos que se realizan para el disfrute y entretenimiento durante el tiempo libre.

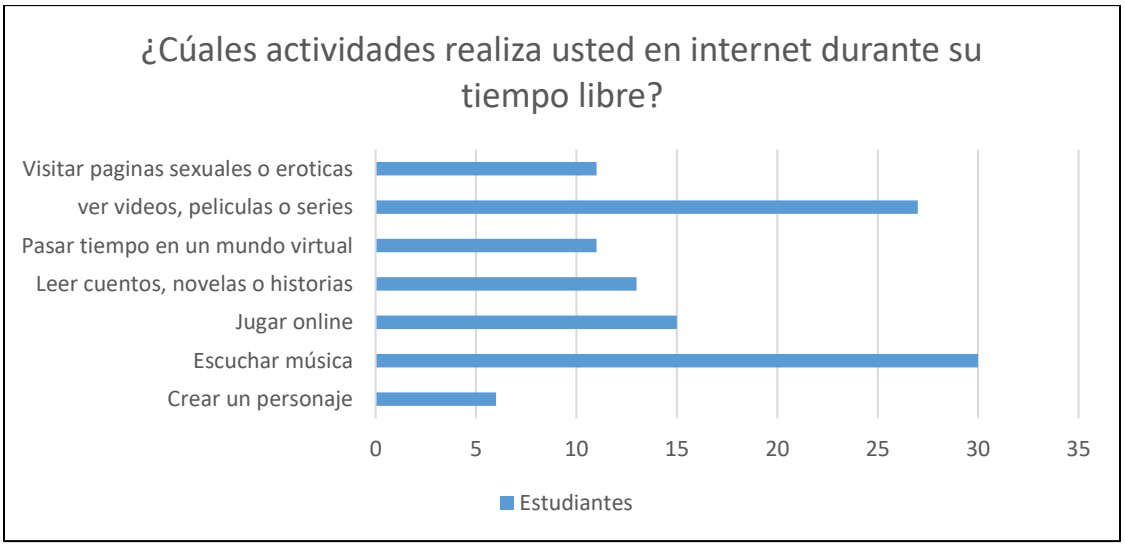


Gráfico 6. Usos lúdicos y de ocio. Resultados encuesta aplicada. Elaboración propia.

El principal uso lúdico y de ocio de las TIC, que hacen los jóvenes estudiantes, es el de escuchar música. Tal práctica es realizada por un 97% de los jóvenes encuestados, quienes afirman que para dicha actividad es en lo que más usan sus dispositivos tecnológicos y es lo que más realizan cuando

se conecta a internet. Seguido a escuchar música, se encuentra la actividad de ver videos y películas con un 87% del total de los encuestados (Resultados encuesta, *Ver anexos*). Lo anterior, refleja los gustos y hábitos que tienen los jóvenes estudiantes al hacer usos lúdicos y de ocio de las TIC; es decir, los jóvenes estudiantes cuando usan las TIC para distraerse, se concentran principalmente en interactuar con contenidos multimedia que son ofrecidos generalmente por servicios de streaming[19].

Los juegos online o realidades de mundos virtuales, no son actividades a las que se les dedique mucho tiempo libre por parte de los jóvenes estudiantes, lo cual se manifiesta en que menos de la mitad de los estudiantes afirman realizar estas actividades. Los jóvenes estudiantes, aún siguen prefiriendo actividades de entretenimiento tradicionales, tales como oír música o ver películas; sin embargo, la diferencia sustancial que la distancia de las anteriores generaciones, es que prefieren realizar estas actividades por medio de la virtualidad, lo cual les permite tener control sobre los contenidos que consumen.

La relación que tejen los jóvenes estudiantes con sus contenidos es dialógica, y rompe con la rigidez en que los contenidos audiovisuales eran transmitidos anteriormente; por ejemplo, ya no hay que esperar que el DJ de la emisora programe una canción, sino que ahora existe control sobre las canciones que se quieren oír en plataformas musicales digitales. En esta relación dialógica que se teje con los contenidos audiovisuales, emerge también una práctica que se ha ido consolidando y es la visita de páginas con videos eróticos. Lo anterior, es evidenciado, en la cifra que aparece en la encuesta realizada, es que un 35,5% de jóvenes estudiantes, usan sus dispositivos tecnológicos para consumir contenidos eróticos audiovisuales a su elección.

En conclusión, los principales usos lúdicos y de ocio de las TIC, que realizan los jóvenes estudiantes, son prácticas de entretenimiento tradicionales tales como oír música o ver películas o series. En este sentido, las prácticas de entretenimiento de los jóvenes actuales no difieren mucho de las generaciones anteriores; sin embargo, los contenidos han migrado de los aparatos electrónicos tradicionales y han pasado a la web.

[19] Plataformas tales como: Netflix, YouTube, Claro video; entre otras, se especializan en transmitir contenidos exclusivamente vía internet.

2.3.2 Usos informativos y de comunicación

Los usos informativos y de comunicación de las TIC, son todas esas prácticas en las que las TIC son usadas con el propósito y significado original para el cual fueron creadas (Crovi, 2007). Estas son prácticas en las que los sujetos hacen uso de las TIC para acceder a la información y comunicar dicha información; en otras palabras, las TIC son usadas por los sujetos para estar informados de lo que sucede y para poder estar comunicados con los demás. Las redes sociales, significaron un boom en este sentido, ya que en la actualidad permiten mantener una comunicación constante con las demás personas.

El uso de las redes sociales, se ha constituido en una práctica generalizada (Calandra y Araya, 2009). Dicha práctica cotidiana corresponde a un uso informativo y de comunicación de las TIC. Lo anterior, dado que el uso de las redes sociales cumple con el propósito y sentido originales con los cuales fueron creadas las TIC. Por ejemplo, WhatsApp, permite compartir información por medio de cadenas de texto, o compartir vínculos y enlaces web que facilitan la transmisión de información. Además, en WhatsApp, también es posible realizar llamadas o chatear con los demás, lo cual permite establecer una comunicación fluida.

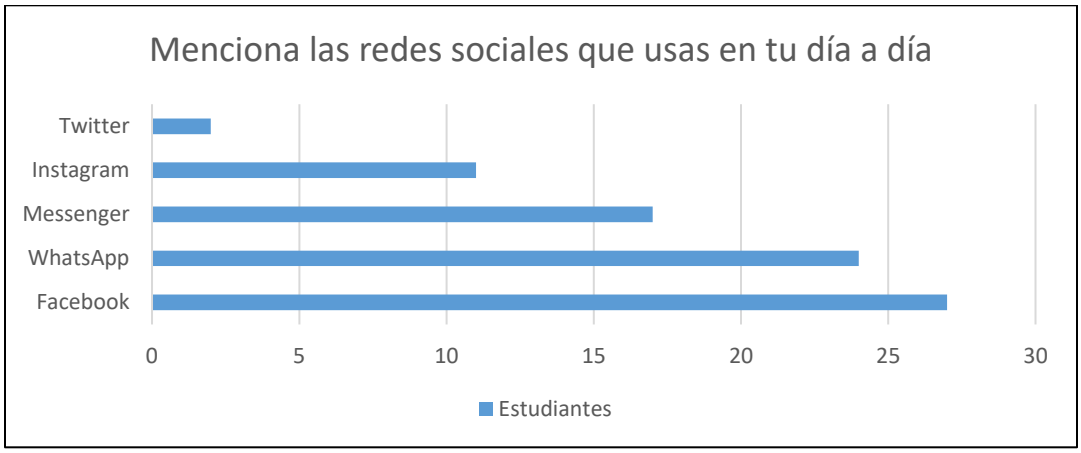


Gráfico 7. *Redes sociales.* Resultados de la encuesta aplicada. Elaboración propia.

Los jóvenes estudiantes fueron consultados, sobre aquellas redes sociales que son usadas por ellos en su cotidianidad (*ver gráfico 7*), a lo cual un 87% de los estudiantes afirmó contar con Facebook, seguido de WhatsApp con un 77%. Estas son las dos redes sociales más populares en el mundo; esto debido a que permiten tener un contacto cercano con las personas, llegando a convertirse en

dos escenarios de socialización virtuales que extienden los espacios físicos de la realidad. Por ejemplo, en Facebook se puede encontrar grupos que están conformados por los miembros de un salón de clases, de un equipo de fútbol o de cualquier otro grupo de personas que comparten un espacio o grupo social, y deciden trasladar sus relaciones sociales a la virtualidad.

Lo anterior, evidencia que los jóvenes estudiantes, hacen un uso cotidiano de las redes sociales, pero principalmente de aquellas redes sociales, que permiten trasladar las relaciones y vínculos sociales a la esfera de la virtualidad. Las redes sociales se han convertido entonces en una extensión de la realidad, en donde es posible permanecer conectado y relacionado con las demás personas con quienes se comparte cotidianamente.

Existen también otros tipos de usos informativos y de comunicación de las TIC, que van más allá del uso de las redes sociales. Esta otra esfera de las prácticas cotidianas, están concentradas en la consulta y transmisión de la información. Los jóvenes estudiantes hacen uso de internet, para poder realizar consultas, para poder estar informados de su realidad o tan solo para leer temas de su interés, tales como novelas juveniles de moda o historias de FaceBook. En este tipo de prácticas, el uso de las TIC tiene un sentido meramente informativo, y al no responder a una necesidad educativa, estas prácticas tienen como propósito el facilitar la circulación social de la información.

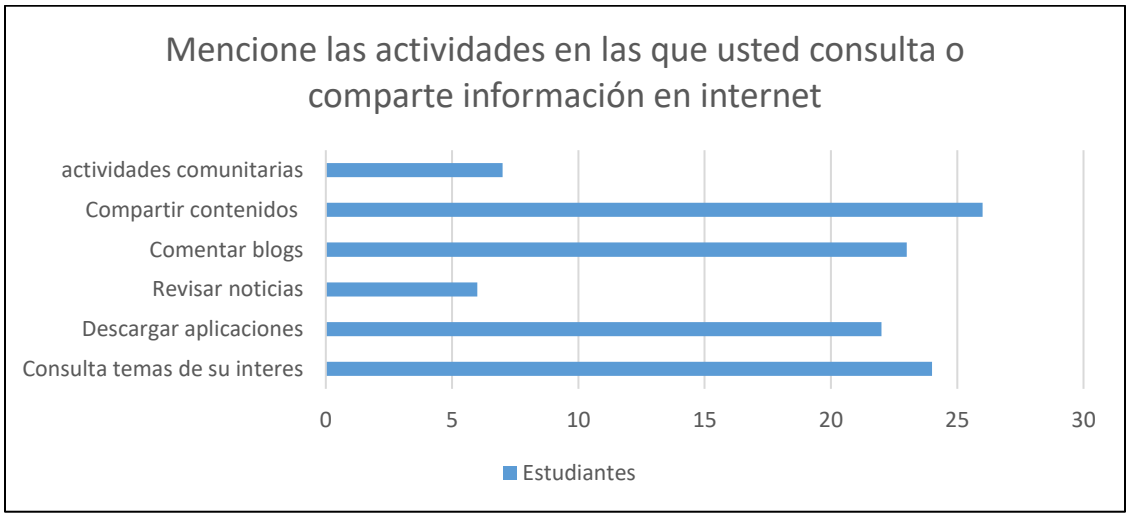


Gráfico 8. *Actividades mediadas por la información.* Resultados de la encuesta aplicada. Elaboración propia.

Los usos de las TIC, que facilitan la circulación de la información, son prácticas que no son realizadas muy frecuentemente por los jóvenes estudiantes. Al consultarles, a los jóvenes estudiantes, por las actividades en las que buscan o comparten información en internet (*ver gráfico 8*), se puede apreciar, que no trascienden de los contenidos que se presentan en las redes sociales. Las tres actividades más recurrentes fueron: compartir contenidos, con un 84%; consultar temas de su interés, con un 77%; y, comentar blogs o estados, con un 74%. Estas tres actividades en particular, son originadas a partir del uso de las redes sociales, ya que los temas que consultan los estudiantes son los que aparecen en sus redes sociales; además, la información que comparten o replican, es realizada a través de sus redes sociales.

La conclusión, a la que se puede llegar, es que los usos informativos y de comunicación de las TIC, en los jóvenes estudiantes, se evidencian principalmente en el uso de las redes sociales. La consulta de información nueva, es ocasionada por alguna inquietud que les surge al consultar sus redes sociales. La información que comparten, lo hacen a través de sus estados y publicaciones en sus redes sociales. Esto evidencia, que las redes sociales para los jóvenes estudiantes, se han convertido en, no solo, un escenario de socialización para estar comunicado con los demás; sino que, además, se ha convertido en el escenario predilecto por los jóvenes para la transmisión y producción de su información.

2.3.3. Usos educativos y de aprendizaje

Los usos educativos y de aprendizaje, se refieren a aquellas prácticas cotidianas, en las que las TIC son usadas con un propósito formativo; y, que, cobran sentido para el usuario, en cuanto las TIC permiten un proceso de aprendizaje (Crovi, 2007). Las TIC, en este aspecto, pueden ser vistas como escenarios educativos virtuales, o como medio de acceso a contenidos educativos. Los jóvenes estudiantes, al estar inmersos en su proceso pedagógico, hacen uso de las TIC con fines educativos, bien sea para complementar los contenidos que reciben en el aula, o por iniciativa propia para aprender contenidos diferentes a los que pertenecen a su currículo escolar.

La primera precisión, que debe hacerse sobre los usos educativos y de aprendizaje de las TIC, es que, no pueden confundirse con la implementación de las TIC en la educación. Cuando se habla de Usos educativos, se está haciendo referencia a las prácticas cotidianas de sujetos particulares

que utilizan las TIC para su proceso de formación individual. Por otra parte, la implementación de las TIC en la educación, amerita una construcción de currículos en los que las TIC medie los procesos de enseñanza-aprendizaje; este último aspecto de infraestructura y de planeación curricular no tiene importancia aquí, en tanto, hacen referencia a usos muy específicos con fines pedagógicos.

Teniendo en cuenta, que los usos de las TIC, corresponden a prácticas particulares realizadas por cada sujeto, esto significa que, los usos educativos y de aprendizaje también lo son. Así las cosas, el usar las TIC con un propósito formativo, corresponde a una decisión subjetiva de los sujetos, y por ende también de los jóvenes estudiantes. Los jóvenes estudiantes, deciden cuánto tiempo le dedican a utilizar las TIC para su proceso de formación, lo cual ocasiona que no todos realicen con la misma frecuencia tales prácticas.

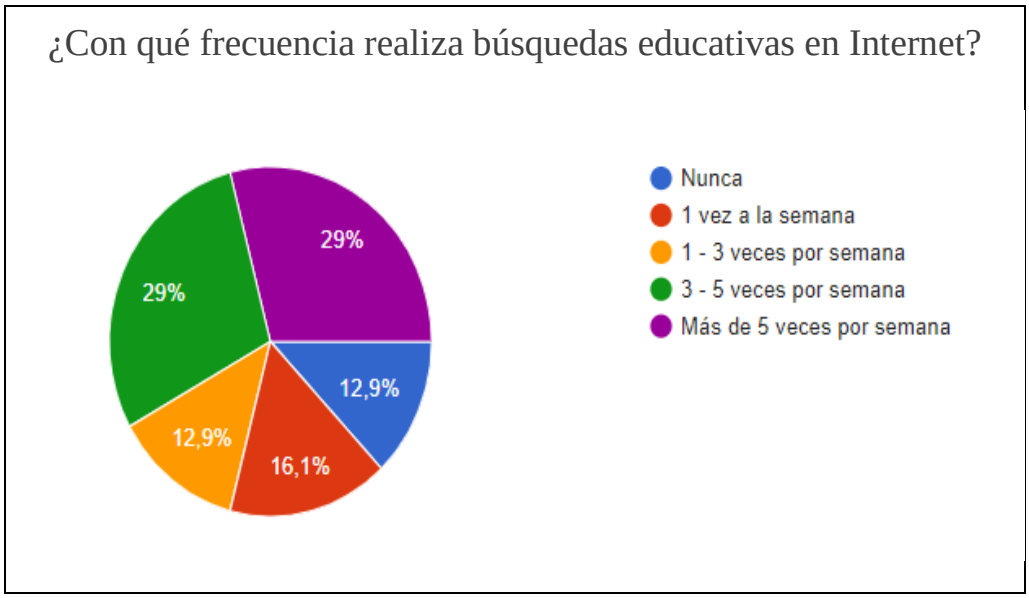


Gráfico 9. *Frecuencia de búsquedas educativas*. Resultados de la encuesta aplicada. Elaboración propia.

Al preguntarles a los jóvenes estudiantes, por cuál es la frecuencia con la que realizan búsquedas educativas en internet (*ver gráfico 9*), se pudo apreciar que un 29% de los estudiantes encuestados afirman que nunca o, a lo sumo, una vez a la semana, emplean las TIC con fines educativos. En contraparte, otro 29% afirma que usan las TIC para búsquedas educativas en más de 5 ocasiones a la semana. La conclusión obvia, parecería ser, que los jóvenes estudiantes tienen un desinterés en

su proceso de formación, sin embargo, la cifra de 12% que afirma nunca realizar búsquedas educativas en internet, corresponde exactamente con el 12% de estudiantes que afirmaron no contar con ninguna conexión a internet.

El potencial de las TIC, para servir de apoyo en los procesos de formación de los jóvenes estudiantes, se ve disminuido por dos aspectos principales: 1) los estudiantes que no cuentan con ninguna conexión a internet, no tienen posibilidades de usar las TIC con fines educativos, privandose de los contenidos y escenarios formativos que existen en la red. Y, 2) Solo 1 de cada 3 estudiantes que cuentan con conexión a internet, realizan con frecuencia usos educativos de las TIC para su proceso de formación. Se podría concluir, que en general, los jóvenes estudiantes, prefieren usar las TIC con propósitos de entretenimiento o de comunicación, quedando rezagado el potencial formativo de las TIC.

Una vez definida, la frecuencia de tiempo, que dedican los jóvenes estudiantes a los usos educativos de las TIC; se hace necesario conocer ¿Cuáles son los usos educativos y de aprendizaje que hacen los jóvenes estudiantes? Hasta el momento, los datos han demostrado que un poco más del 50% de los estudiantes encuestados, afirman realizar búsquedas educativas en internet, en más de tres ocasiones, pero, ¿Qué tipo de actividades son las que realizan?

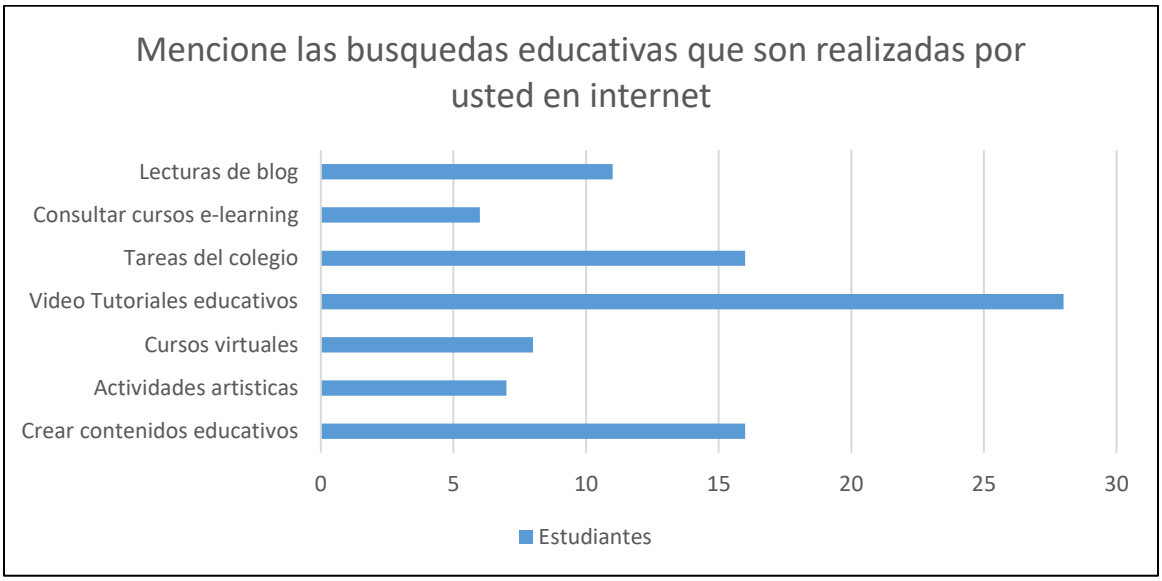


Gráfico 10. *Usos educativos.* Resultados de la encuesta aplicada. Elaboración propia.

Los jóvenes estudiantes, fueron cuestionados sobre, qué tipo de prácticas realizan con las TIC, que tengan un propósito formativo y de aprendizaje (*Ver gráfico 10*), a lo cual, un 90% de los jóvenes encuestados respondieron que consultan videos tutoriales en YouTube. Las siguientes dos prácticas realizadas más frecuentemente por los jóvenes estudiantes, es: usar las TIC para realizar trabajos del colegio; y, crear contenidos educativos, tales como, mapas conceptuales, infografías y archivos audiovisuales. Todas las demás prácticas mencionadas por los jóvenes estudiantes, que implican hacer un uso educativo de las TIC, apenas si superan el 25% del total de jóvenes estudiantes encuestados.

Los usos educativos y de aprendizaje de las TIC, que son realizados por los jóvenes estudiantes, se concentran principalmente en prácticas que sirven de apoyo al proceso pedagógico que llevan en su institución educativa. Las búsquedas educativas que surgen de la intencionalidad propia, son muy limitadas; de las cuales cabe rescatar que un 26% de los estudiantes afirman haber tomado un curso virtual por motivación propia, de los cuales, son cursos generalmente recomendados por youtubers o influenciadores digitales.

Finalmente, se pueden concluir dos cosas principalmente: 1) Los jóvenes estudiantes consultan videotutoriales educativos en YouTube, cuando desean comprender mejor un tema. Estos videos tutoriales están compuestos generalmente por contenidos multimedia, como audio, gráficos e historietas, - tipo Powtoon - que facilitan el aprendizaje de las temáticas por parte de los jóvenes estudiantes. Y, 2) Los usos educativos y de aprendizaje de los jóvenes estudiantes, son realizados principalmente como tarea u obligación que les son impuestas en sus clases del colegio. Lo anterior, evidencia, que las prácticas tecnológicas que tienen un propósito formativo, son casi inexistentes por voluntad propia; y, son vistos más bien como obligaciones académicas por parte de los jóvenes estudiantes.

Hasta aquí se ha visto, cómo las TIC son objetos que tienen diferentes tipos de usos, lo cual se manifiesta en las prácticas cotidianas que involucran el uso de las TIC. En este sentido, las TIC, son objetos con capacidad de crear prácticas culturales específicas entre sus usuarios, y, por tanto, son objetos con capacidad de agenciar la cultura.

Los cambios culturales en la sociedad y los cognitivos en los sujetos, parecen ser el resultado obvio del uso de las TIC, sin embargo, dichos cambios culturales, sociales, estructurales, cognitivos, entre otros, se materializan en formas de apropiación de las TIC. En otras palabras, los cambios que generan las TIC en la sociedad y que construyen nuevas realidades, es analizado desde las formas de apropiación de las TIC. El siguiente capítulo, estará centrado en analizar específicamente, cuáles han sido las formas de apropiación de las TIC que han tenidos los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello.

CAPÍTULO III

Apropiación de las TIC: Escenarios y prácticas sociales digitales consolidados por los estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello.

El uso de las TIC por parte de los sujetos, como ya se ha mencionado previamente en esta monografía, corresponde a prácticas habituales en los que se involucran artefactos y dispositivos tecnológicos en la cotidianidad. Tales usos, son particulares en cada sujeto en el que las TIC cumple con un propósito determinado para cada usuario. Al hablar de los distintos tipos de uso de las TIC, se hace referencia a distintos niveles de interacción que existen entre los sujetos y las TIC.

La apropiación de las TIC, por otra parte, va un paso más allá de la interacción, y, en este sentido, demanda de los sujetos la integración de las TIC tanto a nivel individual (cognitivo, subjetivo) como a nivel colectivo (prácticas sociales y culturales). Delia Crovi (2007) explica que cuando los sujetos interactúan con un objeto, en este caso las TIC, se genera un proceso de adaptación cognitiva en que se interiorizan los procesos mecánicos, sociales y culturales en los que están inmersas las TIC. Si los tipos de usos son diferentes, según cada sujeto y/o grupo social, la apropiación que hacen de las TIC cada sujeto también es diferente en cada uno.

El proceso de apropiación de las TIC se da en dos diferentes niveles de integración seguidos el uno del otro. El primer nivel es un nivel de integración subjetivo, en el que cada sujeto se apropia de las TIC y por lo tanto crea nuevas estructuras cognitivas que materializa en su cotidianidad a través del lenguaje y sus hábitos cotidianos. El segundo nivel de integración, es un nivel intersubjetivo, este surge de la interacción de distintos sujetos que han logrado cierto nivel de apropiación de las TIC y es a partir de esta interacción entre los sujetos en donde se crean escenarios y prácticas colectivas mediadas por las TIC, que al final terminan modificando la cultura de los sujetos. (Núñez y Ledezma, 2007)

En adelante, con el propósito de hacer más entendible el desglose teórico se hablarán de dos formas de apropiación: 1) formas de apropiación de las TIC subjetivas. Y, 2) formas de apropiación de las TIC intersubjetivas. Las primeras, hacen referencia a la forma en que las TIC impactan la

subjetividad de los sujetos; y las segundas, hacen referencia a la forma en la que los sujetos materializan estas formas de apropiación en la sociedad y su cultura. Las *formas de apropiación subjetiva;* se hacen visibles en los discursos y finalidades prácticas con las que cada sujeto de manera particular hace uso de las TIC. Por otra parte, las *formas de apropiación intersubjetivas;* se materializan en la transformación y creación de nuevos escenarios sociales y en la consolidación de prácticas culturales.

Antes de analizar las formas de apropiación de las TIC, es necesario ubicar teóricamente qué es eso de la *apropiación* y analizar cómo se vincula con los artefactos y dispositivos tecnológicos. Lo primero por precisar, es que el concepto de *apropiación* ha sido ampliamente desarrollado en disciplinas tales cómo la psicología y la antropología, específicamente en las teorías de la psicología social y estudios culturales respectivamente.Esta monografía, se centrará en estas dos posturas teóricas del concepto de apropiación: 1) las formas de apropiación subjetivas se analizaran a la luz de la psicología social; y 2) las formas de apropiación intersubjetiva se interpretaran desde los estudios culturales.

La apropiación, según Vigotsky (1979), se trata de un proceso activo de interacción del individuo con los objetos que lo rodean, ocasionando una reconstrucción de las estructuras mentales de cada sujeto. La apropiación se constituye cómo una operación que se presenta tanto a nivel intrapsicológico cómo a nivel interpsicológico. En el nivel intrapsicológico se presenta un proceso llamado interiorización en "donde ciertos aspectos de la estructura de la actividad que se ha realizado en un plano externo pasan a ejecutarse en un plano interno, como un proceso de control de los signos que en su origen formaban parte de una actividad social. (García, M. 2003. p. 75) En otras palabras, cuando se habla de interiorización, se hace referencia a un proceso de hacer propia una actividad social y dotar de significado dicha práctica. Por otra parte, en el nivel interpsicológico de la apropiación, lo que se realiza es un proceso de socialización donde se dota de significado a las situaciones sociales.

La profesora, Maria Dolores Garcia (2003) explica que,

> A través de su participación en interacciones sociales con otros, las personas van dotando de significado a las situaciones y a su propia actividad en función de sus características personales, sus motivaciones, conocimientos y experiencias previas, etc., y así cada persona construirá mediante diferentes lenguajes, claves e interpretaciones, los fenómenos en los que ha participado. Esta reconstrucción es considerada por Vygotsky como *apropiación* y se trata de un proceso activo, de interacción y de reconstrucción personal.
>
> [...] Una persona que participa en una actividad se involucra en un proceso de apropiación a través de su propia participación. La apropiación se da en la participación, al tiempo que el individuo cambia para involucrarse en la situación y esta participación contribuye tanto a la dirección que toma el acontecimiento como a la preparación del individuo para otros acontecimientos similares. La *apropiación* es, en sí misma, un proceso de transformación, un cambio que resulta de la propia participación (pp. 75- 76)

Teniendo en cuenta lo anterior, no se puede hablar de apropiación, si no existe una participación activa del sujeto en las situaciones sociales. En esta monografía, se entenderá por *apropiación de las TIC*, aquellas actividades en las que los sujetos se involucren en situaciones sociales mediadas por las TIC y en las que para dichas actividades se evidencie un lenguaje e interpretaciones comunes de acuerdo a las finalidades con que los sujetos hacen uso de las TIC.

Al hablar de formas de *apropiación de las TIC,* es necesario abordar la relación que se teje entre el proceso de apropiación y las TIC. En este sentido, la evolución teórica de esta relación conceptual, ha dejado dos grandes categorías que en esta monografía se considera necesario enunciar, las cuales son: a) Apropiación social de las TIC; y, b) Apropiación Tecnológica.

El fenómeno de la Apropiación social de las TIC, según Susana Morales (2011) citada en Lopez, A. (2016) hace referencia a:

> Aquellas prácticas a través de las cuales los sujetos, habiendo realizado una elucidación acerca de las determinaciones económicas, sociales e ideológicas atribuibles a los medios, las Tecnologías de la Información y la Comunicación y los discursos de que son portadores y que circulan en su entorno cotidiano, expresan en el uso competente de esos objetos, su deseo y libertad de adaptarse

> creativamente a sus propias necesidades, convicciones o intereses, en el marco de la construcción de proyectos de autonomía individual y colectiva. (p. 8)

En la anterior definición, se puede apreciar que existe cierto énfasis en la capacidad de moldear las TIC al deseo, la necesidad y los intereses de los sujetos que hacen uso de las TIC. Es por esto, que la primera condición para que se pueda hablar de apropiación de las TIC, es que su uso por parte de los sujetos trascienda de un simple plano instrumental. Propiciando la construcción de proyectos y prácticas sociales en donde las TIC puedan ser usadas creativamente para sus propias necesidades.

El vocablo social, en la categoría apropiación social de las TIC, deja entrever que lo que se pretende es dar una connotación más colectiva y más humana al uso de las TIC. Javier Echevarria (2008) comenta que la Organización de las Naciones Unidas - ONU - ha puesto especial atención a la capacidad que tienen las TIC para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos. La apropiación social de las TIC, propende por que los sujetos puedan hacer suyas las nuevas tecnologías y puedan modificar y optimizar actividades que antes eran consideradas cómo la única alternativa. Según esta perspectiva, cuando "se produce una revolución tecnológica o tecnocientífica como la suscitada por las TIC, no se trata de analizar los nuevos aparatos o herramientas que puedan surgir, sino cómo esos aparatos cambian las acciones humanas y, en particular, qué nuevas acciones devienen posibles". (Echeverría, J. 2008. p. 174)

Las TIC permiten a los sujetos la posibilidad de cambiar y crear nuevas acciones que se traducen en nuevos aprendizajes y nuevas prácticas sociales. Adrian Lopez (2016) explica que "la apropiación de TIC siempre involucra la realización de aprendizajes que se constituyen en una base cognitiva sobre la cual se producen otros desarrollos y asumir que una porción considerable de esos saberes y habilidades componen lo que se denomina competencias tecnológicas". (p. 9) A partir de esto, se puede afirmar que, la segunda condición para que se pueda hablar de apropiación de las TIC, es que los sujetos deben crear nuevas habilidades y saberes que impacten sus estructuras mentales, lo cual se manifestará en su acciones y discursos.

En resumen, se puede definir la apropiación social de las TIC: cómo aquellas actividades y situaciones sociales en las que los sujetos hacen uso de los artefactos y dispositivos tecnológicos con fines comunes entre los sujetos que conforman un colectivo. En donde, la interacción de los sujetos con las TIC, transforma la aplicación e implementación de las TIC según el contexto y necesidad de los sujetos y a su vez modifica las prácticas de los sujetos a partir de sus nuevos aprendizajes. En esta relación de intercambio y transformación que existe entre los sujetos y las TIC, surgen nuevas habilidades y saberes que facilitan la participación de los sujetos en escenarios y actividades colectivas; a estos, se les denomina como *Las capacidades TIC.* (Echeverría, J. 2008)

Las capacidades TIC, son aquellas habilidades y nuevos aprendizajes que se consideran necesarios para poder hablar de una apropiación de las TIC. Estas capacidades son las que facilitan que los sujetos conozcan el funcionamiento de los artefactos y dispositivos tecnológicos y por lo tanto puedan hacer uso del mundo de posibilidades en los que pueden aplicar e implementar las TIC a sus actividades y prácticas colectivas. En síntesis, las capacidades TIC lo que permite es que los sujetos puedan crear nuevas acciones que quizás antes eran impensadas o imposibles. (Echeverría, J. 2008) Por ejemplo, está el hecho de ver a alguien por videollamada sin importar a cuantos kilómetros de distancia se encuentre, algo que tan solo hace unos 5 o 10 años era completamente impensado.

La apropiación de las TIC, crea entonces, nuevas acciones humanas. Javier Echeverria (2008) describe y clasifica estas nuevas acciones humanas de la siguiente manera:

> a) Acciones a distancia, por ejemplo, ver lo que sucede en cualquier parte del mundo (televisión), hablar y oír a distancia (teléfono, radio) y, sin ser exhaustivos, comprar y vender, enseñar y aprender, invertir y desinvertir, trabajar, jugar y hacer negocios, todo ello a distancia.
> b) Acciones en red, de manera que el efecto de una acción no sólo se manifiesta en uno o varios sitios, sino en muchísimos lugares a la vez, geográficamente distribuidos. Un virus informático o un mensaje de spam son ejemplos canónicos de estas acciones en red, pero también un programa de televisión, un chat en Internet o un mensaje publicitario a través de teléfonos móviles.
> c) Acciones asincrónicas, que manifiestan sus efectos una y otra vez a lo largo del tiempo, superando la restricción de la simultaneidad. La moviola televisiva, los virus programados en

> Internet o las órdenes de compraventa en las bolsas internacionales cuando un determinado valor alcance un cierto precio son ejemplos de dichas acciones asincrónicas (o metacrónicas), pero podrían aducirse muchos más. (pp. 174 - 175)

En esta monografía, se asume la apropiación de las TIC como un proceso de doble vía en el que por un lado se encuentran las acciones y actitudes que asumen los sujetos al hacer uso de las TIC y por el otro lado, se encuentran los escenarios y situaciones sociales en las que participan e interactúan los sujetos y es allí en donde dan sentido al uso de las TIC.

El proceso de apropiación de las TIC, puede ser entendido más fácilmente, observando la teoría de dotación de significados que plantea Vigotsky (1979) en el que los sujetos dotan de sentido a los objetos que lo rodean gracias a su interacción. Puesta en práctica para el objeto en cuestión de esta monografía; se puede decir que los sujetos hacen uso de las TIC e interiorizan nuevos aprendizajes, que posteriormente son socializados con otros sujetos, que a su vez han cargado de significado su propio uso de las TIC y finalmente, a partir de esta socialización se consolidan prácticas, discursos y significados comunes que dotan de sentido el uso de las TIC de acuerdo a sus necesidades, deseos y convicciones. (Toboso-Martin, M. 2014)

En los escenarios y situaciones sociales en los que participan los sujetos haciendo uso de las TIC, es en donde se dan los procesos de socialización. Generalmente dicha socialización se genera en contextos y entornos cotidianos de los sujetos. A estos escenarios y situaciones sociales, el profesor Mario Toboso-Martín (2014) los denomina cómo formas de socialización tecnológica y las explica de la siguiente manera:

> El acercamiento de un grupo social a una nueva tecnología se ve mediado y significado por formas de socialización tecnológica en diferentes ámbitos de actividad, que vamos a denominar 'entornos prácticos'. Los entornos prácticos definen los espacios de presencia, actividad y participación del grupo social considerado. Se trata, por lo tanto, de entornos característicos relativos al grupo, en los que circulan representaciones y prácticas sociales compartidas, junto con valores relevantes para el mismo. En términos generales podríamos decir que los entornos prácticos de un grupo social dado son todos aquellos espacios en los que el grupo sitúa sus discursos, entendiendo por tales

> discursos la imbricación en ellos de valores, representaciones y prácticas sociales compartidas. (p. 36)

A partir de esto, se puede afirmar, que la tercera y última condición para que se pueda hablar de apropiación de las TIC es que un grupo social en específico pueda emplear los artefactos y dispositivos tecnológicos en sus prácticas cotidianas y en sus entornos prácticos; en donde todos los sujetos implicados compartan creencias, discursos y valores con respecto al uso que hacen de las TIC.

Finalmente, tal cómo se ha mencionado, el proceso de apropiación está conformado por dos niveles: 1) el nivel subjetivo, que hace referencia a la experiencia de uso de las TIC que tiene cada sujeto y que le representa nuevos aprendizajes que se materializan en sus acciones y actitudes. Y, 2) el nivel intersubjetivo, en el que los sujetos en colectivo conforman escenarios y situaciones sociales en donde las TIC son usadas con unos fines comunes compartidos por el colectivo. Los dos niveles se encuentran entrelazados y son inseparables; y es allí en donde se manifiestan las *formas de apropiación*.

En adelante, se analizarán las *formas de apropiación de las TIC*, que han construido los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello. En este análisis, se presentarán los niveles subjetivo e intersubjetivo del proceso de apropiación cómo un todo indisoluble. Para este propósito, se han materializado tres categorías de análisis que permiten abordar tanto las acciones y actitudes de cada estudiante como los valores, representaciones y prácticas sociales que comparten como compañeros de clase que conforman un grupo social.

Tales categorías son: a) Lenguaje digital y subjetividades virtuales: allí se pretende observar los discursos que comparten y cómo por medio de las TIC los jóvenes estudiantes han consolidado un lenguaje y roles compartidos. b) Escenarios digitales de socialización: en este apartado se pretende analizar cómo los jóvenes estudiantes usan la finalidad comunicativa y asociativa de las TIC para crear sus propios espacios de socialización de acuerdo a sus intereses y deseos. Y, c) Prácticas y relaciones sociales en la virtualidad: finalmente se analizará algunas nuevas prácticas que han

creado los jóvenes estudiantes gracias al uso de las TIC y cómo se relacionan entre sí en medios digitales.

3.1. Lenguaje digital

El lenguaje siempre ha estado ligado a la existencia humana, algunos autores no titubean al afirmar que fue el lenguaje el que nos permitió convertirnos realmente en humanos. (Vergara, J. 1999) El lenguaje cómo producto e invención humana, siempre ha estado en constante evolución y en cada cultura, época y contexto social se han desarrollado diferentes lenguajes. (Parrilla, E. 2008) Cada sociedad ha creado su propio lenguaje para denotar su contexto y ha su vez se han creado diferentes invenciones tecnológicas que han modificado o estandarizado un tipo de lenguaje. (Cela-Conde, C; y Ayala, F. 2018)

Los primeros vestigios de lo que se podría considerar lenguaje escrito fueron los pictogramas que han sido encontrados en las cuevas en las que habitaban los primeros seres humanos. (Cela-Conde, C; y Ayala, F. 2018) En esa época los tintes naturales, metales y sangre de diferentes animales, servían para dejar mensajes entre los distintos miembros de una comunidad y también servían para inmortalizar sucesos que dejaron enseñanzas importantes y que debían ser transmitidas de una generación a otra. Mucho tiempo después los egipcios inmortalizaron sus jeroglíficos cómo lenguaje escrito en pirámides y piedras más elaboradas. Si bien, cada sociedad logró alcanzar y definir un lenguaje oral, o lo que denominamos lengua o idioma; el lenguaje escrito no siempre estuvo en constante evolución.

Desde la invención del papiro, para dejar mensajes escritos; los seres humanos vieron nacer, evolucionar y morir diferentes lenguas o idiomas. Sin embargo, la forma de transmitir esos mensajes era la misma en las diferentes sociedades, era por medio del papiro. En otras palabras, la evolución del lenguaje escrito siempre ha estado supeditada a la invención de nuevas tecnologías. (Vergara, J. 1999) La imprenta e invención del papel es un ejemplo de cómo el lenguaje escrito puede permitir la evolución de ciertas lenguas o idiomas, por ejemplo, el inglés y el alemán eran lenguas denominadas impuras, que solo tenían cabida en el lenguaje oral y gracias a la imprenta se empezaron a publicar textos y transmitir dichas lenguas gracias a la escritura.

La evolución del lenguaje no solo ha estado acompañada de la creación de nuevas tecnologías que permitan su reproducción, sino que también ha facilitado los grandes avances cognitivos y sociales de la sociedad humana en general. El profesor Juan Carlos vergara (1999) distingue tres grandes revoluciones en la historia humana que han estado ligadas al lenguaje:

> La primera revolución surge con la aparición del lenguaje en los homínidos, con él aprendimos a descubrir y explicar el mundo en que vivíamos de manera simbólica. Con el surgimiento del lenguaje nace la cultura manifiesta en la tradición oral tronco primigenio de la mitología, la ciencia y la literatura.
>
> [...] La escritura marcará la segunda revolución cognitiva, hace diez mil años. [...] Los lingüistas modernos definen la escritura cómo un sistema de comunicación humana por medio de signos establecidos convencionalmente y que representan un lenguaje. El descubrimiento de la representación mediante imágenes, la necesidad de reforzar la memoria almacenando información; el darse cuenta de que se podían utilizar imágenes para satisfacer esa necesidad y, por último, el difícil proceso de ensayo y error para adaptar las imágenes a la representación de los sonidos del lenguaje.
>
> La tercera revolución aparece en este milenio cuando la copia a mano (los manuscritos) hacía costosos los libros y de muy difícil distribución. la imprenta rescato algún grado de interactividad que facilitó el desarrollo de la escolaridad; antes de la invención de la imprenta de tipos móviles no había educación escolarizada.

En esta monografía se presta atención a la aparición de las TIC; estas, han permitido pasar de un lenguaje escrito (análogo) a un lenguaje digital. Aunque inicialmente, las TIC fueron empleadas para digitalizar libros o imágenes; esta simple práctica significó el primer gran cambio que ha tenido el lenguaje escrito gracias a las TIC y es que los textos han traspasado el escenario de lo físico y tangencial. En este sentido, ya no es necesario tener un libro o periodico para poder saber qué es lo que dice, ahora solo es necesario buscar la publicación en la web y revisarlo las veces que se quiera.

Si bien las TIC, le ha permitido al lenguaje escrito tener un nuevo escenario en los medios digitales, un texto escrito cómo un libro no deja de serlo por el solo hecho de estar publicado en la web. El verdadero cambio y al que se quiere hacer referencia en este apartado, es a los nuevos lenguajes que han sido creados por los sujetos gracias a la virtualidad, entre estos se encuentran los emoticones, stickers o memes usados en las redes sociales. (Sampietro, A. 2016)

Hoy en día, una pareja o grupo de jóvenes pueden entablar una conversación escrita de manera fluida solamente con palabras entrecortadas y emoticones que le permitan al remitente entender que es lo que se quiere decir. (Sampietro, A. 2016) Más aún, en una conversación frente a frente, de manera verbal se pueden traer referencias de memes[20] sin que la conversación pierda el más mínimo de coherencia. A este tipo de prácticas discursivas y nuevos contextos lingüísticos en esta monografía se les denomina *lenguaje digital.*

El lenguaje digital, es definido por Ricardo Ibarra (2020) "como toda aquella transmisión voluntaria de pensamientos, conceptos o sentimientos por medio de un sistema de representación simbólico socialmente consensuado" (p. 13) y que tiene cómo canal de transmisión los dispositivos y artefactos tecnológicos. En otras palabras, el lenguaje digital es un sistema de símbolos construido por los sujetos a partir de sus interacciones en los dispositivos y artefactos tecnológicos. El lenguaje digital no es otra cosa más que el "idioma" que han construido los sujetos para comunicarse por medio de las TIC.

Al hablar de comunicación en su principio más básico, se hace referencia a "un proceso dinámico que debe contener una fuente o emisor que envía un mensaje a través de un canal o medio hacía un potencial receptor que puede convertirse posteriormente en emisor, dependiendo del mensaje enviado." (Ibarra. R. 2020. p. 13) En el caso del lenguaje digital, el proceso de comunicación emplea el mismo principio básico, solamente que las TIC se convierten en el canal de transmisión del lenguaje y los emoticones, memes o mensajes cortos son el mensaje empleado por los sujetos para transmitir sus ideas, pensamientos, conceptos, etc.

[20] imagen visual que cobra sentido con un contexto compartido por varias personas.

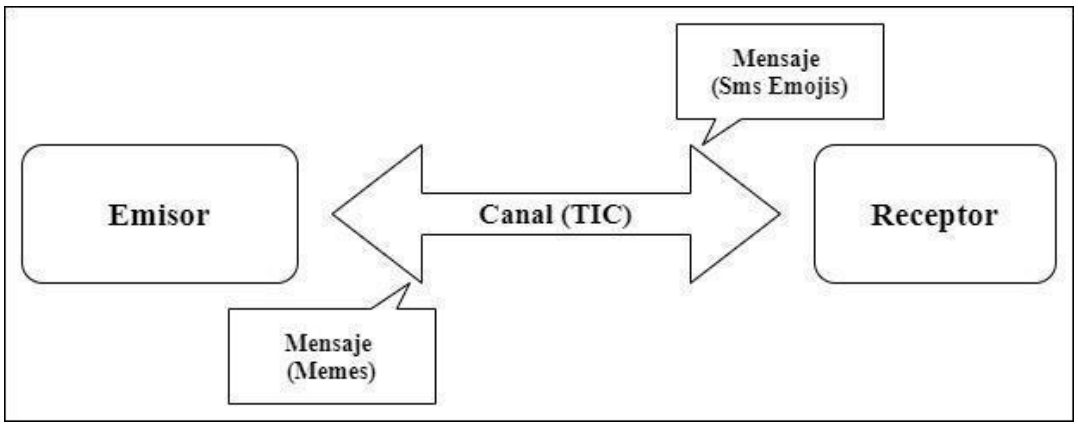


Gráfico 11. *El proceso de comunicación en el lenguaje digital.* Elaboración propia.

Para qué exista fluidez en la comunicación por medio del lenguaje digital, debe existir un nivel mínimo de conocimiento del contexto virtual en el que se desenvuelven los sujetos, para que así pueda existir un consenso en los significados del mensaje. El lenguaje es contextual, por ejemplo, una misma palabra puede tener distintos significados en diferentes países, regiones o estamentos sociales. El lenguaje digital por su parte no escapa a esta realidad; por ejemplo, el emoji comúnmente usado por los usuarios de WhatsApp en Colombia para hacer referencia a que algo produce asco o repulsión es el de la "carita vomitando", sin embargo, la intención con la que fue creado era para demostrar enfermedad o mareo.

El lenguaje digital está en constante crecimiento y evolución; y se manifiesta en dos procesos principalmente: 1) la aparición de nuevas jergas, simbolismos y tecnicismos. Y, 2) la transformación, simplificación y abreviación del lenguaje existente. Las TIC han significado una revolución en las relaciones sociales, pues han abierto nuevos escenarios de socialización digitales y además ha cambiado los tiempos de comunicación. El profesor Ernesto Parrilla (2008) lo plantea de la siguiente manera:

> El escenario lingüístico es uno de los afectados y no es sorpresa, porque toda revolución implica cambios y en este caso, no solamente las tecnologías evolucionan, también lo hacen las formas de comunicarse y por ende, la terminología, los signos, los símbolos, el idioma, la lengua. [...] si bien estos cambios en el lenguaje han despertado el debate sobre si se trata de evolución o involución, no se puede discutir la practicidad y el ingenio en ciertos casos frente a la transformación de la lengua y la mutación hacia nuevas formas –la substitución de letras, la abreviación indiscriminada,

> la aparición de nuevos términos, entre algunos ejemplos–, o bien la tendencia a universalizar símbolos (los emoticones), que se entienden en cualquier parte del mundo más allá de la lengua que se hable y las creencias (políticas, religiosas, culturales) que se tengan. (p. 132)

Más allá de los debates que pueda despertar el lenguaje digital, sobre si es correcto o no reemplazar el lenguaje escrito por emoticones, o si es apropiado abreviar palabras por algunas letras; esta monografía no pretende en ningún momento emitir un juicio de valor. La intencionalidad de este apartado es describir los tipos de lenguaje digital que han construido los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, identificando las nuevas palabras, símbolos y convenciones sociales con las que se comunican por medio de las TIC.

A modo de simplificar la organización de este apartado, se han identificado los siguientes cuatro tipos de lenguaje (Ibarra, R. 2020) que serán descritos detalladamente: 1)Lenguaje SMS. 2) Lenguaje simbólico de los emojis. 3) Lenguaje gamers. 4) Lenguaje referencial en los memes.

3.1.1. Lenguaje SMS

La costumbre de abreviar las palabras que tanto suscita polémica en los puristas del idioma, surgió más cómo necesidad que cómo acto consensuado y planeado por las personas. Los usuarios de los primeros servicios de mensajería instantánea (SMS[21]) que se volvieron populares en la primera década del siglo XXI, contaban con tan solo 160 caracteres para poder enviar un mensaje de texto a su remitente. Lo anterior provocó que los mensajes tuvieran que ser muy cortos y precisos, lo cual dificulta la comunicación. Por ejemplo, para enviar un mensaje corto de buenos días un SMS era más que suficiente, pero para dar un mensaje con instrucciones detalladas era muy poco práctico. (Ibarra. R. 2020)

En ese contexto, los usuarios, empezaron a modificar algunas palabras con el motivo de "ahorrar" algunos caracteres, quitando letras de algunas palabras. Ibarra (2020) explica que así surgieron " palabras simplificadas con la menor cantidad de caracteres posibles. Sustituyendo palabras por su

[21] Los mensajes SMS fueron un servicio por cobrar de mensajería instantánea, en el que los operadores de telefonía móvil cobraban un valor específico por cada 160 caracteres enviados en un mensaje sms. La particularidad radicaba en que al llegar al carácter número 161, ya se realizaba el cobro de un siguiente sms lo que hacía que fuera borrar o simplificar alguna palabra previamente escrita.

comprensión fonética, para que al ser leído los caracteres suenen iguales a la palabra deseada". (p. 17) Ejemplo de ello están las palabras: Además / Ad+ o Cabeza / Kbza.

Esta costumbre se fue arraigado en los usuarios de internet y terminó siendo apropiada cómo una forma de lenguaje por los sujetos, al punto que con la aparición de WhatsApp y demás redes sociales que no tienen una restricción de 160 caracteres para escribir un mensaje, tales palabras popularizadas se quedaron en la forma de escribir de los usuarios de redes sociales.

Los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello no son ajenos a estas prácticas discursivas y por ende también hacen uso de esta simplificación del lenguaje. En la siguiente tabla[22], se identifican las palabras simplificadas que son más usadas por los jóvenes en sus conversaciones escritas por medio de las redes sociales:

Palabra o frase convencional	***Simplificación***	***Palabra convencional***	***Simplificación***
Por	x	Por favor	xfa
Porque	xq	Quiero	kiero
De nada	dn	Que paso	kpasa
Que	q / k	Quien	kien
Si	z	Hola	ola
Bueno	weno	Te amo	t amo
Bien	bn	La verdad	la vdd
Te quiero	tq	Mañana	mñn
No te preocupes	ntp	Loca	lk
Mi vida	mvd	Bonita	boni
Casa	ksa	Colegio	cole

[22] La tabla aquí referenciada corresponde a una compilación de datos que surgen de la práctica escolar llevada a cabo con los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello en el segundo semestre del año 2019 y el primero del 2020.

Gracias	grax	Obvio	ovio
Yo más	yo +	Bebe	bb
Más	+	Picos	pks
Ahí	ahy	Aveces	avc
Estas	ta	Instagram	IG
Para	pa	Facebook	Face
Acá	ca	WhatsApp	WA
Se	c	Chat	xat

Tabla 1. *Palabras SMS.* Elaboración propia.

El lenguaje SMS que han apropiado los jóvenes estudiantes en sus conversaciones tiene tres características principales, que permite identificar el proceso de simplificación y abreviación de las frases o palabras que emplean en su cotidianidad. Las formas de simplificación que son más usadas por los jóvenes estudiantes son las siguientes:

a) La eliminación de las vocales: en donde se dejan solamente las dos o tres consonantes que conforman la palabras. Por ejemplo: Bien/bn - Picos/pks - A Veces/avc

b) El cambio de las letras compuestas por letras que asemejan su sonido: aquí las palabras que emplean tres letras para una sílaba son reemplazadas por una sola letra. Por ejemplo: Que/k - Quien/kien - Quiero/kiero - Chat/xat - Casa/ksa

c) La transformación de frases cotidianas en siglas: en este aspecto, se simplifican las frases cotidianas conformando palabras con las iniciales de cada palabra. Por ejemplo: No te preocupes/ntp - Mi vida/mvd - Te quiero/tq - De nada/dn

Todo lenguaje es consensuado socialmente de acuerdo a una finalidad (Parrilla, E. 2008); en este sentido, las características con las que ha sido construido el lenguaje sms por los jóvenes estudiantes tiene su razón de ser en la utilidad y practicidad que les otorga en sus conversaciones. En una conversación cotidiana entre dos jóvenes, lo que desean los participantes de la conversación es poder escribir y recibir la respuesta lo más rápido posible, en este particular, la simplificación

de las palabras que existe en el lenguaje sms facilita esta labor al tener que escribir menos caracteres.

Por otra parte, la facilidad para tipear el teclado de un celular también facilita la rapidez con la que se puede enviar un mensaje; es por esto que muchas palabras del lenguaje sms reemplaza las letras que se encuentran más alejadas del centro del teclado por las que son más fáciles de oprimir o tipear. En resumen, el lenguaje sms se encuentra vigente y lo seguirá estando en cuanto no se consoliden otras formas de lenguaje más rápidas de comunicación.

3.1.2. Lenguaje simbólico de los emojis

Si de rapidez se trata, los emoticones son el tipo de lenguaje digital que permiten transmitir un sentimiento o una idea lo más rápido posible. No es lo mismo escribir un "hola", un"hl" en lenguaje sms, que enviar el emoticono de una manita saludando. En el caso del lenguaje simbólico de los emojis solo basta con oprimir el teclado una sola vez. Sin embargo, los emoticones por sí solos necesitan de un contexto para poder transmitir una idea un poco más compleja, es por ello que la mezcla del lenguaje sms y el uso de emoticones es la forma más común de comunicación entre los jóvenes pues se hace uso de la simplicidad del lenguaje sms y la carga simbólica emocional que transmiten los emoticones. (Sampietro, A. 2016)

Los emoticones son símbolos y cómo tal dotan de sentido a una conversación. Ricardo Ibarra (2020) explica que la palabra emoticon proviene de la unión de dos palabras en inglés (emotion + icon), lo que en una traducción literal, emoticon quiere decir icono de una emoción. Así las cosas, cuando se habla de emoticones se hace referencia a símbolos que se refieren a una emoción humana.

Al igual que con el lenguaje sms, los emoticones tuvieron su inicio en la primera década del siglo XXI, gracias a los servicios de mensajería instantánea que prestaban los operadores de telefonía móvil. Antes de que existieran las lindas caritas e imágenes que se popularizaron en whatsapp y que son conocidas cómo emojis, era necesario construir la imagen de la emoción humana a partir de los símbolos más comunes tales cómo el asterisco, los paréntesis, los dos puntos, etc. (Ibarra,

R. 2020) En la siguiente tabla se pueden apreciar los emoticones más recordados de la primera década del siglo XXI:

Emoticon	***Emoción***	***Emoticon***	***Emoción***
:)	Feliz	**:´(**	Llorando
:*	Picos de enamorado	**;)**	Pícaro
3:)	Maldadoso	**:/**	Aburrido
:(	Triste	**XD**	Muerto de risa
:#	Groserías	**$)**	Negociante
:P	Lengua afuera	**B)**	Cool

Tabla 2. *Primeros emoticones usados*. Elaboración propia

Tales emoticones no eran iguales en todos los contextos, por ejemplo, al momento de escribir los emoticones, el símbolo de los dos puntos (:) normalmente eran cambiados por el símbolo igual (=). Tal fue el impacto de este lenguaje creado por los usuarios, que los desarrolladores de interfaz de las redes sociales, adoptaron estas propuestas y crearon los famosos emojis, dándole "vida" por medio de las caritas amarillas mundialmente conocidas. (Sampietro, A. 2016) Los emojis se han constituido en un tipo de lenguaje digital socialmente aceptado y por ende los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello también han logrado apropiarse de ellos.

La forma en que se apropian los emoticones en las conversaciones de los jóvenes estudiantes, obedece al contexto en el que se vinculan a la escritura de sus mensajes escritos y al sentido que se les da en sus conversaciones. Agnese Sampietro (2016) afirma que " los emojis no se pueden considerar un verdadero lenguaje, no solo porque no tiene una gramática o una sintaxis propia o por su necesario anclaje al momento presente, sino también porque es muy difícil que no tengan una relación con el contenido verbal, aunque se utilicen solos. Sin embargo, los emojis pueden considerarse discurso: pueden vehicular contenido proposicional, presentan regularidades y su uso es fruto de elecciones de los hablantes". (p. 219) Teniendo en cuenta lo anterior, los emojis son considerados en esta monografía cómo una parte del lenguaje digital, específicamente la parte

visual. En este aspecto los emojis son imágenes a las que se les ha dotado de significado, tal cómo una señal de tránsito, o cómo el dibujo del corazón que hace referencia al amor o la paloma a la paz.

Los emojis son usados dentro de una conversación escrita, pero no siempre son usados con la misma finalidad; Sampietro (2016) identifica tres usos regulares de los emoticones:

a) Uso icónico - metafórico: El uso aquí es representativo y casi que literal. “Los emojis son pequeñas imágenes. En consecuencia, a veces los usuarios sustituyen o asocian un término con su correspondiente representación gráfica.” (Sampietro, A. 2016. p. 219) En este sentido, en la escritura de una frase, algunas palabras son reemplazadas por su representación gráfica en un emoji. Por ejemplo: /Vamos a montar 🐂/ Viste el 🌈 de ayer
b) Uso pragmático: La intencionalidad aquí, es la de complementar o acentuar las ideas que se quiere transmitir. “Los usuarios incluyen emoticonos y, especialmente, expresiones faciales, que no están relacionadas con un determinado término desde el punto de vista representacional, pero que contribuyen a enriquecer el significado del conjunto de la frase”. (Sampietro, A. 2016. p 228) Por ejemplo: /Ya sabes cómo me pones 🔥😈/ Hola buenos días 😍😘
c) Uso interaccional: En este tipo de uso, los emoticones tienen la finalidad de llamar la atención del interlocutor o para matizar alguna frase. “A veces los emoticonos no sólo sustituyen términos concretos, sino que también actúan a nivel de la interacción, como elementos capaces de regular los intercambios conversacionales”. (Sampietro, A. 2016. p. 234) Así las cosas, los emojis son empleados por los usuarios para iniciar, ceder la palabra o terminar una conversación. Por ejemplo: 😀✋ Hola! / Me ayudas porfa 🙏😜



	Emoticon	IDEA		Emoticon	IDEA		Emoticon	IDEA
1		alegre	21		Loco	41		Triste
2		UPS	22		Molestando	42		Falta Fuerza
3		Risa de vergüenza	23		Bromeando	43		desagradable
4		Morirse de Risa	24		En Onda	44		lastima
5		Feliz	25		Cariño	45		Cansado
6		**Risa**	26		lo sé, picaro	46		Furioso
7		**Carcajada**	27		En blanco	47		Sorpresa
8		Bueno	28		No sé	48		Asombro
9		Buena Onda	29		Serio	49		Horror
10		Sonriente	30		Mal Gusto	50		Asustado
11		Contento	31		No interesa	51		Nervioso
12		Super Feliz	32		Pensando	52		Inesperado
13		Agradable	33		Sorprendido	53		Preocupado
14		Delicioso	34		Decepcionado	54		Llorando
15		Aliviado	35		Pena	55		Desilusionar
16		Amor	36		Molesto	56		Agotado
17		Beso amoroso	37		Enfadado	57		Sudando
18		Beso	38		lastimado	58		Llanto
19		Beso Amistoso	39		Confundido	59		No decir nada
20		Beso Cariñoso	40		Poco Triste	60		Durmiendo

Imagen 4. *Emojis más usados en las redes sociales.* Tomado de: https://www.pinterest.com.mx/pin/771030398677554547/

En el desarrollo de la práctica escolar, se pudo evidenciar la forma en que los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, emplean los emoticones en sus conversaciones. A partir de esta experiencia y teniendo en cuenta la clasificación propuesta por Agnese Sampietro (2016); se ha podido presentar la siguiente tabla recopilando las formas de uso de los emoticones más cotidianos:

Uso metafórico	***Uso pragmático***	***Uso interaccional***

Ud me tiene 😡🤬	Cool😎	Holis!! 😁
Vamo a jugar ⚽	Hl boni 😍💜	Xfa 🙃🤗
Toy sin 🔋	la vdd, uff 😋	😉Grax 👍
Ya llego el 🚪	Todo bn 👌	🤐ok
Mucho 👀	Q susto 😨	Aja 🙄

Tabla 3. *Frases cotidianas con emojis.* Elaboración propia.

Tal cómo se puede apreciar en la tabla anterior, los jóvenes estudiantes hacen uso tanto del lenguaje sms cómo de los emojis, al momento de escribir y transmitir sus ideas. Tal conjunción del lenguaje, hace que las frases con las que se comunican en su cotidianidad se encuentren llenas de símbolos por medio del uso de los emojis, lo cual ocasiona cierto sentido de vínculo familiar y de presencialidad. En las estructuras cognitivas de los jóvenes estudiantes, cada emoji y símbolo es asumido cómo una expresión facial o una reacción del interlocutor, (Sampietro, A. 2016) lo que permite que al momento de estar conversando se pueda hacer una imagen mental de las reacciones del interlocutor al instante de recibir la respuesta.

La apropiación tanto de las palabras y frases sms, cómo de los emojis y emoticones en el lenguaje digital de los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello; se lleva a cabo en su contexto cotidiano. Esto se debe a que no es necesario tener un contexto específico o llevar a cabo actividades y situaciones especializadas para usar los sms y los emojis; su uso práctico se aprende en el día a día y se usa en sus conversaciones cotidianas.

3.1.3. Lenguaje gamer

El lenguaje Gamer, a diferencia del SMS o los emojis, surge de una comunidad específica que desarrolla una actividad particular cómo lo es el practicar videojuegos. Las personas que practiquen un videojuego no podrán entender la jerga que maneja esta comunidad o por lo menos no podrá entender la mayoría de palabras con las que se comunican los miembros de la comunidad gamer entre sí. Tales miembros “son de los pocos que cuentan con un lenguaje que ha evolucionado con el paso del tiempo y el desarrollo de las nuevas tecnologías enfocadas a los videojuegos. Actualmente cuentan con algunos de los lenguajes con mayor variedad de términos”.

(Ibarra, R. 2020. p. 14) A todos estos términos con los que se comunican los practicantes de videojuegos al momento de estar jugando, es a lo que se denomina en esta monografía cómo el Lenguaje Gamer.

Hoy en día, gracias a la modernización en los procesadores de los teléfonos móviles, es posible que cualquier persona con un celular y acceso a internet pueda acceder a comunidades virtuales de jugadores en línea. Juegos para teléfonos móviles cómo *Fornite, Free Fire y Among US*; se han popularizado a tal punto que existen millones de jugadores a nivel mundial que comparten sus experiencias y comparten un lenguaje gamer en común. Este ha sido sin duda alguna el gran avance en el acceso al entretenimiento de los videojuegos, pues hasta hace solo una década sólo podía considerarse "gamer" a una persona que tenía una consola de videojuegos cómo Xbox, Nintendo o Playstation.

Los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello no escapan a esta realidad de la popularización de los videojuegos; evidencia de ello es que en la *Encuesta sobre usos y apropiaciones de las TIC,* (Ver anexos) que se llevó a cabo en el marco de la práctica escolar, se les preguntó ¿por qué cosas habían realizado en internet durante el último año? y el 54.8% de los estudiantes respondió que jugar en la red.

En vista de lo anterior, se les indicó a los jóvenes estudiantes que habían respondido que usaban internet para jugar online, que definieran las palabras más usadas al momento de practicar videojuegos. Las respuestas fueron recopiladas en la siguiente tabla:

Términos comunes en la Comunidad Gamer	
Palabra	***Definición***
Recargar	Al momento de comprar accesorios o ropa virtual para el personaje del videojuego se debe *recargar* la cuenta. Se puede hacer mediante compras con dinero real o acumulando diamantes o monedas adquiridas por el desempeño en el videojuego.
ID	Así se conoce al número con el que se identifica una persona en el videojuego y sirve para compartirse con los demás participantes con

	los que se quiere jugar.
Bug	Sucede cuando a uno o varios jugadores se les cae la conexión o falla la fluidez en el juego, generando la pérdida de la partida.
Ban	Se emplea para expulsar un jugador del juego por comportamientos inadecuados. En general es una norma de todo juego, por lo que aquellas actitudes que no se consideran correctas ocasiona el reporte del jugador y el cierre de la cuenta.
Campero	Son aquellos jugadores que se mantienen en el mismo lugar para eliminar a otros, poseen armas a distancia como francotiradores.
Bronce	Se refiere al nivel más bajo de experiencia que puede tener un jugador. Es un principiante.
Gran maestro	Es la máxima distinción en el sistema de clasificación de un videojuego y así se le denomina a una persona que lleva mucho tiempo y es un experto en un juego.
Booyah	Es la expresión de victoria para los ganadores de una partida.
Airdrops	Cajas de suministros y herramientas que son necesarias para el desarrollo de un juego y deben ser recolectadas.
Emotes	Gestos y bailes que puede tener un personaje virtual. Deben ser obtenidos o comprados con dinero real.
HP	Son los puntos de vida que posee cada jugador participante.
Lootear	Recorrer un escenario del juego y conocerlo.
Manco	Es una palabra en tono de burla para hacer mofa de un jugador que no es el más habilidoso.
Rushear	Así se le denomina a la forma en que juegan algunos participantes en donde su personaje permanece en constante movimiento de un lado para el otro.
Skin	Apariencia de los personajes, trajes y armas. Así se llama a la forma característica con la que moldea un jugador a su personaje virtual.

Tabla 4. *Lenguaje gamer*. Elaboración propia.

El lenguaje gamer se caracteriza por ser una compilación de términos específicos en los que se hace referencia a prácticas que se realizan durante el desarrollo del juego y por ende cobran valor y sentido para los miembros de la comunidad gamer. Los jóvenes estudiantes las apropian a su

léxico cómo neologismos, que traspasan los escenarios virtuales de los videojuegos y también se llevan a la cotidianidad de los miembros de la comunidad gamer. Tales neologismos provienen generalmente de palabras del idioma inglés y en el caso de los jóvenes estudiantes, castellanizan su pronunciación.

Es claro que el lenguaje gamer emplea referencias a los videojuegos y cobra sentido en el contexto de los participantes de los videojuegos y por ende su significado no excede a su círculo social y sólo cobra sentido para quienes participan de los videojuegos, excluyendo a los demás.

3.1.4. Lenguaje referencial en los memes

Los memes al igual que con el lenguaje gamer, solo tienen sentido para los miembros que comparten un marco de referencia y contexto específico. Por ejemplo, un meme con una referencia a un programa de televisión solo tiene sentido para quienes han podido ser espectadores de dicho programa de televisión, y si bien alguien que no sea un espectador habitual puede entender la referencia, no podría entender todo el contexto que lo antecede.

Ricardo Ibarra (2020) explica que:

> La comunicación a través de memes comparte, de igual manera, la necesidad de un contexto previo que permita utilizarlo como lenguaje, en este aspecto el meme se convierte en un signo que, puede ser entendido como algo, que, bajo cierto aspecto, representa alguna cosa para alguien.
>
> Los memes comprenden un proceso más amplio al implicar etapas diversas etapas de uso, apropiación y reinterpretación. Este proceso les permite ser utilizado como uno de los medios de comunicación en masa más utilizados en la actualidad, permitiéndole mantenerse hasta la fecha en las comunidades virtuales como parte del lenguaje y de la cultura digital. (p. 20)

La diferencia principal de los memes con el lenguaje gamer, es que los memes si pueden escapar de su marco de referencia, cosa que con el lenguaje gamer no es posible. Por ejemplo, en el lenguaje gamer no sería posible hablar de “camperear” o “rushear” en la vida cotidiana de los jóvenes, pues estos no conviven en un campo de guerra. Por el contrario en el caso de los memes, las referencias se hacen con respecto a acontecimientos que le suceden a un personaje ficticio y

que son las mismas situaciones cotidianas en las que se desenvuelven los jóvenes en su día a día. Este proceso de hacer propio un meme e identificarse con la situación descrita se le denomina apropiación y reinterpretación. (Ibarra, 2020)

Los memes funcionan cómo una captura cómica o trágica de la realidad; generalmente tienden a presentar una visión exagerada de las situaciones cotidianas, lo cual llama la atención de los sujetos. (Ibarra, R. 2020) Tales representaciones exageradas de la realidad son tomadas de personajes y escenarios de la ficción. Los jóvenes actualmente invierten gran parte de su tiempo libre en observar series y películas en plataformas de streaming cómo Netflix o Amazon Prime; también buscan en la web páginas especializadas para poder observar series de referencia cómo los Simpson o Animé japonés. A partir de todos estos contenidos audiovisuales es que los jóvenes crean su marco de referencia y a partir de allí elaboran sus memes.

Una característica muy notoria en el discurso de los jóvenes en la actualidad es que emplean muchas referencias a películas y series al momento de estar conversando frente a frente; incluso un nuevo capítulo de la serie de moda o el conocimiento sobre una serie pasada son temas de conversación recurrente entre los jóvenes. Es por esto, que los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello también han apropiado a sus formas de lenguaje la utilización de memes.

Para que un meme sea efectivo, tanto el creador del meme cómo el receptor del mismo debe entender la referencia; por lo tanto, deben conocer lo que sucedió en la ficción (programa - serie - anime - dibujo animado) y deben reconocer la referencia en lo que les está sucediendo en la realidad en ese momento. (Sampietro, A. 2016) Un meme se convierte entonces en una mezcla de ficción y realidad, en la que los sujetos comparten un mismo marco de referencia y dotan de sentido la imagen a partir de la aplicabilidad de la referencia en su contexto cotidiano.

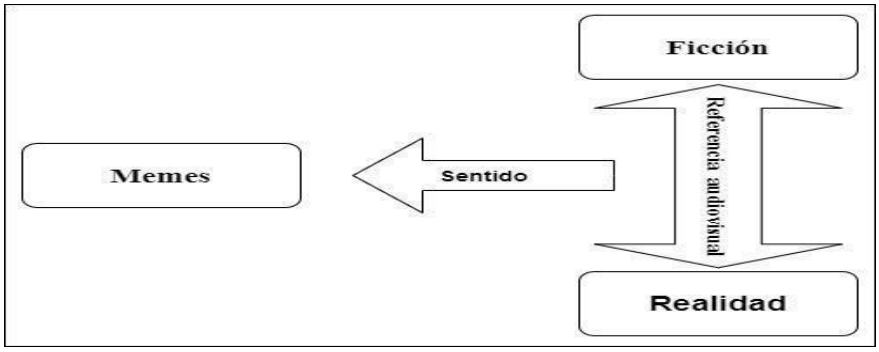


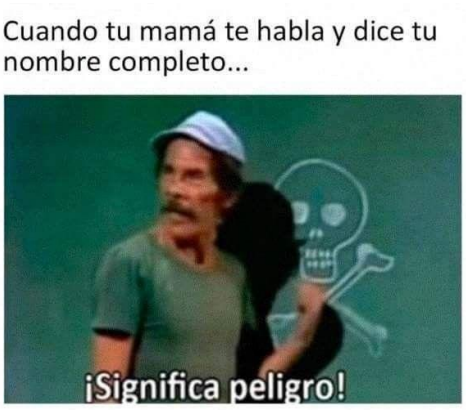
Gráfico 12. *Construcción simbólica en los memes.* Elaboración propia

En la práctica escolar, se pudo identificar los marcos de referencia más comunes y los espacios de aplicabilidad, en los son empleados los memes por parte de los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello. En la siguiente tabla se pueden observar más detalladamente:

Marco de referencia ficcional	***Escenarios de aplicabilidad en la realidad***
● Los simpson ● Dibujos animados ● Películas de Marvel ● El chavo del ocho ● Anime japonés	Relaciones familiares: Convivencia con mamá, papá y/o hermanos. Reuniones familiares.
	Contexto escolar: Relación con sus maestros y compañeros dentro del aula de clase y fuera de ella.
	Relaciones sentimentales: Ante toda situación afectiva, noviazgo, enamoramiento y despecho.
	Ocurrencias cotidianas: Momentos graciosos en la calle, situaciones de peligro o de miedo.

Tabla 5. *Referencias memes.* Elaboración propia.

No existe una única fórmula para la creación de un meme; pero básicamente son el resultado de la combinación de capturar una escena de una serie o película que pueda servir de referencia para los sujetos involucrados e involucrarse con una situación real de los sujetos. Con el propósito de hacer más entendible este proceso de creación simbólica que existen en los memes; a continuación se presentan siete memes que fueron seleccionados por los jóvenes estudiantes, con los que afirmaron sentirse identificados.

Lenguaje referencial en los memes	
Referencia	***Interpretación en la Realidad***
	En la referencia se puede ver a "Don Ramon" personaje de *El chavo del ocho.* Allí de forma jocosa explica que cada vez que se ve una calavera significa peligro. En la reinterpretación a la realidad, cada vez que la mamá de un estudiante menciona su nombre completo, puede considerarse que se encuentra en peligro. El chiste radica en que la mayoría de los jóvenes estudiantes reconocen que cuando sus mamás los llaman por su nombre completo significa que están malhumoradas con ellos y van a reprenderlos.
	En la referencia se puede apreciar a "Naruto" el personaje principal del anime homónimo. En esta imagen Naruto está haciendo una posición de manos que le permite crear clones de él mismo. En la reinterpretación de la realidad, lo que se evidencia es un escenario tragicómico, en el que un joven estudiante que se siente aislado por sus compañeros o que no se siente cómodo trabajando en grupo, decide hacer clones de sí mismo antes que tener compartir grupo con sus compañeros de clase.
	En la referencia aparece "Quico", también personaje del Chavo del Ocho. En la imagen aparece diciendo una de sus frases jocosas más célebre, en la que cuando se dice algo feo de él, se le da una explicación irónica con la que él acceda a hacer algo. En este caso, la reinterpretación del meme es literal y es usado para aplicarse en la misma situación que afronta Quico en la ficción.

	En la referencia aparece “Homero Simpson” personaje principal de la serie *Los Simpsons,* personificando a Krusty el payaso. En la escena, Homero golpea a un hombre por equivocación al punto que deben detenerlo afirmando que ya está muerto, cosa que por supuesto no es cierta. En la aplicación a la realidad de este meme, siempre se hace para describir una escena en donde alguien destroza a otra persona en algún juego, discusión o sentimentalmente hablando.
	En la referencia se captura una de las escenas más famosas de la película *El lobo de wall street.* En ella el protagonista aparece dando una charla motivacional para incentivar la agresividad en las tácticas de ventas. En la reinterpretación de la realidad, los jóvenes estudiantes hacen una crítica a la idea del todo vale. En este caso, traído al contexto sentimental en donde se promulga que es normal sufrir y que eso hace parte de la vida. Tal meme sirve cómo referencia para aconsejar a aquellas personas que atraviesan una situación tormentosa y se les aconseja terminar con todo de tajo.
	En la referencia aparece “Bob Esponja” , protagonista de la serie de dibujos animados del mismo nombre. En la escena, Bob está saliendo de su lugar de trabajo después de haber cometido una equivocación sin saber siquiera que lo hizo. En la reinterpretación, los jóvenes estudiantes toman en burla la actitud confiada de Bob esponja después de haber cometido un error, y lo traen cómo referencia cuando contestan mal un examen pero aún así salen del salón con la actitud confiada.

	En esta última referencia nuevamente aparece Homero Simpson, esta vez negando que hará algo en contra de sus principios para finalmente terminar aceptando al instante. Nuevamente esta es una referencia literal que usan los jóvenes estudiantes, para referirse a los cambios repentinos de idea o de opinión en diferentes contextos.

Tabla 6. *Interpretación de la realidad en los memes.* Elaboración propia.

Tal cómo se pudo apreciar en la tabla anterior, los memes son una recreación de una situación real que sucede en la ficción y por ende sirve cómo referencia para cualquier persona que se sienta identificado con dicha situación. (Parrilla, E. 2008) La razón por la que es tan popular el uso de los memes entre los jóvenes, es porque cumplen con la finalidad de crear vínculos entre los sujetos y crear cohesión social a partir de la identificación mutua de sus problemas, deseos, gustos y demás aspectos cotidianos que se plasman en un meme.

Al provenir de escenarios de la ficción, en los memes no se hace referencia a una persona en específico, pero los sujetos que se identifican con las situaciones que pasan en la ficción, logran verse reflejados tanto en los personajes ficticios cómo en los demás sujetos con quienes comparte las ideas, gustos y valores del personaje.

3.2. Escenarios y Prácticas sociales en la era digital

Los seres humanos somos seres sociales por naturaleza y por ende, hemos constituido lugares en los que podemos socializar nuestros pensamientos, ideas y valores. (Valera, S. 1999) Desde los primeros homínidos reunidos alrededor de una fogata, pasando por el ágora de los griegos, hasta la sala de estar en donde comúnmente se reciben visitas en nuestros hogares; los seres humanos siempre hemos tenido lugares en donde expresarnos y conversar con nuestros congéneres.

A estos lugares, se les denomina como espacios de socialización y comúnmente han sido divididos teóricamente entre espacios del ámbito privado y del ámbito público. (Valera, S. 1999) En la

cultura antigua griega, se definió por primera vez esta diferencia, hablando del *oikos* para aquellos espacios netamente familiares, en los que se resguarda la parte privada de los sujetos, lo que les avergüenza, lo que se pretende ocultar. Por otra parte, se encontraba la *polis,* que hacía referencia a esos espacios propicios para el debate público y en estos lugares se podían debatir los intereses colectivos. A partir de esta distinción de conceptos, los griegos establecieron el hogar cómo el lugar predilecto del oikos y el ágora cómo el escenario de debate y participación pública. (Valera, S. 1999)

Más adelante, con la consolidación de la ciudad cómo lugar de habitabilidad y residencia de los seres humanos, empezó a establecerse al interior de la ciudad la distinción entre la vivienda cómo espacio privado de los sujetos, y a los espacios de co-habitabilidad, en donde los sujetos podían compartir entre sí, empezaron a denominarse espacios públicos. Los espacios públicos, surgen de la corresponsabilidad de los habitantes de una ciudad por crear espacios propicios para poder socializar, disfrutar y entretenerse mutuamente. Así las cosas, "los espacios públicos son, en consecuencia, tratados como escenarios de la socialidad, esto es, espacios donde es posible entrar en relación con los demás. La noción de socialidad remite al encuentro, a la relación entre los sujetos". (Martinez, E. 2003. p. 123) En otras palabras, los espacios públicos son aquellos lugares donde los sujetos pueden encontrarse para socializar por fuera de su esfera privada; por ejemplo, el andén de la calle, una cancha de fútbol, el transporte urbano o cualquier otro lugar donde los sujetos puedan reunirse y compartir sus experiencias.

En esencia, un espacio público tiene dos características principales: 1) Hace referencia a un lugar en específico, sea físico o virtual, al que los sujetos saben de antemano que pueden llegar para conversar y relacionarse con los demás. Y, 2) En este lugar, cada sujeto conoce de antemano las normas sociales que lo constituyen y en este sentido cada sujeto actúa conforme a las prácticas que son socialmente aceptadas. Por ejemplo, no es lo mismo el comportamiento en una biblioteca, que en un estadio de fútbol. En este sentido, todos los espacios públicos son vistos cómo escenarios sociales, es decir, un espacio público es cómo un escenario de teatro donde cada sujeto actúa conforme a su papel en la obra.

Emilio Martinez (2003) explica que:

> Los papeles que representamos son a veces engañosos, haciendo del escenario público un marco de representaciones mudables y no del todo auténticas. Pero este espacio no exige tanto autenticidad como credibilidad. Las analogías entre la ciudad y el teatro se antojan acertadas. En el espacio de las calles, donde uno es visto y es espectador a la vez, también se actúa: el individuo ha de hacer creíble sus papeles ante los desconocidos, juega con las apariencias, maneja las presentaciones, interactúa en un escenario sin argumento. Pero es ahí donde la sociedad y sus miembros se renuevan constantemente. (p. 124)

Si bien, todos los espacios públicos son escenarios sociales, no todos los escenarios sociales pertenecen a la esfera de lo público. Por ejemplo, la familia es un escenario de socialización, incluso, es el primer escenario en el que todos los sujetos socializan por primera vez; además, entendiendo la familia cómo escenario, cada miembro actúa conforme su papel y desde luego cómo lo plantea Martinez (2003) dicha actuación no siempre es del todo auténtica y verídica. Cómo primera conclusión, se puede afirmar que tanto los espacios públicos como los privados, son escenarios de socialización. En este apartado, se pretende demostrar cómo las TIC han creado nuevos escenarios de socialización y analizar sus características.

En los escenarios de socialización, los sujetos pueden socializar sus ideas entre sí, pueden debatir sus argumentos, o simplemente pueden conversar y entretenerse con algún pasatiempo. Tales escenarios son creados y consensuados por los sujetos de acuerdo a las dos características mencionadas anteriormente. En este orden de ideas, las TIC han permitido la construcción de nuevos escenarios de socialización donde los sujetos pueden relacionarse entre sí. La única diferencia con los escenarios de socialización tradicionales, es que el lugar en el que los sujetos se reúnen para socializar, ya no se encuentra en un espacio físico tangible como lo es un teatro o un parque, sino que se ha traslado a la virtualidad. Estos nuevos escenarios cómo una página web, un grupo de whatsapp o los juegos online se constituyen en los nuevos escenarios de socialización donde los sujetos se reúnen a compartir sus ideas y conversar. (Garrido. N. 2012)

A estos nuevos escenarios que son mediados por las TIC, en esta monografía se les denomina *Escenarios digitales de socialización.* Antes de continuar, es necesario aclarar cómo se cumple en la virtualidad con las características de los escenarios de socialización. En primer lugar, el lugar

de socialización es virtual y existe un consenso social con respecto a cómo acceder; por ejemplo, un grupo en facebook sobre Kpop, los miembros saben el tipo de contenido que se comparte y cómo encontrarlo. En segundo lugar, cada miembro del grupo de facebook expuesto cómo ejemplo, sabe perfectamente que es lo que se hace al interior del grupo, las actividades que se llevan a cabo, como compartir noticias sobre un grupo musical en específico, conversar sobre el último concierto y entre otros; en este sentido, cada miembro cumple con un papel o rol dentro del grupo. Finalmente, cómo lo plantea Martinez (2003), la forma en que se presenta y actúa cada miembro del grupo, no siempre obedece a la autenticidad y credibilidad esperada, por ejemplo, un miembro puede hacerse pasar por una mujer cuando en realidad es hombre o puede decir que vive en un lugar en el que en realidad no reside.

Tal cómo se pudo ver, los escenarios de socialización que son mediados por las TIC, cumplen con las mismas características de los espacios de socialización tradicionales; por ende, el hecho que el escenario de socialización ya no sea solamente el estadio de fútbol sino que se haya traslado a la virtualidad por medio de la Fan page de un equipo de fútbol, no quiere decir que el escenario digital no se un espacio propicio para la socialización. Ahora bien, con los escenarios de socialización tradicionales es fácil identificar los espacios públicos y privados, claro que con algunas excepciones; sin embargo, con los escenarios digitales de socialización, esta distinción no es tan fácil de hacer. (Garrido, N. 2012)

Los escenarios digitales de socialización discurren todo el tiempo entre la dicotomía de la privacidad y la visibilidad pública. Si bien, en las redes sociales o comunidades virtuales, los sujetos pueden determinar quien observa o no los comentarios compartidos, tal nivel de privacidad no existe, pues una vez que se publica algo en la web y se comparte con los demás, es casi que imposible tener completa claridad sobre la trazabilidad y difusión de la información compartida.

La privacidad es entendida cómo “el control selectivo del acceso a uno mismo o al grupo al que uno pertenece. Este control selectivo puede entenderse desde dos vertientes: control de la propia interacción social (contacto social con los demás) y control de la información ofrecida durante la interacción.” (Valera, S. 1999. p. 24) En este sentido, los sujetos que interactúan en los escenarios digitales de socialización cuentan en teoría con la posibilidad de conservar su privacidad en las

interacciones sociales. En el primer punto, un sujeto puede restringir el contacto social con los demás por medio de la herramienta del perfil privado; en las redes sociales o en los foros web, se puede tener un perfil anónimo que restrinja las interacciones a solo los contactos que se tienen agregados. En el segundo punto, sobre el control de la información, en los escenarios digitales existen herramientas que permiten bloquear la visibilidad de un comentario o de una foto o contenido compartido, así que en teoría también existe cierto nivel de privacidad sobre la información.

El problema de la privacidad en los escenarios digitales de socialización, radica principalmente en los términos y condiciones de uso de espacios tales cómo las redes sociales, juegos online o los foros web. En estos espacios, los desarrolladores y propietarios de las plataformas solicitan permiso para almacenar la información e incluso para previsualizar información privada antes de ser compartida, argumentando que lo hacen para filtrar contenidos y determinar gustos.

Ante esta situación, Valera (1999) trae a colación la figura del panóptico desarrollada por Foucault (1975), en donde se explica que en las sociedades de control, existen agentes superiores que tienen poder sobre toda la información y sobre todos los sujetos para poder vigilarlos. Así cómo los escenarios de socialización tradicionales cómo un estadio, un teatro o la calle misma están en constante vigilancia mediante cámaras de seguridad y agentes de seguridad; en los escenarios de socialización digitales también existe una constante vigilancia mediante los algoritmos y los desarrolladores web. En otras palabras, los escenarios digitales de socialización también están sometidos al panoptismo, es decir, las redes sociales, los foros web y demás espacios de la virtualidad, se encuentran regulados por agentes de poder.

Sergei Valera (1999) explica con respecto al panoptismo que:

> No solamente la vertiente interaccional de la privacidad se ve transgredida por el panoptismo contemporáneo. La vertiente informacional (recordemos, capacidad para regular la información que ofrecemos a los otros) se ve tanto o más alterada por este efecto: a través de nuestro número de identificación fiscal, nuestra tarjeta de crédito o, simplemente, nuestro número de teléfono, multitud de desconocidos pueden acceder a buena parte de nuestra vida financiera, social y hasta familiar; nuestros datos personales corren por multitud de canales insospechados sin el mínimo control por

> nuestra parte; nuestro buzón se inunda con numerosas ofertas personalizadas sin que lleguemos a descubrir cómo las empresas de publicidad directa han dado con nuestros perfiles y direcciones. (p. 29)

Si bien es cierto que las TIC se encuentran reguladas por estructuras de poder y por lo tanto las interacciones que suceden gracias a los dispositivos y artefactos tecnológicos están mediados por estas estructuras; no se quiere desconocer que los jóvenes han apropiado las TIC y las han hecho suyas y hasta cierto punto también han modificado dichas estructuras. En esta monografía no se quiere presentar una visión apocalíptica (Eco, U. 1984) de las TIC, al contrario, se hace referencia al panoptismo para presentar una realidad y es que los escenarios digitales de socialización, son espacios regulados por estructuras de poder - pero cuál espacio no lo es -, pero aún así los sujetos que participan en tales escenarios sociales no lo hacen de una forma pasiva y sumisa.

Los jóvenes han apropiado las TIC a tal punto que han construido una cultura alrededor de estas, por lo tanto los escenarios digitales de socialización son espacios heterogéneos en donde fluyen diferentes prácticas culturales que modifica hasta las finalidades originales con las que han sido pensadas las TIC. Por ejemplo, Facebook fue pensado inicialmente cómo un álbum virtual de fotografías en donde los usuarios podían compartir aspectos y experiencias de su vida cotidiana; sin embargo, producto de las formas de apropiación que hicieron los sujetos, Facebook ha evolucionado para permitir grupos de intereses comunes, una sección de ventas o incluso una sección para gamers. Empero, todo ello fue gracias a las nuevas apropiaciones que hicieron los usuarios de facebook, por ejemplo, los usuarios de esta red social encontraron en Facebook un espacio para comercializar productos por facebook lo cual transformó su finalidad original y llevó a que los desarrolladores incluyeran esta aplicabilidad a su plataforma.

Los escenarios digitales de socialización se han convertido poco a poco en otra esfera de la vida, al punto que existen jóvenes que invierten la mayor parte de su tiempo a socializar por medio de las TIC[23]. En este aspecto, la profesora Natalia Garrido (2012) explica que:

[23] Caso aparte, los acontecimientos ocurridos tras la pandemia del coronavirus, en donde casi todos los seres humanos, sin excepción alguna, nos vimos obligados a llevar a cabo todos nuestros proceso de socialización por medio de las TIC. En este punto no se ahondará pues no corresponde a la realidad en la cual se desarrolló la práctica escolar.

> Así, las nuevas tecnologías de comunicación (en adelante, TIC) han influido de manera significativa en aspectos sociales, económicos, culturales, identitarios y políticos. Al respecto, durante los últimos años la mediación tecnológica asume una dimensión cada vez más estructural en amplios sectores de la población y de la juventud en particular. De este modo, la creciente producción de contenidos, formatos y sus representaciones posee repercusiones en la conformación de un nuevo tipo de sensibilidad cultural. Asimismo, la comunicación mediada por la computadora produce modificaciones en las formas de socialización y, en este sentido, también en las formas de organización e intercambio de información.
>
> A medida que las TIC adquieren protagonismo en el espacio público, se incorpora la idea del advenimiento de una tecnocultura , en la cual las redes informáticas interactivas crecen de modo exponencial, creando nuevas maneras y canales de comunicación, y dando forma a la vida a la vez que ésta les da forma a ellas. Los jóvenes que tienen la posibilidad de acceder a Internet con regularidad no suelen hacerlo sólo para buscar información, sino que Internet ha entrado en sus vidas desde distintos registros, convirtiéndose en un nuevo territorio de lo común en forma de dispositivo de juego, del encuentro con el otro, etc. (p. 120)

Las TIC, tal cómo lo plantea Garrido (2012) han creado un nuevo territorio de lo común y en este nuevo territorio es en donde se construyen los escenarios digitales de socialización. Estos escenarios son creados a partir de la participación de los sujetos en los diferentes espacios virtuales. Es por esto, que gracias a las TIC "se están creando nuevas formas de *ciberparticipación* que abren cauces de participación creativos, abiertos y no jerárquicos, y que en determinadas condiciones pueden habilitar la creación de comunidades que faciliten la participación, la cooperación y el intercambio de información entre actores sociales individuales y comunitarios". (Garrido, N. 2012 . p. 120)

En conclusión, se puede decir que los seres humanos siempre han creado espacios en los cuales pueden relacionarse entre sí. Y, ante la llegada de las TIC y su consolidación cómo nuevo territorio común; los sujetos han aprovechado este territorio para crear escenarios digitales de socialización en donde a pesar de las estructuras de poder que hay detrás de ellos, se han podido llevar a cabo procesos de apropiación que han modificado las TIC y las estructuras sociales. Finalmente, estos

procesos de apropiación han sido posibles gracias a las acciones de los sujetos, que anteriormente han sido denominadas como ciberparticipación.

Los escenarios digitales de socialización y las prácticas sociales que se llevan a cabo dentro de estos espacios, hacen parte, tal cómo se mencionó anteriormente, de las formas de apropiación de las TIC intersubjetivas. Y es que, los sujetos al hacer uso de los dispositivos y artefactos tecnológicos, no lo hacen de manera pasiva, sino que en ese intercambio sujeto-tic-sujeto, se modifican por un lado las funcionalidades de las TIC y por otra parte se crean nuevas prácticas culturales.

Es por esto, que en esta monografía se asumen cómo un todo, tanto los escenarios digitales de socialización cómo las prácticas sociales que se realizan allí. Se asume, que si bien es cierto las prácticas sociales - es decir lo que hacen los sujetos - son posibles gracias a los escenarios digitales; lo que hacen los sujetos también modifica estos escenarios. Teniendo esto en cuenta y considerando la finalidad de este trabajo monográfico; en adelante, se detalla los escenarios digitales de socialización en los que participan los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello y las prácticas que se desarrollan al interior de estos escenarios. Con la finalidad de hacer más inteligible el análisis de estos escenarios, se ha propuesto la siguiente clasificación: 1) Redes sociales. 2) Comunidades virtuales. Y, 3) Juegos online.

3.2.1. Redes sociales

Las redes sociales se han convertido en el escenario digital de socialización más importante para las nuevas generaciones y por ende para los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello; pero, en definitiva ¿qué son las redes sociales?, son aquellas aplicaciones y plataformas web que permite a los usuarios tener un usuario e interaccionar con las demás personas, bien sea del entorno inmediato cómo también desconocidos.

Debido a este proceso de interacción, los jóvenes construyen una identidad de sí mismos en las redes sociales, y tal cómo se mencionó anteriormente, no siempre lo que se muestra en un escenario corresponde a la realidad. En este sentido, se puede mencionar que las redes sociales se han convertido en un “nuevo espacio de socialización en el que los jóvenes construyen su identidad

social sobre la base de las diversas y abundantes interacciones que mantienen con sus iguales y otros miembros de la comunidad virtual". (Aguilar et al. 2016. p.156) Las redes sociales se han convertido para los jóvenes en un escenario tan o más importante que la familia o la escuela en el proceso de socialización.

Hace menos de 15 años, los principales escenarios de socialización para un joven promedio eran su hogar, la escuela y una cancha o calle en la que pudieran jugar. En estos lugares, los jóvenes podían compartir sus ideas y aprender de los demás y de sí mismos de manera presencial, cara a cara. Sin embargo, las redes sociales han ido reemplazando poco a poco estos espacios de socialización; solamente basta con revisar la cantidad de tiempo que los jóvenes permanecen ocupados viendo las redes sociales; por ejemplo, a los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, se les cuestionó por cuanto tiempo consideraban que dedicaban a estar revisando sus redes sociales y un 80,7% de los jóvenes respondió que cómo mínimo 3 horas pero que el tiempo podía superar las 5 horas diarias. El tiempo que los jóvenes de hace 15 o 20 años dedicaban a jugar y estar en la calle ahora ha sido reemplazado por las redes sociales.

En esta monografía se reconoce que por razones sociales, en especial por razones de seguridad, los padres ya no consideran la calle cómo espacios seguros para que sus hijos permanezcan allí; a tal punto que internet es visto cómo los padres cómo un mal menor pues prefieren que sus hijos se sumerjan en la web pero dentro de sus casas. Esta realidad social, se reconoce pero no se analiza en esta monografía pues excede a los límites de esta investigación. No se pretende emitir un juicio de valor sobre si es bueno o malo que los jóvenes dediquen tanto tiempo a estar sumergidos en la web, el objetivo aquí es analizar qué repercusiones tiene en su subjetividad.

Es un hecho, los jóvenes permanecen mucho tiempo inmersos en las redes sociales; pero esto también se debe a la necesidad de relacionarse con los demás. Si ya los espacios físicos no son lo suficientemente seguros o ya no son tan atractivos para los jóvenes, las redes sociales llegan a ocupar ese lugar cómo escenario de socialización. Las profesoras Teresa Gonzales y Angela Lopez (2019) explican que "Las RRSS son el medio perfecto para satisfacer la aspiración intrínseca relacional de los sujetos, recogida en la Teoría de la Autodeterminación, contribuyendo al desarrollo de la personalidad y de la identidad de los sujetos. En ellas, los más jóvenes buscan la

aceptación social entre su grupo de iguales y de referencia." (pp. 2) Los jóvenes estudiantes se encuentran en plena construcción de su personalidad y de su ser, es por esto que las redes sociales también sirven de excusa para representarse cómo lo que son o lo que quieren ser.

Teresa Gonzales y Angela Lopez (2019) afirman que para los jóvenes estudiantes,

> Crearse un perfil implica caracterizarse e identificarse como persona, definiendo una identidad personal. En muchos casos va más allá de reflejar lo que soy, pasando a reflejar lo que me gustaría ser. Ese perfil es la carta de presentación hacia su red de contactos, y de ello va a depender su socialización y sus interacciones, tanto a nivel real como virtual Realizar actividades a través de la RRSS tales como subir fotos, etiquetarlas, hablar con amigos, dejarles mensajes, etc., supone para ellos una forma de entretenimiento y estar en contacto con su entorno. [...] Algunos sujetos manifiestan la importancia que tiene la interacción con los demás, y con los contenidos de sus perfiles; cuando algún contenido no genera interés entre sus contactos, podría ser eliminado. No consideran oportuno tener contenidos que no son de interés para su entorno. (pp. 3 - 4)

En la construcción identitaria en las redes sociales, los jóvenes necesitan reafirmar su identidad a partir de la aceptación de los otros. Se ha teorizado históricamente, que los jóvenes necesitan ser aceptados por el grupo social y por lo tanto ajustan sus conductas e incluso gustos para adecuarse a los de la mayoría. En el caso de las redes sociales sucede lo mismo, en estos escenarios digitales de socialización, se presenta lo que se denomina la *cultura del like*. Cuando se habla de este tipo de cultura, se refiere a la necesidad de aceptación que tienen los jóvenes y que se manifiesta por medio de los likes o me gusta que es capaz de recopilar una publicación en especial.

Los jóvenes estudiantes, se encuentran en constante juicio a partir de las publicaciones y contenidos que comparten en redes sociales. Este juicio constante y necesidad de aceptación, genera una dicotomía entre lo que se es y el querer ser. Los jóvenes que no son capaces de ajustarse a las conductas esperadas, las fotos que no cumplen con la estética exigida o quienes no comparten los contenidos de moda son sometidos al juicio social. Esta práctica, conduce a problemáticas cómo el ciberbullying, en donde se ataca a los jóvenes y sufren de presión social y de exclusión por no ajustarse al grupo. (Del Prete y Redon, 2020)



Imagen 5. *Problematización de las redes sociales por parte de los jóvenes estudiantes.* Evidencia práctica escolar realizada en la IED Colegio Montebello

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que los jóvenes al hacer uso de las redes sociales pueden crear dos tipos de personalidades; por un lado la personalidad que se muestra en las situaciones cotidianas de la realidad física, y por el otro lado, a partir de la socialización en este tipo de escenario digital, se crea una personalidad digital que es la que vive en las redes sociales.

Las investigadoras Annachiara Del Prete y Silvia Redon Pantoja (2020) demuestran en este aspecto que:

> Queda en evidencia qué las *redes sociales* posibilitan nuevos procesos de socialización, flexibles, ubicuos, anónimos y mutantes, brindando el tiempo y el espacio propicio (Bernárdez, 2006) para responder a la necesidad de reconocimiento por parte de los otros. Eso es posible sobre todo porque las *redes sociales* dejan ser sin estar, lo que permite - atreverse - a experimentar(se)diferentes aspectos de la identidad, sin miedo a lo que dirán y sin la responsabilidad por hacerse cargo de ello:
>
> - Flor María 15 años: ‘puedo liberarme más con mi gente por chat […] también poder liberar mi mente, puedo comentar cosas sin que me critiquen.’

- Carina 15 años: ‘La gente tiende a expresar más en redes sociales ya que no tenía que enfrentarlo cara a cara, ya que de repente se pone nerviosa y además que en el Whatsapp tú podrías pensar lo que vai a escribir y además que no te pueden interrumpir.’

No obstante, la performatividad de las identidades a través de la cual el sujeto se relaciona en los grupos online, es conocida y aceptada por las y los usuarios, considerándola como elemento distintivo y característico de la red social, que no impide el ser, estar y el formar parte:

- Ricardo 14 años: ‘Hay dos sujetos dentro de nuestra personalidad, él que vive la vida real y él que vive las redes sociales. Entonces una persona que puede ser aburrida en la vida real no necesariamente tiene que ser aburrida en la vida de las redes sociales.’ (pp. 5-6)

Las redes sociales cómo escenario digital de socialización, también crean nuevas formas de relacionarse. Estas nuevas formas se caracterizan por ser indirectas, impersonales y hasta anónimas. Es por ello que muchos jóvenes se atreven a decir cosas o a compartir contenidos que de manera personal no se atreverían. Por ejemplo, si un joven tiene cierto interés por una mujer y no es capaz de mencionarlo de manera presencial, las redes sociales serán su gran respaldo para poder coquetear. También podría presentarse el caso de alguien que finja ser muy feliz o chistoso de manera presencial, pero en sus redes sociales maneja un perfil melancólico.

Las anteriores prácticas mencionadas, que se desarrollan en las redes sociales, han sido mencionadas de manera general. Cada red social, por sus características y por la apropiación que han hecho los jóvenes estudiantes, presenta diferentes prácticas. Cada red social es en sí misma un escenario de socialización que difiere de los demás. A continuación se presentan las redes sociales que son más usadas por los jóvenes estudiantes en orden de relevancia, establecido por el tiempo que dedican los jóvenes estudiantes a cada una de las redes sociales. Junto a cada red social, se identifican algunas de sus prácticas y usos realizados por ellos.

Apropiación de las redes sociales por parte de los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello	
Redes Sociales	***Prácticas constituidas***

Facebook®	La red social por excelencia para relacionarse es Facebook. El 87% de los jóvenes estudiantes usan Facebook diariamente. Lo hacen para entretenerse viendo memes, para compartir sus experiencias, para hacer nuevos amigos, para estar enterado de lo que hacen los demás. En Facebook cada joven crea un perfil virtual de sí mismo y es a partir de este perfil que constituyen su yo digital.
WhatsApp®	La mayoría de las conversaciones digitales que realizan los jóvenes estudiantes se realizan a través de WhatsApp. Allí el uso de emojis es ampliamente difundido. La principal observación en el uso de Whatsapp consiste en que los jóvenes estudiantes han mutado sus conversaciones del lenguaje oral al escrito, generando unas estructuras cognitivas en donde los jóvenes no sienten necesidad de transmitir sus emociones por medio del habla sino que se les facilita mucho más escribirlo por whatsapp.
Youtube®	Youtube es utilizado diariamente por el 71% de los jóvenes estudiantes. Esta cifra tan alta se debe principalmente a que el centro de entretenimiento por excelencia para los jóvenes estudiantes es esta red social. Un joven puede pasar horas enteras viendo videos sobre cómo cocinar, sobre experimentos raros, sobre temas específicos cómo aliens o teorías de conspiración. La visualización de videos es una práctica que generalmente se agudiza a altas horas de la noche.
Instagram®	Instagram tiene cómo particularidad permitir a los jóvenes estudiantes sentirse cerca de sus artistas, deportistas o personajes favoritos. Allí los jóvenes estudiantes en su mayoría asumen un papel pasivo, un rol de espectador; sin embargo, todos sus gustos, sus pasiones se pueden reflejar en Instagram. Los jóvenes también pueden conocer el día a día de su personaje favorito pero además pueden responder a sus publicaciones y conversar con los demás fanáticos.
Messenger®	Messenger es el servicio de mensajería de Facebook. Normalmente es usado para compartir enlaces de facebook o memes. Los jóvenes asumen messenger cómo una extensión de facebook.

Tabla 7. *Redes sociales y jóvenes estudiantes.* Elaboración propia.

En esta monografía, se ha hecho un amplio desarrollo de las redes sociales cómo escenario digital de socialización dado que son el espacio más usado por los jóvenes estudiantes. Para hacer uso de las redes sociales, no se necesita pertenecer a una comunidad en particular, no es necesario tener

un dispositivo tecnológico de gran tecnología, ni tampoco se tiene que tener un conocimiento específico por parte de los jóvenes estudiantes. Gracias a lo anteriormente descrito, las redes sociales son y seguirán siendo por un buen tiempo, un escenario más de la cotidianidad. Así las cosas, visitar Facebook, hablar por Whatsapp o ver videos por Youtube son actividades del diario vivir de los jóvenes estudiantes.

3.2.2. Comunidades virtuales

Tal cómo se pudo ver, las redes sociales son el escenario digital por excelencia. Fueron creadas precisamente para que los sujetos puedan relacionarse entre sí. Los jóvenes al relacionarse con los demás, logran establecer gustos, preferencias y afinidades que los vinculan con los demás. Al hablar de comunidades virtuales se quiere hacer referencia a los grupos sociales que se conforman alrededor de gustos o intereses comunes, que emplean las TIC (entre ellas las redes sociales) para compartir sus contenidos, y, que además, usan la virtualidad para socializar sus opiniones. (Valiente, J. 2004)

Las TIC se han constituido en un lugar común para todos, una extensión de la realidad. Y así cómo sucede en los espacios físicos de la realidad, los sujetos reconfiguran los lugares, transforman su prácticas y por ende, asumen cómo propios los lugares creando roles y una estructura social. El profesor Javier Valiente (2004) explica que:

> Las nuevas tecnologías de la comunicación están desarrollando nuevas formas de socialización. Alrededor de Internet han ido apareciendo comunidades virtuales que desarrollan sus propias formas de funcionamiento. [...] La Red no es sólo un lugar por donde transitar, por donde ir de paso; es también un lugar donde habitar. En Internet se están creando comunidades que utilizan la Red como medio de agregación. Comunidades virtuales entendidas cómo: conjunto de personas que, intercambiándose mensajes de correo electrónico, charlando simultáneamente o participando en juegos de rol, desarrollan lazos más o menos estables y duraderos fundados sobre intereses comunes. (pp. 137 - 138)

Los miembros de una comunidad virtual saben perfectamente su rol dentro del grupo, ajustan sus prácticas a los intereses comunes y establecen espacios de comunicación estables en los que intercambiar sus ideas. En este orden de ideas, una comunidad virtual posee tres características

principales: 1) Está constituida por una red de relaciones interpersonales que es construida por los individuos en donde cada uno tiene un rol asignado. 2) Posee un espacio determinado, un lugar en la red, en el ciberespacio que ha sido construido y moldeado según los objetivos del grupo. Y, 3) Los miembros tienen un sentido de pertenencia, de exclusión y de identidad en donde se determina quién puede o no hacer parte del grupo. (Valiente, J. 2004)

En el caso, por ejemplo, de la comunidad geek, los miembros tienen espacios conformados, cómo foros web en los que pueden socializar o grupos de debate de facebook. Por otra parte, en un espacio cómo un foro web, se tiene claridad sobre quién es el organizador, quienes son los colaboradores y quienes son los seguidores (a tal punto que facebook permite otorgar insignias a los miembros de un grupo con estos adjetivos). Y finalmente, los miembros comparten un conocimiento común cómo lo es en este caso los cómics, y toda persona que no tenga este conocimiento queda automáticamente excluido del grupo.

Finalmente, un aspecto importante en las comunidades virtuales y que las hace diferentes a las comunidades tradicionales es que a estas "pertenecen personas de lengua, nacionalidad, cultura diversas, y que sin embargo se reconocen como pertenecientes a esa comunidad. Por la naturaleza de los medios utilizados, la memoria es, en este caso, una memoria sin espacio ni tiempo; el espacio es anulado pues lo que cuenta es la posibilidad de conexión que depende de la velocidad y que determina el tiempo." (Valiente, J. 2004. p. 140) A partir de esto, se puede decir que los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, pertenecen a diferentes comunidades virtuales, que exceden su contexto inmediato y con las que tienen sentido pertenencia por los intereses comunes y los conocimientos que comparten con los demás miembros.

Antes de describir las comunidades virtuales a las que pertenecen los jóvenes estudiantes, se hace necesario presentar la clasificación elaborada por Javier Valiente (2004) con respecto a los tipos de comunidades virtuales que existen; de esta forma se podrán ubicar las comunidades virtuales de los jóvenes estudiantes y analizar sus finalidades y apropiación.

Los tipos de comunidades virtuales que existen según Valiente (2004) son los siguientes:

Comunidades de debate y discusión en tiempo real: Son las más visitadas. Nos referimos aquí a los canales de discusión a través de aplicaciones de chat o Irc. Estas aplicaciones permiten dialogar con todas las personas que en ese momento están en el mismo canal en tiempo real (just in time). La conversación es, generalmente, escrita, aunque ya las aplicaciones permiten conversaciones con voz e imágenes si se dispone de un micrófono y una webcam.

Comunidades de socialización, información, discusión o juego: Aprovechando muchas de las aplicaciones que ofrece Internet (chat, grupos de noticias, listas de correo, espacios para páginas personales, paneles de mensajes) se han ido creando este tipo de comunidades. Respecto a las anteriores, el tipo de relación es más estable. Para formar parte de ellas es necesario inscribirse, dar algunos datos personales, aceptar un código de conducta. Exigen, por parte de los usuarios, una mayor dedicación y constancia.

Los que forman parte de ellas lo hacen conscientes de querer aprovechar las posibilidades de la Red para establecer relaciones, lazos más estrechos con personas de cualquier parte del mundo.

Comunidades temáticas de investigación o acción política: Utilizando las aplicaciones típicas de Internet señaladas en el tipo anterior, estas comunidades se caracterizan por aglutinar a sus miembros alrededor de un tema concreto o una actividad de investigación. Un aspecto interesante que subrayar en este apartado es la posibilidad, en esas comunidades de estudio, de confrontarse con personas y situaciones de realidades lejanas a donde se vive. Dentro de este grupo están las emergentes comunidades de acción política.

Comunidades de organizaciones e instituciones: Podemos incluir en este tipo las comunidades que surgen paralelas a instituciones gubernativas, políticas o sociales. Internet sirve para crear redes internas al servicio de esa institución. Hasta ahora la mayor parte de las instituciones que mantienen sitios web aprovechan una mínima parte de las posibilidades de Internet. (pp. 143-145)

En la práctica escolar se pudo constatar que los jóvenes estudiantes participan de diferentes comunidades virtuales. Sin embargo, lo primero que vale la pena resaltar, es que los jóvenes estudiantes no pertenecen a ningún tipo de comunidad virtual de investigación o acción política, lo cual demuestra que el análisis crítico y el potencial de participación en los asuntos públicos que ofrecen las TIC son desperdiciados por los jóvenes estudiantes. Por otra parte, la mayoría de las

comunidades virtuales a las que pertenecen los jóvenes estudiantes son con fines de entretenimiento.

A continuación, se presentan las comunidades virtuales más importantes para los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, clasificadas según la propuesta de Javier Valiente (2004). Además, se presentan ejemplos del tipo de espacios virtuales en los que se congregan.

Comunidades Virtuales a las que pertenecen los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello	
Tipo de comunidad	***Comunidades Virtuales***
Comunidades de debate y discusión en tiempo real.	**Comunidad Sports:** En la actualidad, la posibilidad de interactuar con las transmisiones deportivas o de programas de debate deportivo en vivo y en directo, ha originado lo que se denomina cómo *comunidades sports*. En este tipo de comunidades, los jóvenes pueden debatir sobre un partido de fútbol al instante de ver lo ocurrido. Antes era necesario que se acabara el partido y juntarse con los amigos a debatir las decisiones de un jugador o el técnico. Hoy en día plataformas multimedia cómo la de partidos.gol.caracoltv.com, permite que los jóvenes puedan ver un partido de la selección Colombia y al mismo tiempo pueden opinar y debatir. Otro ejemplo de *comunidad sports,* se puede ver en los programas de debate deportivos, en los que involucran a la audiencia bien sea por medio de transmisiones en vivo por Facebook y Youtube. En este tipo de escenarios, los miembros de esta comunidad esperan con ansias la hora para poder hacer preguntas a los presentadores o para debatir entre los diferentes miembros del grupo.



Imagen 6. *Transmisión en vivo del partido de fútbol por Facebook Watch.* Fuente: Conmebol Libertadores. Recuperado el 07 de septiembre de 2021 de https://www.facebook.com/CopaLibertadores/videos/656222995338961

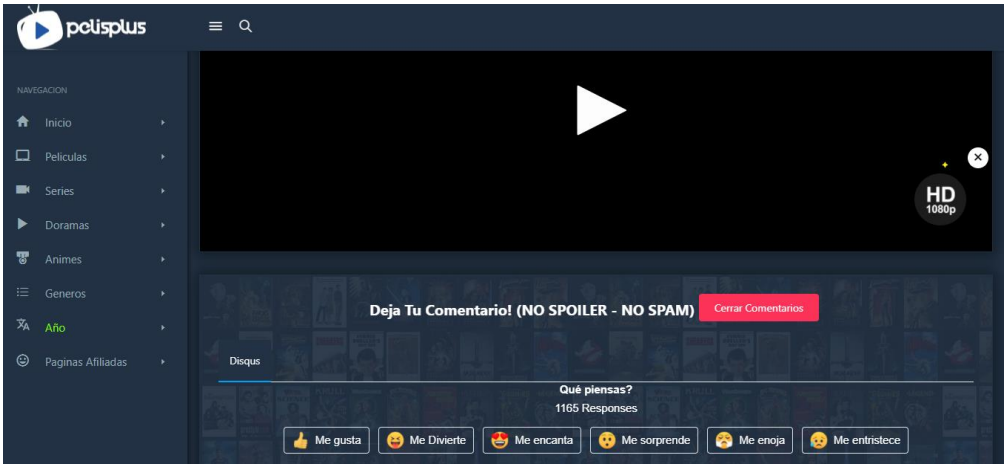


Imagen 7. *Programa deportivo interactivo, El diario de la titular*. Fuente: Canal Somos la titular. Recuperado el 07 de septiembre de 2021 de 2021 de https://youtu.be/mEdO62oUOn0

Comunidad Streaming: Los jóvenes estudiantes dedican gran parte de su tiempo a entretenerse por medio de la visualización de series y películas de servicios de streaming cómo Netflix, Amazon , HBO Max, entre otros.

Los jóvenes estudiantes, han adoptado una nueva práctica en la que se convocan entre sí para poder observar una película o serie al mismo tiempo. Algunas aplicaciones cómo Telegram o Rave permiten compartir a un grupo de personas la pantalla principal lo que facilita que los demás sujetos puedan chatear al mismo tiempo y debatir sobre el contenido que están viendo.

Existen otras formas, que por cierto no son del todo legales, que son empleadas por los jóvenes para poder compartir contenidos y visualizar series y películas en grupo. Entre estas se destaca subir películas a foros web

	especializados o emplear Facebook para subir vídeos en vivo con películas.  Imagen 8. *Página especializada para compartir películas y series en la web.* Fuente: Pelisplus. Recuperado el 06 de septiembre de 2021 de https://pelisplushd.net/
Comunidades de socialización, información, discusión o juego	**Comunidad Gamer:** Los teléfonos móviles han abierto la posibilidad para que los jóvenes estudiantes puedan acceder a los juegos en línea. Ya no es necesario tener el dinero para comprar una consola de juegos. Esto ha hecho que los jóvenes adquieran como práctica el convocarse mutuamente para jugar una partida de Fornite o Free Fire. La principal característica de las comunidades gamer es que existe una estructura jerárquica bien establecida. A partir del desempeño en el juego se establecen una serie de denominaciones para clasificar desde el más experto hasta el más novato en los juegos. Ahora bien, con la finalidad de aprender trucos o de mejorar habilidades, los jóvenes estudiantes no solamente se citan para jugar, sino que también han creado otros escenarios que podrían catalogarse de aprendizaje. Por ejemplo, en Facebook, los jugadores profesionales comparten transmisiones en vivo donde cualquier persona puede entrar y aprender observando. Finalmente, con la comunidad gamer, también existen foros especializados en los que a partir de temas de conversación los jóvenes estudiantes entran y socializan sus experiencias.

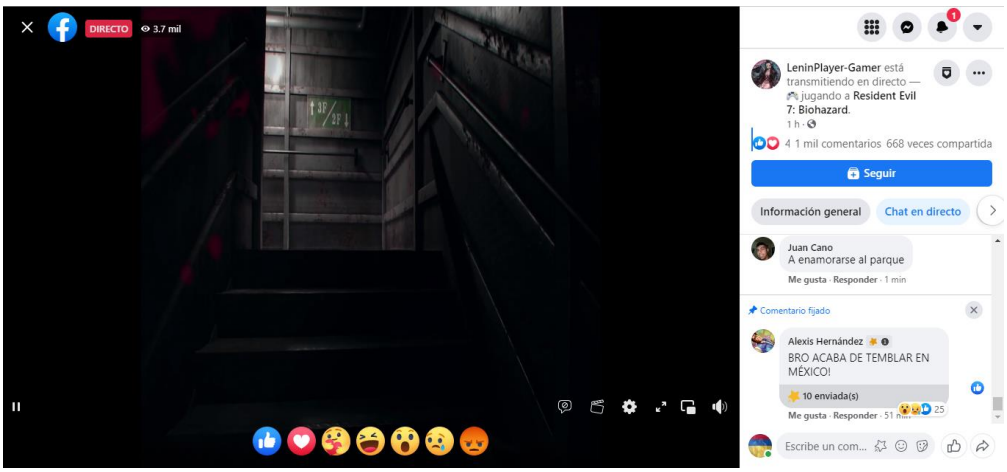


Imagen 9. *Transmisión en vivo de un juego por medio de Facebook.* Fuente: LeninPlayer-Gamer. Recuperado el 07 de septiembre de 2021 de https://www.facebook.com/LeninplayerYT/videos/269505935019325

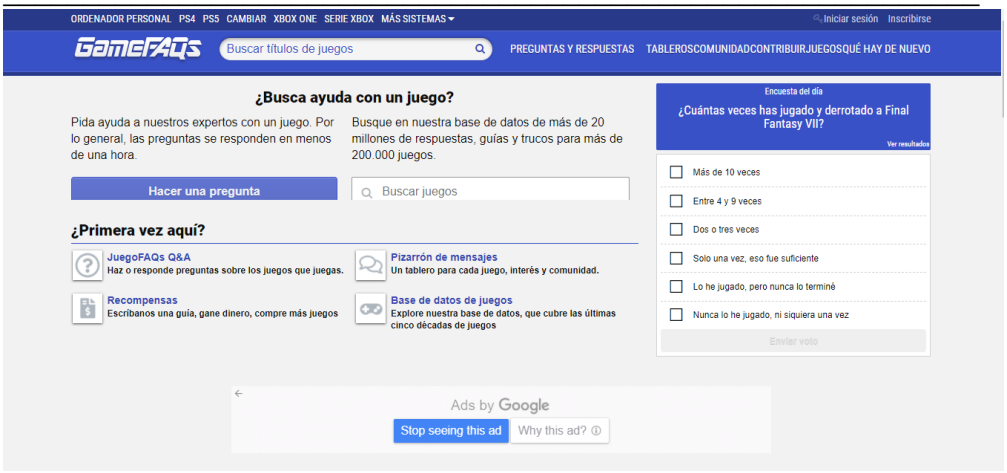


Imagen 10. *Foro web sobre preguntas acerca de los juegos online.* Fuente: https://gamefaqs.gamespot.com/

Comunidad Otaku: Se les conoce cómo otakus a aquellas personas que sienten fijación por el anime y el manga japonés. En los jóvenes estudiantes de la IED Colegio Montebello no se observan prácticas cómo el cosplayer o el deseo de coleccionar mangas. Sin embargo, los jóvenes estudiantes tienen cómo práctica habitual el consumo de series de anime japonés cómo *Naruto*, *Kakegurui* o *Siete pecados capitales*.

La intencionalidad con que los jóvenes estudiantes observan series de anime, no solo se remite al puro entretenimiento, sino que pasa por una construcción identitaria particular en donde se asocia el conocimiento sobre anime con un estatus de intelectualidad. La idea central en las prácticas de consumo de anime en los jóvenes estudiantes es demostrar quién sabe más y quien sabe menos; lo que origina prácticas de exclusión en aquellas personas que no

reconocen una referencia anime o que no analiza el trasfondo filosófico sobre el cual están cimentadas las series de anime japonés.

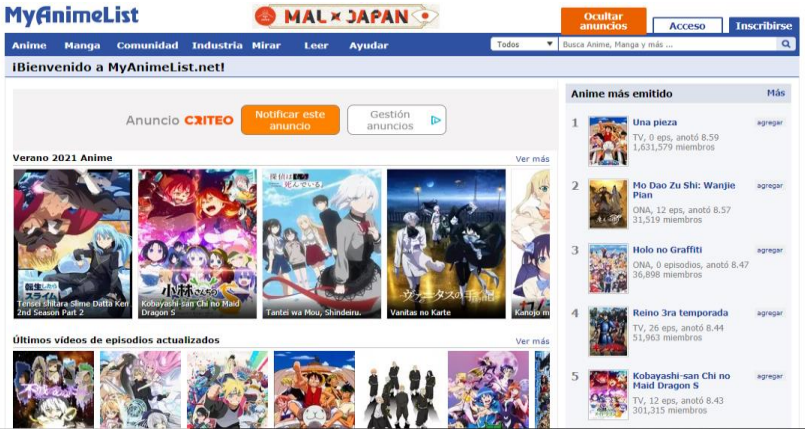


Imagen 11. *Foro web sobre anime.* Fuente: https://myanimelist.net/



Imagen 12. *Página principal de la aplicación movil Animeruto.* Captura de pantalla tomada el 05 de septiembre del 2021

Comunidad marvelievers: La última década se ha caracterizado por el auge del cine de superhéroes, lo cual en gran medida se debe a la apuesta hecha por *Marvel Studios*, de introducir sus cómics al cine creando lo que hoy en día se conoce cómo Universo Cinematográfico de Marvel - UCM.

Los jóvenes estudiantes han sido espectadores de primera fila de este universo cinematográfico. El impacto en sus gustos y prácticas ha sido tal, que muchos jóvenes que nunca habían leído un cómic sintieron deseo de comprar una novela gráfica de personajes cómo Iron Man o el Capitán América. Por otra parte, muchos jóvenes que debido a su nivel económico,

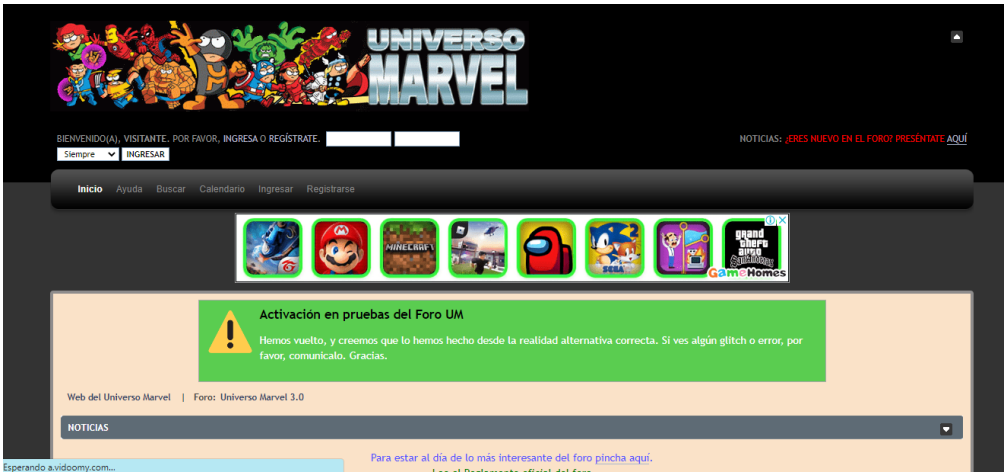
	nunca han podido acceder a una historieta de Marvel, han apropiado sus historias y narrativa gracias al UCM. El cine siempre ha impactado en la cultura de las generaciones; y si algo se puede decir en este aspecto, es que a los jóvenes de esta generación y por ende a los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello se les puede llamar cómo la generación Marvel.  Imagen 13. *Foro Web Universo Marvel*. Fuente: https://foro.universomarvel.com/
Comunidades de organizaciones e instituciones	**Comunidad escolar:** Ya se ha demostrado que las TIC han abierto nuevos espacios de habitabilidad y de socialización para los sujetos. Es así, que podría afirmarse que no existe prácticamente ningún escenario social que no tenga su extensión en la virtualidad. La escuela es un ejemplo de estos escenarios que encuentran en las TIC una extensión de su espacialidad. Los jóvenes estudiantes asisten a sus clases durante 7 horas diarias, pero al salir pueden continuar inmersos en su contexto escolar por medio de las TIC. Teniendo esto en cuenta, la IED Colegio Montebello, ha creado espacios digitales, tales como su página web o el fan page oficial que tienen en la red social de Facebook.



Imagen 14. *Fan page Oficial en Facebook del Colegio Montebello.* Fuente: https://www.facebook.com/ColegioMontebelloIED

Tabla 8. *Comunidades virtuales y jóvenes estudiantes.* Elaboración propia.

Los jóvenes estudiantes usan las TIC con fines de entretenimiento en gran medida. Las actividades de entretenimiento se encuentran mediadas por los gustos y afinidades que tienen los jóvenes con respecto a los contenidos e información que circulan en la red. Cuando los jóvenes definen sus gustos tienen claro a que ingresan y buscan en internet y es precisamente este aspecto sobre el que se fundamentan las comunidades virtuales. Los jóvenes estudiantes de noveno grado se vinculan a espacios en los cuales puedan disfrutar de sus gustos e interés que básicamente transcurren por el consumo de contenidos multimedia; bien sea audiovisuales cómo las series y películas, o textuales iconográficos cómo las historietas y mangas.

En conclusión, los jóvenes estudiantes se configuran cómo consumidores de contenidos y se vinculan a comunidades virtuales en donde puedan entretenerse con el consumo de estos contenidos. Si bien, al momento de interactuar los jóvenes estudiantes comparten y crean contenidos, además de socializar sus experiencias con respectos a sus gustos afines; sus prácticas en gran medida son pasivas y no rompen el escenario de lo virtual. Así las cosas, el rol que cumplen los jóvenes estudiantes dentro de las comunidades virtuales, en la mayoría de los casos se limita al de espectador.

3.2.3. Juegos online

Los juegos online son el escenario en donde se desarrollan las comunidades gamer, y si bien es cierto, ya se abordó las características de los miembros de esta comunidad; el desarrollo de este último apartado se considera importante en esta monografía debido a un último concepto clave en las formas de apropiación de las TIC. El concepto al que se hace referencia, es el de *Avatar.*

> El Concepto de Avatar proviene de las antiguas religiones de Oriente (Brahamanicas como el Hinduismo y el Budismo) donde una Deidad mayor por poner el caso de Visnhu o Shiva encarna a una entidad menor – Kalí es un avatar de Shiva- o en Caso de Visnhu para muchas religiones Sidartha Gautama – Buda no.25- es un Avatar humano de esta Deidad superior. La real academia española define este concepto como "un cambio o una fase" mientras en el contexto del Ciberespacio es a su vez la forma digitalizada de la relación humano- máquina, un leve reflejo de aquel ser orgánico que se introduce a la dimensión Ciberespacial, ya en el contexto de los videojuegos el Avatar es la máscara que asume el jugador para moverse en cada uno de los mundos ciberespaciales a los que accede, recordemos que lo virtual y la virtualidad es la construcción que se tiene sobre el Ciberespacio y el Avatar es el vehículo por el cual se expresa dicha perspectiva. (Loaiza, J. 2018. p. 41)

Se puede asumir que un avatar, es la objetivación de un yo digital. En otras palabras, cuando un usuario de los juegos online, construye su personaje con el que se desenvuelve en la realidad virtual; dota de características ese personaje, bien sea con características propias o con características deseadas.

> Un Avatar es una representación social e interactiva del Usuario – sin un ambiente social- o al menos uno que mimetice una interacción social- el avatar no puede existir. La sociabilidad es el aire que un avatar necesita para respirar. Las interacciones sociales entre los usuarios en línea son las que crean los avatares, dan forma a sus personalidades y les dan razón para existir. No necesitan ser muñecos 3D para existir. En esta base un Avatar es una cosa simple, es un nombre, una imagen y un ambiente social. (Loaiza, J. 2018. p. 42)

En la construcción de ese yo digital por medio de los avatares, el usuario jugador, le otorga un nombre a su personaje virtual, le crea una imagen y le asigna un rol dentro de su ambiente social de jugabilidad. (Loaiza, J. 2018) A estos tres aspectos es a los que se debe prestar atención para

conocer la identidad digital que quieren construir los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello. Se podría decir que en el avatar que construye un sujeto, está impregnando sus más oscuros secretos y le permite desde luego, emplear las TIC para crear su propio alter ego. Sin duda, este alter ego se presenta cómo la forma de apropiación máxima de las TIC.

El avatar de un jugador, puede representar todo lo que en la realidad quisiera ser; ese avatar aparece entonces en la narrativa virtual cómo un segundo yo, un yo digital, siendo ese yo digital el alter ego de mi yo real. En este alter ego, se presentan las formas de apropiación subjetivas de las TIC, pues se asigna un nombre y un lenguaje específico; y además, las formas intersubjetivas de las TIC, al asignarle a este avatar unos roles definidos.

Lo que más llama la atención en la construcción de los avatares de los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, son tres aspectos principales:

1) Existe una tendencia marcada en la estereotipación de la imagen usada para la creación de los avatares. En los gráficos usados para la creación de los avatares se evidencian las estructuras racista y machista dominante del pensamiento. Por ejemplo, cuando se quiere representar un soldado, médico o investigador, la tez del personaje casi siempre es blanca y se representa con la figura masculina. Si el rol que se quiere representar es el de un bandido o ladrón, la preferencia por la tez del personaje se inclina hacia los colores más oscuros. Ahora bien, si se representa el personaje con una figura femenina, el rol asignado casi siempre es el de la estereotipada damisela en apuros esperando por ser rescatada.

2) En la construcción de los personajes femeninos existe una constante hipersexualización de la figura. Si se quiere representar una enfermera, una policía o una arqueóloga; las vestimentas seleccionadas casi siempre oscilan entre una falda super corta, unos pantalones cortos o incluso ropas deliberadamente atrevidas. En este sentido, la forma de representar los personajes femeninos en la construcción de avatares, siempre pasa por la presentación de un personaje sexi, con figura “perfecta” y desde luego con diálogos que no van más allá de una voz sensual.

3) Finalmente, se evidencia en la construcción de avatares, una tendencia marcada por la representación de un personaje transexual. La mayoría de jugadores hombres se representan en el juego con un personaje femenino, lo cual en primera instancia demuestra su curiosidad e interés por conocer a sus congéneres femeninas; pero también refleja una problemática por la reafirmación de estereotipos de belleza y visión hipersexualida con la que asumen a las mujeres.

Lo anterior, permite afirmar que si bien los avatares podrían constituirse cómo una posibilidad para que los jóvenes estudiantes ampliarán su visión sobre la vida, sobre los roles sociales y puedan romper los esquemas establecidos; lo que se refleja es que los jóvenes no pueden escapar a las estructuras poder dentro de las cuales se han desarrollado. Cabe aclarar que los desarrolladores web, tampoco dejan mucho espacio de libertad en el desarrollo de avatares, pero es precisamente por esto que los jóvenes deben recibir una educación crítica hasta en aspectos que se consideran tan simples cómo el usar un videojuego.

Al finalizar el presente capítulo, se puede confirmar lo que se planteó inicialmente; las formas de apropiación de las TIC tanto subjetivas cómo intersubjetivas se encuentran en constante intercambio y entrelazamiento. Al hablar de apropiación de las TIC, se habla de un proceso complejo en el que se involucran todos aspectos humanos: Se involucran las estructuras cognitivas, para crear nuevos conocimientos. Se involucran las estructuras discursivas, para adecuarse a los nuevos lenguajes. Se involucran las estructuras sociales, para ajustarse a los nuevos escenarios digitales de socialización. Y finalmente, se involucran las estructuras culturales y la sociedad en general, para abrirle paso a las nuevas prácticas culturales.

Los jóvenes estudiantes, por su parte, han logrado consolidar a las redes sociales cómo nuevos escenarios digitales de socialización, en donde pueden interrelacionarse con los demás y conocer nuevas personas. En ese proceso de socialización, han logrado definir unos gustos y afinidades comunes que les permite involucrarse en comunidades virtuales en donde pueden recibir y compartir contenidos de su interés. Estos nuevos escenarios digitales han constituido su propio

tipo de lenguaje, en donde lo que prima para los jóvenes estudiantes es la rapidez en el mensaje, la sensación de presencialidad y la construcción de marcos de referencia comunes.

En conclusión, se puede afirmar que los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, no solamente hacen un uso instrumental y significativo de las TIC, - como se pudo apreciar en el segundo capítulo de esta monografía -; sino que también han logrado apropiarse de las TIC, hacer suyas las nuevas tecnologías y vincularlas a sus discursos, espacios y prácticas cotidianas.

REFLEXIONES FINALES

En la parte final de este trabajo monográfico se presentan las reflexiones finales sobre los aspectos más relevantes que conforman el proceso de estructuración y elaboración de este escrito. En este último apartado, me permito presentar mi punto de vista y posturas frente a la relación TIC-Jóvenes estudiantes, haciendo especial énfasis en el contexto escolar. Aquí, se exponen mis ideas y conclusiones con respecto al proceso que permitió el desarrollo de esta monografía, iniciando por la realización de la práctica escolar donde se definió la población y objeto de estudio, hasta llegar a los alcances académicos que tiene la presentación de este escrito.

1. Sobre la práctica escolar y la experiencia docente.

La presente monografía, presenta los resultados de la práctica escolar adelantada en la IED Colegio Montebello, de la ciudad de Bogotá. La práctica se llevó a cabo con los jóvenes estudiantes de los cursos 901 y 902 de la jornada de la mañana de esta institución educativa. La práctica escolar se organizó alrededor de un proyecto de aula que llevaba cómo título: *¿Qué enseñar en el Siglo XXI? Alfabetización digital, un camino hacia la ciudadanía digital.*

En el marco de la práctica escolar, se tenía como objetivo principal la formación en ciudadanía digital. La experiencia fue muy interesante y gratificante, ya que al inicio de la práctica escolar los jóvenes estudiantes no tenían mayor conocimiento sobre el trasfondo que existe en el uso de las TIC. Las sesiones clase se organizaron para que los jóvenes estudiantes conocieran sobre el origen y la evolución de las TIC; se problematizaran sobre el uso de la información y, se plantean la dicotomía de lo público y lo privado en las redes sociales. A partir de esto, los jóvenes pudieron plantear sus derechos y deberes al momento de usar las TIC y reconocieron sus hábitos de consumo.

En definitiva, se puede decir que los jóvenes estudiantes aprendieron a problematizar el uso que hacen de las TIC. La apuesta en esta práctica escolar siempre fue la de construir pensamiento crítico en los jóvenes estudiantes y abrir un horizonte de problematizaciones, para que los mismos jóvenes se cuestionen sobre la razón de sus prácticas. En este aspecto, se puede presentar un parte de tranquilidad y de satisfacción ya que los jóvenes aprendieron a cuestionarse.

Vale la pena mencionar, que en el desarrollo de la práctica escolar se empleó el cineforo y los grupos de debate cómo las dos estrategias pedagógicas principales. A partir de lo observado, se puede afirmar que el cineforo es la estrategia pedagógica que más interés despertó en los jóvenes estudiantes y se constituye en una estrategia de gran valor en la labor docente, sobre la cual vale la pena incentivar en el marco de las clases. Claro está, los materiales audiovisuales deben corresponder a gustos e interés que animen a los estudiantes; en este caso, series cómo Los Simpson, Futurama o Black Mirror se constituyeron en el material audiovisual sobre el cual se desenvolvieron la mayoría de los cineforos.

Finalmente, es importante mencionar que dos temáticas concentran el mayor interés de los jóvenes estudiantes. Por un lado, la problemática de la *Libertad en la era digital;* preguntas tales ¿Qué es la libertad? ¿Qué es ser humano? ¿Qué es el mercado y la vida como bien capital? los interpelo en gran medida y les hizo cuestionarse la forma en que el capitalismo transforma nuestra vida en un algoritmo de preferencias y predicciones. Por el otro lado, se encontraba la teoría de la big data en el mercadeo digital, allí los jóvenes estudiantes se cuestionaron por la idea de si sus gustos en realidad son suyos o han sido construidos por predisposiciones de mercadeo a partir de los contenidos online de su preferencia.

2. La Integración de las TIC al contexto escolar de la IED Colegio Montebello y su potencial pedagógico.

En el marco de la práctica escolar se pudo notar que las estrategias pedagógicas que son mediadas por las TIC tienen un gran impacto en el interés y aprendizaje de los jóvenes estudiantes. Sin embargo, lo que se pudo apreciar es que existen dos grandes problemáticas en la integración de las TIC a los escenarios de aprendizaje. En primer lugar, los maestros no tienen la formación adecuada para emplear las TIC y hacerlas suyas en su quehacer pedagógico; los maestros aún mantienen en su imaginario que las TIC son un distractor y no un posibilitador de aprendizaje. En segundo lugar, el Colegio Montebello no cuenta con las instalaciones adecuadas para el empleo de las TIC en el quehacer pedagógico, por ejemplo, en pleno siglo XXI la IED Colegio Montebello no cuenta con una red de acceso a internet dentro de sus instalaciones.

Las TIC han abierto un mundo de posibilidades para la enseñanza de temáticas que antes eran difícil de hacer relevantes para los estudiantes. Por ejemplo, se puede aprender sobre la segunda guerra mundial o sobre la geopolítica por medio de un videojuego; también es posible aprender sobre la topografía de un planeta o sobre las plantaciones de un ecosistema mediante las recreaciones 3D que existen en internet o mediante la realidad aumentada. Eso sí, se reconoce que, en estos escenarios presentados, se requiere de una gran inversión en dispositivos tecnológicos y en la adecuación de las infraestructuras. Tal inversión económica es prácticamente imposible de ejecutar para los colegios públicos de Colombia debido a los presupuestos tan ajustados que se manejan.

Estas invenciones tecnológicas no son desaprovechadas por instituciones educativas del sector privado, que cuentan con el presupuesto para transformar las TIC en Tecnologías de apropiación del Conocimiento - TAC; lo cual acrecienta aún más las inequidades en el acceso a la educación de calidad. Algunos teóricos pensaban que las TIC eran la democratización del acceso al conocimiento, pero en esta monografía se plantea todo lo contrario, las TIC llegaron para acrecentar la inequidad en el acceso a los nuevos conocimientos entre una élite con los recursos monetarios y el resto de la sociedad.

3. La realidad en el acceso a las TIC por parte de los jóvenes estudiantes.

La inequidad en el acceso a las TIC no solamente se presenta en el contexto escolar sino que se acentúa en los demás aspectos de la vida cotidiana de los jóvenes estudiantes. Esta desigualdad en el acceso se origina desde la creación misma de las TIC; no es lo mismo un joven estudiante en un país cómo Japón o Alemania en donde no solo tiene acceso de primera mano a las nuevas tecnologías que se van originando diariamente, sino que también tiene el conocimiento informático y digital para entender el desarrollo que existe detrás por ejemplo de un teléfono móvil.

Los jóvenes estudiantes de países como el nuestro, se limitan a cumplir con su papel de consumidores; aquí no existe cabida para la invención, sino que solo se reciben las tecnologías ya creadas, en donde las prácticas y escenarios ya han sido construidos para contextos diferentes al nuestro. Y eso que en este caso se hace referencia a los jóvenes que pueden adquirir un producto tecnológico, porque también existen aquellos jóvenes estudiantes que no cuentan con el dinero

para poder comprar un teléfono móvil o un computador, o incluso lo pueden comprar, pero al igual no tiene acceso a internet.

La realidad en el acceso a las TIC por parte de los jóvenes estudiantes, es una realidad gris, incompleta y desigual. El teléfono móvil es el dispositivo tecnológico al que más acceso tienen los jóvenes estudiantes, sin embargo, existen jóvenes que nunca han tenido un computador para poder realizar sus actividades escolares y mucho menos actividades investigativas. En Colombia existen familias y lugares en donde los jóvenes nunca han podido tener si quiera un teléfono móvil, pero también, existen los casos en donde los jóvenes (en especial los de comunidades campesinas) pueden tener dispositivos tecnológicos, pero por las condiciones sociales de su territorio nunca han disfrutado de una conexión estable a internet, lo cual convierte casi que en inútiles a sus dispositivos tecnológicos.

En conclusión, el acceso a las TIC por parte de los jóvenes estudiantes en nuestra realidad colombiana es, por decir lo menos, incompleto e insuficiente para los desafíos del siglo XXI y de la sociedad de la información y el conocimiento actual.

4. Lo que se pudo observar: La mediación de las TIC en la construcción de nuevas prácticas en los jóvenes estudiantes.

Los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello, se ven inmersos en estas lógicas de desigualdad en el acceso a las nuevas tecnologías, sin embargo, eso no les ha impedido apropiarse de las TIC y vincularlas a sus prácticas cotidianas. En cuanto al momento del acceso, en esta monografía se pudo identificar que los jóvenes estudiantes tienen acceso a los dispositivos tecnológicos desde muy temprana edad. Casi la mitad de los estudiantes respondieron que la primera vez que pudieron utilizar por sí mismos algún dispositivo tecnológico, fue a los 10 años o antes, además, la edad máxima en que pudieron hacerlo fue a los trece años; la cual fue una respuesta recurrente en los estudiantes de 16 o 17 años.

Los jóvenes estudiantes tuvieron acceso a las TIC en edades muy tempranas, siendo el teléfono móvil el dispositivo tecnológico con él se relacionaron por primera vez en la mayoría de los casos. El teléfono móvil se ha constituido para los jóvenes estudiantes cómo una extensión de su cuerpo

pues desde allí realizan la mayoría de sus usos, siendo los principales, los usos lúdicos y de ocio de las TIC. En este tipo de usos, los jóvenes llevan a cabo prácticas de entretenimiento tradicionales tales como oír música o ver películas o series. El teléfono móvil se ha convertido para los jóvenes estudiantes en la llave que le abre la puerta al mundo digital.

Finalmente, es importante precisar que, si bien el teléfono móvil es la llave, las redes sociales son la puerta por la que transitan los jóvenes estudiantes para conocer el mundo virtual. Las redes sociales son el escenario digital que es más habitado por los jóvenes estudiantes. WhatsApp y Facebook son los espacios a los que los jóvenes dedican más tiempo de su día a día. Gracias a las redes sociales, los jóvenes han construido un tipo de lenguaje digital con el cual se sienten más cómodos, al punto que la mayoría de sus conversaciones son llevadas a cabo por medio de las redes sociales.

5. Límites y alcances de esta monografía.

En esta monografía se propuso cómo objetivo realizar una caracterización de los usos y apropiaciones de las TIC presentes en los jóvenes estudiantes de noveno grado de la IED Colegio Montebello y su impacto en su contexto escolar. Teniendo esto en la mira, se dedicó un capítulo a caracterizar cada uno de los aspectos propuestos: En el primer capítulo, se hace una caracterización de los escenarios escolares de la IED Colegio Montebello en los que se integran las TIC. En el segundo capítulo, se caracterizan los usos digitales que realizan en su cotidianidad los jóvenes estudiantes. Y, en el tercer capítulo, se realiza una caracterización de las formas de apropiación de las TIC de los jóvenes estudiantes y la forma en que lo materializan en sus discursos, escenarios y prácticas.

En relación a lo planteado inicialmente con el resultado, se puede afirmar que se cumplieron con los objetivos y que cada uno los gráficos, tablas y conclusiones parciales permiten al lector hacerse una idea clara de los usos y apropiaciones de las TIC y refleja las características principales de esta relación Sujeto-TIC que se construye.

Se reconoce cómo limitante en este trabajo monográfico, la falta de heterogeneidad en el grupo objeto de estudio, lo cual presenta una visión parcial de los usos y apropiaciones de las TIC que

quizás solo es verídico para poblaciones similares. Por lo tanto, esta monografía no puede considerarse cómo un canon para entender el amplio grupo heterogéneo que representa la juventud colombiana con sus diferentes regiones de residencia y las diferentes culturas y estratos sociales que la componen.

Teniendo en cuenta lo anterior, la aspiración es que este trabajo monográfico sirva cómo un documento referencial y de consulta para los maestros que quieran aprender un poco sobre lo que hacen sus jóvenes estudiantes cuando interactúan con las TIC. Si un maestro quiere conocer un poco sobre palabras particulares sobre discursos juveniles, comprender cuales son los rasgos identitarios de algunas comunidades virtuales y saber para qué usan las TIC los jóvenes estudiantes; este documento le será de gran ayuda y le otorga una visión - que no es la única, por cierto - sobre este fenómeno del uso y las apropiaciones de las TIC.

Para finalizar, se hace la invitación a replantear y ampliar este trabajo a la luz de los nuevos escenarios y condiciones sociales que se propiciaron debido a la pandemia de la Covid-19 y que sin duda alguna debe reconfigurar prácticas y escenarios digitales consolidados y que cambia aún más las formas de relacionarse e interactuar en la virtualidad.

GLOSARIO

ANIME: También escrito como ánime y animé en español, es un término que engloba a la animación tradicional o por computadora de procedencia japonesa.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de https://es.wikipedia.org/wiki/Anime)

APLICACIONES WEB: En la ingeniería de software se denomina aplicación web a aquellas herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de internet o de una intranet mediante un navegador. En otras palabras, es un programa que se codifica en un lenguaje interpretable por los navegadores web en la que se confía la ejecución al navegador.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de
https://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_we)

BLURAY: Es un formato de disco óptico desarrollado por la Blu-ray Disc Association (BDA), empleado para vídeo de alta definición (HD), 3D y UltraHD y con mayor capacidad de almacenamiento de datos de alta densidad que la del DVD.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de https://es.wikipedia.org/wiki/Disco_Blu-ray)

DESARROLLADORES DE CONTENIDO: Desarrollo web es un término que define la creación de sitios web para Internet o una intranet. Para conseguirlo se hace uso de tecnologías de software del lado del servidor y del cliente que involucran una combinación de procesos de base de datos con el uso de un navegador web a fin de realizar determinadas tareas o mostrar información.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de https://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_web)

FAN PAGE: La Fanpage es una página creada especialmente para ser un canal de comunicación con fans dentro de Facebook (fan page = página para fans, en traducción literal). A diferencia de los perfiles, las fanpages son espacios que reúnen a personas interesadas en un asunto, empresa, causa o personaje en común.
(Fuente: Blog de Marketing Digital de Resultados. Recuperado el 07/09/2021 de https://www.rdstation.com/co/blog/fanpage-facebook/)

HARDWARE: Es el equipo o soporte físico en informática se refiere a las partes físicas, tangibles, de un sistema informático, sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. Los cables, así como los muebles o cajas, los periféricos de todo tipo, y cualquier otro elemento físico involucrado, componen el hardware o soporte físico.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de https://es.wikipedia.org/wiki/Hardware)

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN: Un lenguaje de programación es un lenguaje formal (o artificial, es decir, un lenguaje con reglas gramaticales bien definidas) que le proporciona a una persona, en este caso el programador, la capacidad de escribir (o programar) una serie de instrucciones o secuencias de órdenes en forma de algoritmos con el fin de controlar el comportamiento físico o lógico de un sistema informático, de manera que se puedan obtener diversas clases de datos o ejecutar determinadas tareas. A todo este conjunto de órdenes escritas mediante un lenguaje de programación se le denomina programa informático.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de
https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n)

MENSAJES SMS: El servicio de mensajes cortos o servicio de mensajes simples, más conocido como SMS (por las siglas del inglés Short Message Service), es un servicio disponible en los teléfonos móviles que permite el envío de mensajes cortos (con un límite de caracteres) entre teléfonos móviles. Por lo general las operadoras telefónicas cobran por cada mensaje enviado.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de
https://es.wikipedia.org/wiki/Servicio_de_mensajes_cortos)

RED: Una red de computadoras (también llamada red de ordenadores o red informática) es un conjunto de equipos nodos y software conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de datos, con la finalidad de compartir información, recursos y ofrecer servicios.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de
https://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras)

REDES SOCIALES: Es una estructura social compuesta por un conjunto de actores y uno o más lazos o relaciones definidas entre ellos. La creación de redes sociales en línea ha derivado en redes complejas, que son el objeto de estudio de la ciencia de redes. Debido a los grandes volúmenes de datos de este tipo de redes, para su estudio se suelen utilizar además herramientas y técnicas de las ciencias de la computación.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de https://es.wikipedia.org/wiki/Red_social)

SERVICIOS DE STREAMING: Un proveedor de servicios de streaming es un servicio basado en suscripción que ofrece streaming en línea de películas y programas de televisión. La mayoría de estos servicios son propiedad de un importante estudio de cine. Algunos servicios de streaming comenzaron como un complemento a las ofertas de Blu-ray, que son suplementos a los programas vistos.
(Fuente: Wikipedia.Recuperado el 07/09/2021 de
https://es.wikipedia.org/wiki/Proveedor_de_servicios_de_streaming)

SMART TV: La televisión inteligente o televisor inteligente (en inglés: Smart TV) es la integración de internet y de las características web 2.0 a la televisión digital, así como la convergencia tecnológica entre los ordenadores y estos televisores. Estos dispositivos se centran en los medios interactivos en línea, en la televisión por Internet y en otros servicios como el video bajo demanda.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de
https://es.wikipedia.org/wiki/Televisi%C3%B3n)

SOFTWARE: Se conoce como software, logicial o soporte lógico al sistema formal de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware. La interacción entre el software y el hardware hace operativo un ordenador (u otro dispositivo), es decir, el software envía instrucciones que el hardware ejecuta, haciendo posible su funcionamiento.
(Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de https://es.wikipedia.org/wiki/Software)

TABLETS: Es un dispositivo electrónico portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente, se trata de una sola pieza que integra una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) que emite luz y con la que se interactúa primariamente con los dedos o un estilete, sin necesidad de teclado físico ni ratón. (Fuente: Wikipedia. Recuperado el 07/09/2021 de https://es.wikipedia.org/wiki/Tableta_(computadora))

ANEXOS

Siendo coherentes con el objeto de estudio de esta monografía y con la intencionalidad de presentar los anexos de una forma más organizada. A continuación, se encuentran la lista con los documentos que fueron empleados en la elaboración de este trabajo y el enlace adjunto con el link en el cual pueden ser consultados.

- Caracterización institucional de la IED Colegio Montebello
  https://docs.google.com/document/d/1-AANSkxMWdm7tD8vCGu5Dlp6Ejvg63iX/edit?usp=sharing&ouid=116784618410593639118&rtpof=true&sd=true

- Diarios de Campo y Planeaciones
  https://docs.google.com/document/d/1lEyTlANNNeeprhPjCJX_vJsK8qQtc9Xs/edit?usp=sharing&ouid=116784618410593639118&rtpof=true&sd=true

- Evidencias fotográficas de las actividades de clase
  https://docs.google.com/document/d/1MuH0HPeCv9rAprHXTkg1jwj3uHzRlRso/edit?usp=sharing&ouid=116784618410593639118&rtpof=true&sd=true

- Resultados generales encuesta aplicada
  https://docs.google.com/document/d/1hx2c6Kc2BsfSZw8McoM0TWgRZBiJb-qP/edit?usp=sharing&ouid=116784618410593639118&rtpof=true&sd=true

- Transcripciones entrevistas
  https://docs.google.com/document/d/1RMn4GIyNIBePW_96ukUVU9lkoTzUrr8M/edit?usp=sharing&ouid=116784618410593639118&rtpof=true&sd=true

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRUZZESE, Alberto (2004) "Cultura de masas" en *Cuadernos de información y comunicación.* (pp. 189-192) Roma, Italia: Universidad La Sapienza

ADORNO, Theodor y HORKHEIMER, Max (1969) "La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas" en *Dialéctica del iluminismo.* Buenos Aires, Argentina: Editorial Sur

AGUILAR, Blas; SERRANO, Rosario; OLIVARES, Maria; y GONZALEZ, Elena (2016) "Procesos de socialización con redes sociales en la adolescencia" en *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Vol 15. No. 3.* (pp. 155 - 167)

ALFONSO Sanchez, Ileana (2016) "La sociedad de la información, Sociedad del conocimiento y Sociedad del aprendizaje. Referentes en torno a su formación." En *Bibliotecas anales de investigación. Vol. 12. No. 2.* (pp. 235-243)

AMES Ramello, Patricia (1999) *Las prácticas escolares y el ejercicio de poder en las escuelas rurales andinas.* Lima, Perú: Instituto de Estudios Peruanos – IEP

AREA Moreira, Manuel (2008) "La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales" en *Investigación en la escuela.* (pp. 5-17) Universidad de La Laguna

ARIZTÍA, Tomas (2017) "La teoría de las prácticas sociales: particularidades, posibilidades y límites" en *Revista Cinta de Moebio No. 59* (pp. 221 – 234) Santiago, Chile

ÁVILA, Patricia (2016) "Construcción de ciudadanía digital: un reto para la educación" en *Suplementos Signos EAD.* México: INFOTEC

BARBERO, Jesús Martin (1987) *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía.* Barcelona: España

BENJAMIN, Walter (1982) "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en *Discursos Interrumpidos. 2da edición.* Madrid, España: Taurus Ediciones

BERRIOS, Llarela y BUXARRAIS, María Rosa (s.f.) *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos*. España. Recuperado de: https://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm

BUSTAMANTE, Mariella (2014) *Programa de habilidades comunicativas para mejorar el nivel de comprensión lectora en los alumnos de 5° de secundaria del centro educativo particular "juan pablo II"- Trujillo- 2014.* Trujillo, Perú: Universidad Privada Antenor Orrego

CALANDRA, Pedro y ARAYA, Manuel (2009) *Conociendo las TIC.* Santiago, Chile: Universidad de Chile

CEBALLOS Vega, Blanca (2015) *Gestión del conocimiento por medio de las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).* México D.F.: Universidad Pedagógica Nacional

CELA-CONDE, Camilo y AYALA, Francisco (2018) "Las herramientas nos hicieron humanos. El papel de la tecnología en la evolución biológica y social del género Homo" en *SOCIOLOGÍA Y TECNOCIENCIA, 8/2* (pp. 1-25) España: Universidad de Valladolid

CHAVES Salas, Ana (2006) "La Construcción de subjetividades en el contexto escolar" en *Revista Educación. Vol. 30. Núm. 1.* (pp. 187-200) San Pedro, Costa Rica: Universidad de Costa Rica

CISNEROS, María José (2009) "Walter Benjamin: Cultura de masas y esteticismo político" en *Especulo. Revista de estudios literarios.* Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid

COBO, Juan Cristóbal (2009) "El concepto de las Tecnologías de la Información" en *Revista Zer Vol. 14(27) ISSN: 1137-1102* (pp. 295 – 318) País Vasco, España

CROVI Drueta, Delia (2008) "Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC" en *Revista Contratexto No. 16* (pp. 65 – 79) México: Universidad Autónoma de México

DEL PRETE, Annachiara y REDON, Silvia (2020) "Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad" en *Psicoperspectivas. Vol 19. No. 1* (pp. 1-11) Disponible en: http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol19-issue1-fulltext-1834

DÍAZ, Juliet; PÉREZ, Adriana; y FLORIDO, René. (2010) “Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para disminuir la brecha digital en la sociedad actual” en (pp. 81 – 90) San José de las Lajas: Instituto Nacional de ciencias Agrícolas

DÍAZ, A y CARMONA, N (2009) “ La formación integral: una mirada pedagógica desde los docentes” en *Colombian applied linguistic journal 12.* (pp. 7-26)

ECHEVERRÍA, Javier (2008) “Apropiación social de las tecnologías de la información y la comunicación “ en *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS, vol. 4, núm. 10.* (pp. 171 - 182) Buenos Aires, Argentina: Centro de Estudios sobre Ciencia, Desarrollo y Educación Superior

ECO, Umberto (1984) *Apocalípticos e integrados. - Séptima edición.* Madrid, España: Editorial Lumen

FOUCAULT, Michel. (1975). *Vigilar y castigar.* México: Siglo XXI.

FORESTELLO, Rosanna (2013) *Las TIC, una reflexión socio-antropológica para pensarlas como objetos culturales.* Red Universitaria de Educación a Distancia Argentina – Universidad Nacional de Cuyo

FUENTES, Maria (s.f.) “El problema de la educación en relación con las nuevas tecnologías: El debate entre formación, auto formación y aprendizaje” en *Tiempo laberinto.* Unidad Iztapalapa – UAM

GALINDO, Luis Jesús (1998) “Introducción” en *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación.* México: Pearson Educación

GARCIA Olalla, Maria Dolores (2003) *Construcción de la actividad conjunta y traspaso de control en una situación de juego interactivo padres-hijos.* Barcelona, España: Universitat Rovira i Virgili

GARRIDO, Natalia (2012) “Ciberparticipación en Buenos Aires: ¿los sitios de redes sociales como espacio público?” en *International Review of Information Ethics - Vol. 18 ISSN 1614-1687*
(pp. 118 - 126)

GÓMEZ, Licda (s.f.) *El uso de la tecnología de la información y la comunicación y el diseño curricular.* San José de Costa Rica: Universidad estatal a Distancia

GONZALEZ, Teresa y LOPEZ, Angela (2019) “Socialización Y Construcción Identitaria De Los Adolescentes En Las Redes Sociales” en *VIII Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa. Educación: La puerta a toda mejora social.* (pp. 1-14) Lleida, españa

GOZÁLVEZ, Vincent (2011) “Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital” en *Revista Comunicar No. 26. Vol. XVIII* (pp. 131 -138) Valencia, España: Universidad de Valencia

HEREDIA, Y. (2010, junio). *Incorporación de tecnología educativa en educación básica: dos escenarios escolares en México*. Ponencia presentada en el XI Encuentro Internacional Virtual Educa, Santo Domingo, República Dominicana.

HERNANDEZ, Víctor; CASTRO, Fátima; y VEGA, Ana (2011) “El coordinador TIC en la escuela: Análisis de su papel en procesos de innovación” en Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado, vol. 15.* (pp. 315-327) España: Universidad de Granada

IBARRA, Ricardo Maximiliano (2020) “Lenguaje digital” en *Psicólogo en la red: Revista de divulgación científica, Vol. 1* (pp. 13 - 22) España

IED Colegio Montebello (2019) *Manual de convivencia.* Bogotá, Colombia

IED Colegio Montebello (2019) *Proyecto educativo institucional – PEI – Desarrollo de la autonomía a través del cultivo de los valores y las habilidades comunicativas.* Bogotá, Colombia

JARA, Ignacio y CLARO, Magdalena (2012) “La política de TIC para escuelas de Chile (Red Enlaces): Evaluación de habilidades digitales” en *Revista científica de Tecnología Educativa. No. 01 – Vol. 01.* (pp. 79-91) Santiago de Chile

LATOUR, Bruno. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford university press

LOAIZA, Juan (2018) *Avatares y videojuegos: Identidad y prácticas sociales en el ciberespacio.* Manizales, Colombia: Universidad de Caldas

LOPEZ, Adrian (2016) “El proceso de apropiación tecnológica. Aportes para su conceptualización desde la perspectiva socio-histórica” en *Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 2, N.º 1.* La plata, Argentina: Universidad nacional de La plata

LÓPEZ Romo, Heriberto (1998) “La metodología de encuesta” en *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación.* (pp. 33-74) México: Pearson Educación

LUENGO, Maria (2008) “El producto cultural: claves epistemológicas de su estudio” en *Revista Zer Vol. 13(24) ISSN: 1137-1102* (pp. 317 – 335) País Vasco: España

MARTINEZ, Emilio (2003) “La significación social de los espacios públicos” en *Colección Mediterráneo Económico: Ciudades, arquitectura y espacio urbano. Núm. 3. ISBN: 84-95531-12-7 - ISSN: 1698-3726* (pp. 115 - 130) Madrid, España: Caja Rural Intermediterranea

MONTOYA Suarez, Omar (2008) “De la Techne griega a la Técnica occidental moderna” en *Revista Scientia et Technica. Vol. 39.* (pp. 298 – 303) Pereira, Colombia: Universidad Tecnológica de Colombia

MORIN, Edgar (2000). El paradigma perdido. *Ensayo de bioantropología*, *6*.

MORRISSEY, Jerome (s.f.) “El uso de TIC en la enseñanza y aprendizaje. Cuestiones y desafíos” (pp. 81 - 90)

MUÑOZ Mickle, Enrique (s.f.) “Techne y Técnica, ousía y materia” en *Revista Hypnoe. Vol. 4.* (pp. 18 - 27) Valparaíso, Chile: Universidad Católica de Valparaíso

NATAL, Alejandro; BENÍTEZ, Mónica; y ORTIZ, Gladys (2014) *Ciudadanía digital.* México: Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Iztapalapa/Unidad Lerma – Juan Pablos Editor

PARRILLA, Ernesto Antonio (2008) “Alteraciones del lenguaje en la era digital” en *Revista Científica de Comunicación y Educación: Comunicar, nº 30, v. XV.* (pp. 131-136) Huelva, España

PEÑA, Faustino y OTÁLORA, Nelson (2018) “Educación y tecnología: problemas y relaciones” en *Revista y saberes. No.48* (pp. 59 – 70) Bogotá D.C.: Universidad Pedagógica Nacional

PRIETO Parra, Murcia (s.f.) “La práctica pedagógica en el aula: un análisis crítico” en *Revista educación y pedagogía No. 4* (pp. 73 – 92) Universidad Católica de Valparaíso

ROIG Vila, Rosalbela. (2010). Innovación educativa e integración de las TIC. En Roig Vila, R. & Fioruci, M. (Eds.), *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas.* (pp. 329-340). Alcoy - Roma: Marfil – TRE Universita degli studi.

RUANO, Luis; CONGOTE, Ernesto; y TORRES, Andrés (2016) “Dispositivos Tecnológicos: Comunicación e Interacción en un entorno universitario” en *Revista Investigación Cualitativa en Educación. Vol. 1.* (pp. 48 – 57) Congreso Ibero-Americano en Investigación Cualitativa

RUEDA, Roció y FRANCO-AVELLANEDA, Manuel (2018) “Políticas educativas de TIC en Colombia: entre la inclusión digital y formas de resistencia – transformación social” en *Pedagogía y saberes No. 48.* (pp. 9 - 25) Bogotá D.C.: Universidad Pedagógica Nacional

RUSSI Alzaga, Bernardo (1998) “Grupos de discusión. De la investigación social a la investigación reflexiva” en *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación.* (pp. 75-118) México: Pearson Educación

SAMPIETRO, Agnese (2016) *Emoticonos y emojis: Análisis de su historia, difusión y uso en la comunicación digital actual.* Valencia, España: Facultad de Filología, traducción y comunicación - Universidad de Valencia

SANTACRUZ, Yudi (2018) *Recomendaciones para políticas públicas en educación digital.* Medellín, Colombia: EAFIT – IDRC

SUNKEL, Guillermo y TRUCCO, Daniela (2010) *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la educación en América Latina: Riesgos y potencialidades.* Santiago de Chile: Comisión Económica para América Latina y el Caribe

TIGO-UNE (2018) *Navegando entre las oportunidades y los riesgos en los escenarios digitales.* Medellín, Colombia. Recuperado de: http://tigo-une.com/contigoconectados/img/press-book-tigo-une.pdf

TOBÓN, Sergio (2013). Los proyectos formativos: transversalidad y desarrollo de competencias para la sociedad del conocimiento. España: Universidad Complutense de Madrid

TOBOSO-MARTÍN, Mario (2014) "Perspectiva axiológica en la apropiación social de tecnología" en *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS, vol. 9, núm. 25.* (pp. 33 - 51) Buenos Aires, Argentina: Centro de Estudios sobre Ciencia, Desarrollo y Educación Superior

TORRES Gil, Antonio (2014) *Los dispositivos tecnológicos cotidianos como objetos de enseñanza. Estudio de la problemática inherente a su elaboración como materiales de aula.* España: Universidad de Granada

VALENCIA, Tatiana et.al (2016) *Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica* Bogotá, Colombia. Universidad Pontifiia Javeriana.

VALERA, Sergi (1999) "Espacio privado, espacio público: Dialécticas urbanas y construcción de significados" en *Tres al Cuarto. Vol.6* (pp. 22 - 33) Barcelona, España: Universitat de Barcelona

VALIENTE, Javier (2004) "Comunidades virtuales en el ciberespacio" en *Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales. ISSN 1696-019X* (pp. 137-150) Madrid, España: Universidad de San Pablo-CEU

VALLEJO, María; AYALA, Laura; y ORDUZ, Rafael. (2012) *Aprender y educar con las tecnologías del siglo XXI.* Bogotá D.C.: Corporación Colombia Digital

VEA i Baró, Andreu (2004) "Evolución de la tecnología de acceso a internet" en *Historia, Sociedad, Tecnología y Crecimiento de la Red. Una aproximación divulgativa a la realidad más desconocida de internet.* (pp. 175 – 202) España: Universitat Ramon Llullcastell

VEGA, Omar (2016) "De las TIC en la educación a las TIC para la educación" en *Revista Vector 11 ISSN 1909-7891.* (pp. 24 – 29) Manizales, Colombia: Universidad de Manizales

VEGA, Omar (2016) "En busca de la apropiación académica de TIC: Una experiencia de aula" en *Revista TecnoTrend. ISSN 2448-8496.* Bogotá, Colombia: Universidad de La Salle

VERGARA Silva, Juan Carlos (1999) “El lenguaje en la era digital” en *Evolución del lenguaje.* (pp. 5 - 12) Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional

VILLA Montoya, Maria Isabel (s.f.) *Riesgos y potencialidades del uso de las TIC en la vida cotidiana.* Medellín, Colombia: Grupo de Investigación en comunicación y estudios culturales – EAFIT