APRENDIZAJES QUE CONSTRUYEN LOS JOVENES EN LA WEB 2.0

AUTOR:
LUZ ÁNGELA MURCIA SEGURA

DIRECTOR DE TESIS:
ÉDER GARCÍA-DUSSÁN

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN-EDUCACIÓN

BOGOTÁ

2020

APRENDIZAJES QUE CONSTRUYEN LOS JOVENES EN LA WEB 2.0

AUTOR:
LUZ ÁNGELA MURCIA SEGURA

DIRECTOR DE TESIS:
ÉDER GARCÍA-DUSSÁN

Tesis de grado presentada como requisito para optar
al título de Magíster en Comunicación-Educación

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN-EDUCACIÓN

BOGOTÁ

2020

DEDICATORIA

A la vida que te lleva por caminos diferentes
Para ir aprendiendo que el final siempre será el mismo.

A ti mami, por tus enseñanzas, paciencia y sabiduría,
Algún día nos volveremos a encontrar.

A Turrón y Apolo por su compañía nocturna.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por su comprensión en todo este proceso

A mi segunda familia mis amigos
que no perdieron la fe en mí.

A los jóvenes que confiaron en mi proyecto y quisieron ser parte el.
Picio, Loco Sants, Tiagueto25, Edward y Kim

RESUMEN

ASPECTOS FORMALES	
TIPO DE DOCUMENTO	Monografía de grado: trabajo de investigación
TIPO DE IMPRESIÓN	Computador
ACCESO AL DOCUMENTO	Universidad Distrital Francisco José De Caldas Repositorio Institucional Número Topográfico: MCE __/ 2020
TÍTULO	Aprendizajes que construyen los jóvenes en la web 2.0
AUTOR	LUZ ÁNGELA MURCIA SEGURA
DIRECTOR	ÉDER GARCÍA-DUSSÁN

ASPECTOS DE LA INVESTIGACION	
PALABRAS CLAVES	Saberes indispensables, Aprendizajes, Nuevos Repertorios tecnológicos, Jóvenes, Cibercultura
DESCRIPCIÓN	En el presente trabajo se busca develar los saberes indispensables que construyen los jóvenes de grado séptimo, con edades entre los 12 y 15 años, a través de los nuevos repertorios tecnológicos en los que están inmersos. Estos nuevos repertorios tecnológicos están comprendidos como unos dispositivos acompañados de un andamiaje social, y para tal fin, es analizado desde las características de la cibercultura donde nos permite explorar los saberes académicos, mosaicos e indispensables. Se evidencia cómo estos saberes se configuran y cambian a través del constante uso de las TIC.
FUENTES	La investigación fue argumentada desde los saberes indispensables que plantea Jesús Martin Barbero (2003) y en conjunto con el aprendizaje significativo que plantea Díaz Barriga y otros (2002), sumado al aprendizaje invisible de Cobo Romaní (2011). Además, estos son entrelazados

	con la categoría de Nuevos Repertorios Tecnológicos analizado desde la perspectiva de Rocío Gómez (2012), con la ayuda de Pierre Levy a través de las características de la cibercultura.
CONTENIDOS	En el primer capítulo se rastrea los antecedentes sobre el tema y definimos el problema de investigación, objetivos y justificación. El segundo capítulo presenta el marco teórico para sustentar las categorías elegidas para la investigación. El tercer capítulo, se enmarca la metodología de investigaciones la cual se trabajó dentro del paradigma hermenéutico, con un diseño etnográfico virtual. En el penúltimo capítulo se exponen los hallazgos y los análisis de resultados entramados entre los nuevos repertorios tecnológicos y los saberes indispensables que han construido estos jóvenes a través de su interacción en la web. Al final encontraremos las conclusiones, las cuales permitieron develar como habitan estos jóvenes los nuevos repertorios tecnológicos y su construcción de saberes.
METODOLOGÍA	La investigación se encuentra dentro del paradigma hermenéutico por tal razón el enfoque es de carácter cualitativo, apoyado por la doctora Irene Vasilachis (2006) y su diseño metodológico fue la etnografía virtual, sustentado por Christine Hine. (2004)
CONCLUSIONES	Frente a la investigación, los jóvenes construyen los saberes indispensables a través de nuevos repertorios tecnológicos, es decir, que este dispositivo se convierte en una referencia de su punto de vista donde construyen y deconstruyen sus saberes históricos, saberes estéticos y saberes lógico-simbólicos. Los factores más relevantes son las características de la cibercultura la cuales permiten estar en

	constante movimiento en las redes sociales de tal manera que se encuentran cada vez más inmersos en un aprendizaje invisible (2011), debido a que al estar hiperconectados los jóvenes con los dispositivos y sus códigos de programación, estos últimos se convierten en más intuitivos a nuestras preferencias y gustos, permitiéndonos distinguir nuevos saberes indispensables y reconfigurándolos a nuestra cotidianidad.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se desarrolla con jóvenes que cursan grado séptimo, quienes se encuentran en una etapa de búsqueda de su identidad y particularidades en su entorno social, de un colegio distrital de Bogotá. Donde se buscó develar, la manera en que construyen algunos saberes indispensables los jóvenes, a través de los nuevos repertorios tecnológicos. Con el fin de respaldar la investigación, se emplearon dos categorías las cuales fueron Saberes Indispensables, apoyada desde Jesús Martín Barbero (2003) y Nuevos Repertorios Tecnológicos sustentada por Rocío Gómez (2012) y Pierre Lévy (1997). La metodología empleada fue la etnografía virtual, basada en el enfoque cualitativo y son un paradigma interpretativo que permite dar cuenta del objeto de estudio. En conclusión, los jóvenes construyen los saberes indispensables a través de nuevos repertorios tecnológicos, es decir, que este dispositivo se convierte en una referencia de su punto de vista donde construyen y deconstruyen sus saberes.

Palabras Claves: Saberes indispensables, Aprendizajes, Nuevos Repertorios Tecnológicos, Jóvenes, Cibercultura

ABSTRACT

This research work is development with young people who are in seventh grade, who are in a stage of search of their identity and particularities in their social environment, from a district school in Bogotá. Where it was sought to unveil, the way in which young people build some indispensable knowledge, through the new technological repertoires. In order to support the research, two categories were used which were Essential Knowledge, supported by Jesús Martín Barbero (2003) and New Technological Repertoires supported by Rocío Gómez (2012) and Pierre Lévy (1997). The methodology used was virtual ethnography, based on the qualitative approach and is an interpretive paradigm that allows us to account for the object of study. In conclusion, young people build the essential knowledge through new technological repertoires, that is, this device becomes a reference of their point of view where they build and deconstruct their historical knowledge, aesthetic knowledge and logical-symbolic knowledge.

Keywords: Essential knowledge, Learning, New Technological Repertoires, Young People, Cyberculture

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 7
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 10
2. MARCO TEÓRICO 25
3. MARCO METODOLOGICO 44
4. DISCUSION DE RESULTADOS 58
5. CONCLUSIONES 78
6. BIBLIOGRAFÍA 84

LISTA DE TABLAS

Tabla1. Control de información para las unidades de análisis…….….…55

Tabla2. Diario de campo…….……..56

Tabla 3. Maduración Teórica de las categorías…….……57

LISTA DE IMÁGENES

Imagen1. Comparación de capturas de perfiles de Facebook y de YouTube……...61

Imagen 2. Comparación de capturas de perfiles de Facebook y de YouTube……..62

Imagen 3. Captura de pantalla de banner de YouTube…….66

Imagen 4. Captura de presentación de video de YouTube……69

Imagen 5. Captura de pantalla de juegos interactivo “pinturillo”…….71

Imagen 6. Captura de pantalla de video reacción…….…….75

INTRODUCCIÓN

Hacemos parte de una sociedad globalizada donde los medios de comunicación configuran en diversos casos, las formas de pensar y de actuar en la comunidad donde genera pensamientos homogenizados en las personas que la conforma. De manera vital, la Internet desempeña un papel fundamental junto con la web 2.0, que permite una interacción y construcción de saberes por medio de herramientas online como: videos, blogs, postcast, redes sociales, entre otras.

De lo anterior, se desprende la construcción de saberes, entendida como la capacidad de crear e innovar conocimientos adquiridos previamente, a partir de las competencias culturales y el capital simbólico del individuo que parte del *habitus* del conocimiento de su entorno, su educación y sus costumbres, los cuales se verán reflejados durante toda su existencia (Bourdieu & Passeron, 1996). No obstante, los saberes de los sujetos son transversales e implican saberes lógico-simbólicos, saberes estéticos y saberes históricos (Martín-Barbero, 2003) que, conjugados en la web, les permite desarrollar e innovar en su cotidianidad. Sin embargo, la escuela pareciese no estar inmersa en las herramientas de la web 2.0, y deja a la Internet como un mero instrumento donde se encuentra información.

A este propósito se le suma que la educación se ha dedicado a parcelar el conocimiento, lo cual dificulta la posibilidad de integración de las diferentes áreas y aísla el proceso de aprendizaje de los jóvenes; un claro ejemplo, es la manera que se diseñan las pruebas de conocimientos nacional para la educación básica, media y superior que se aplican a los jóvenes, donde se presentan resultados estandarizados sin tener en cuenta el contexto de las poblaciones. Además, los planes de estudio que en la escuela se diseñan y los lineamientos curriculares que los rigen, están encaminados a que los estudiantes puedan obtener mejores resultados en estas pruebas masivas, en las que falta la inmersión de sus saberes, aptitudes e intereses.

Con respecto a lo anterior, el problema de investigación reconoce que alrededor de las herramientas de la web 2.0 se desarrollan múltiples saberes y aprendizajes que hacen parte de los espacios de alfabetización digital. Por ello corresponde preguntarse: ¿De qué manera

construyen algunos saberes indispensables los jóvenes de grado séptimo a través de los nuevos repertorios tecnológicos?

Para esto, es imprescindible identificar cuáles son esos entornos de vida en que habitan los jóvenes y cómo desde allí construyen sus saberes y sus nuevas formas comunicativas en la cibercultura; Lévy la define como *los intercambios de saberes, de las nuevas formas de cooperación y de creación colectiva en mundos virtuales* (1997, pág. 174) es decir, hay una transformación entre la cultura y la interacción caracterizada por tres aspectos ligados con los factores de comunicación de la web 2.0, que además son asincrónicas y sincrónicas; se trata de la hipertextualidad, la interactividad y la conectividad, que como consecuencia generan que la cultura digital sea entendida como el intercambio de conocimiento y creación de saberes a partir de los dispositivos digitales.

Sin embargo, en este trabajo la web 2.0 es comprendida, como un espacio de creación de contenidos a través de las plataformas online, que permite que a los usuarios ser productores y consumidores de temas expuesto en la red. A partir de esta premisa surgen los Nuevos Repertorios Tecnológicos, como dispositivos que requieren de la manipulación humana para fortalecer y vincular el andamiaje social, además desde estas interacciones máquina-sujeto se abre la posibilidad de producción de saberes en la web. (Gómez, 2012)

Para realizar la propuesta de investigación, se ha tenido en cuenta jóvenes que cursan grado séptimo, quienes se encuentran en una etapa de búsqueda de su identidad y particularidades en su entorno social. Se ha elegido la Institución Educativa Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas, ubicado en la localidad de San Cristóbal, donde la mayoría de sus estudiantes son habitantes del sector pertenecientes a los estratos 1, 2 y 3, que posee una población de carácter heterogéneo en su situación socio económica y cultural.

A continuación, se esboza la propuesta de investigación, la cual se divide en tres capítulos principales: el primero es la construcción del objeto de estudio mediante la descripción del contexto social, cultural y económico, donde se logra evidenciar la problemática de la relación de saberes en la escuela. Además, se realiza un rastreo de investigaciones realizadas con relación a los aprendizajes, saberes, usos y apropiaciones de la web 2.0.

En el segundo apartado se encuentra el marco teórico basado en autores que dan sustento al

trabajo de investigación que fortalece las categorías a desarrollar como lo son: Saberes Indispensables, aprendizajes y Nuevos Repertorios Tecnológicos Rocío Gómez, Jesús Martín Barbero, Frida Díaz Barriga, Gerardo Hernández, Pierre Lévy, entre otros.

El tercer capítulo nos presenta el marco metodológico donde se establece como paradigma hermenéutico por tal razón el enfoque es de carácter cualitativo, apoyado por la doctora Irene Vasilachis (2006) y su diseño metodológico fue la etnografía virtual, sustentado por Christine Hine. (2004). Y los dos últimos capítulos nos hace referencia, a la discusión de resultado y las conclusiones de la investigación.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hablar en la actualidad de Internet en el aula de clase es posible gracias a las diversas herramientas de la web 2.0. Este término acuñado en el año 2003 por Tim O'Reilly, tiene como objetivo general el aprovechamiento de la inteligencia colectiva, la cual, más que un adelanto tecnológico es un cambio de actitud del usuario, ahora transformado a prosumidores (productores + consumidores) (McLuhan, 1972) siendo ésta la reivindicación de Internet.

Por lo expuesto anteriormente, la web 2.0 ha generado nuevas formas de comunicación a través de la red, tanto de carácter sincrónico (chat, videoconferencia) como asincrónico (blogs, email), con tres características básicas: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. Estas nuevas formas de comunicación han llevado a que se configuren y se compartan nuevos saberes por parte de los jóvenes, estos se construyen a partir de los saberes lectivos y saberes mosaicos.

Al partir de estas premisas, de la necesidad de capacitar a los docentes en alfabetización digital por parte de la Secretaria de Educación de Bogotá y de las políticas del Ministerio de Educación, relacionadas con la propuesta para adquirir competencias en tecnología (Ministerio de Educacion Nacional, 2008), se ha logrado que muchas de las prácticas educativas mediante la incursión de la web 2.0 en el aula sean significativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, otorgándole una clase más atractiva, lúdica, ágil y dinámica para el educando, sin desconocer el rol del docente como mediador entre el conocimiento y la herramienta.

Este es el caso del Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas, ubicado en la localidad de San Cristóbal, Institución pionera desde su fundación en el año 1980 con el plan C.E.M.D.I.Z.O.B[1] y que desde el año 2006 está enfocado hacia la educación media técnica, orientada por los docentes de la Institución y el SENA desde el año 2008, donde se ofrecen

[1] Complejo de Educación Media Diversificada para la Zona Oriental de Bogotá, es un proyecto que se implementó oficialmente desde 1978 hasta 2006, el cual ofrecía a los estudiantes de la comunidad la oportunidad de tener una educación media vocacional donde elegían sus intereses académicos. Cabe aclarar que por las políticas educativas fue cambiando la normatividad de este programa.

las siguientes especialidades: Electricidad, Gestión administrativa y Contabilidad. Por ello, su misión se concentra en formar estudiantes autónomos dentro de un ambiente democrático participativo, que permita el enriquecimiento personal, y le dé la posibilidad de elegir y profundizar en el saber de acuerdo con sus actitudes y capacidades, de tal manera que puedan difundir hacia su entorno propósitos y metas, que beneficien a todos los miembros de la comunidad a la cual pertenecen. (Comunidad , 2018)

En este sentido, el Colegio tiene como visión orientar y potenciar en los estudiantes procesos de desarrollo humano y social participativos y solidarios, tendientes a mejorar la calidad de vida de la comunidad educativa. Por ello, su filosofía permite que los estudiantes, como seres individuales y sociales participen en la construcción de un proyecto autónomo de vida mediante la vivencia de valores y la transformación intelectual que conlleva a la formación de una actitud reflexiva y crítica, que los convierta en generadores de cambios, proyectados hacia el entorno social inmediato. De esta manera vinculan a la comunidad educativa al proceso de identificación y transformación de su problemática social, esto desarrolla y afianza formas de sentir, pensar y actuar dentro de un clima de convivencia y democracia en todos los integrantes de la comunidad educativa. (Comunidad , 2018)

De esta forma, el perfil del estudiante dentro de la Institución debe ser, el de una persona integral en una serie de principios y valores, independiente, libre, dinámico, crítico, responsable, autónomo, respetuoso, encaminado a construir una sociedad más justa, pacífica y democrática, donde desarrolle sus potencialidades sin atropellar ni recortar las posibilidades de sus congéneres. (Comunidad , 2018)

Es así que, al comprender el carácter evolutivo del contexto del Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas, caracterizado por ir a la vanguardia de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, enmarcado en un modelo pedagógico holístico, que trabaja en torno a los campos de desarrollo humano integral, sumado al interés de sus directivas con respecto a la calidad de educación, en el año 2016, se institucionaliza la jornada única como mecanismo para evitar la deserción escolar y brindarle a los jóvenes nuevas oportunidades académicas.

Una de las propuestas para generar espacios académicos y lúdicos de interés fue la creación de semilleros, enmarcados en tres categorías: exploración, innovación e investigación, los

cuales han tenido como objetivo enseñar a través de la tendencia pedagógica de Aprendizaje Basado en Retos, este busca desarrollar habilidades de pensamiento con el uso y apropiación de las herramientas tecnológicas en los grados comprendidos entre sexto y noveno, permitiéndoles una proyección ética, social y productiva en su comunidad.

Desde la propuesta, se tienen en cuenta varias consideraciones para estos espacios académicos, las cuales son: los estudiantes eligen en el año dos semilleros a los cuales deben asistir. La elección se realiza con base a una presentación que hace el docente donde busca involucrar a los estudiantes en situaciones reales y significativas, relacionadas con su entorno, que permita construir soluciones acordes a las situaciones planteadas a través de la planeación de ambientes de aprendizaje por parte de los docentes.

Otra consideración es que el semillero no tiene nota académica, así que la valoración de desempeño del joven se mide por puntos que se suman y le ayudan al área a la cual corresponde el semillero; por ende, se tiene en cuenta el interés que presenta en el proceso de aprendizaje, así se consigue que este pueda analizar, interiorizar e implementar una solución a sus situaciones cotidianas que permite consensuar y tomar decisiones conjuntas a la hora de asignarle los puntos correspondientes.

La iniciativa para crear la propuesta del semillero de animación “Stop Motion”, que pertenece a la categoría de exploración, nace de la inquietud generada por la necesidad que sienten los jóvenes por el uso y apropiación de los recursos tecnológicos de la Institución como tablets, cámaras, conectividad, entre otros. El mismo tiene como propósito crear material audiovisual relacionado con la institución y su entorno, además ha servido como apoyo a procesos lecto-escritores, que plasman las construcciones audiovisuales.

Como premisa, se ha evidenciado que el estudiante al no ser evaluado demuestra más libertad de pensamiento, creatividad, organización de tiempos, además busca nuevas formas emplear los dispositivos tecnológicos, diferentes a como los utilizan en clases regulares. Así mismo, interactúa con sus compañeros en busca de expresarse o recibir un reconocimiento a través de los nuevos repertorios tecnológicos (Gómez, 2012) y mostrarse frente a la comunidad.

A partir de esta experiencia, surge la inquietud de cómo los jóvenes de grado séptimo

participes del semillero Stop Motion, disponen de los saberes académicos que aprenden en la escuela y los saberes mosaicos que interiorizan en su diario vivir, también, si estos saberes se reconfiguran en saberes indispensables (Martín-Barbero, 2003), que les permite habitar los nuevos repertorios tecnológicos (NRT).

Para esto, es necesario identificar cuáles son esos entornos de vida NRT que habitan los jóvenes y cómo desde allí construyen o reconfiguran sus saberes y sus nuevas formas comunicativas desde la cibercultura; definida desde Lévy como "*los intercambios de saberes, de las nuevas formas de cooperación y de creación colectiva en mundos virtuales*" (1997, pág. 174), es decir, evidenciar una transformación entre la cultura escolar a través del campo de comunicación-educación lo que lleva a crear una resignificación del intercambio de conocimiento y la creación de saberes.

1.1 Antecedentes

Después de realizar un rastreo frente al tema propuesto para el proyecto de investigación, se obtuvieron hallazgos con argumentos relacionados acerca del estudio, como saberes, aprendizajes, apropiaciones y usos a través de la web 2.0, que datan de los últimos cinco años, los cuales involucran a educandos que cursan básica secundaria, lo que deja abierta la posibilidad de orientar, guiar y sustentar el enfoque, la proyección y el alcance del trabajo de grado, que están organizados por dos categorías:

1.1.1 Aprendizajes y saberes en la web 2.0

Dentro de las investigaciones más relevantes, acerca de los aprendizajes y saberes a través de la web 2.0, se encuentran los siguientes estudios:

El trabajo realizado por Hirsjärvi & Tayie, (2012) titulado Niños y nuevos medios: estudios de caso en Egipto y en Finlandia, indaga acerca de la participación, apropiación, habilidades y desafíos que tienen los jóvenes entre 10 y 18 años en la actual alfabetización mediática de los nuevos medios, en los países en mención. Cabe aclarar que el proyecto se realiza con análisis cualitativo y toma tres elementos de recolección de datos: entrevistas focalizadas, cuestionario de datos estadísticos y diarios de campo en medios.

Hirsjärvi & Tayie, centran su mirada en la niñez, la educación y los nuevos medios en Egipto y Finlandia, para evidenciar que el sistema escolar en los dos países es muy diferente pese a que tienen educación gratuita las edades de los beneficios varían y no se hace obligatoria, además el contraste entre Finlandia donde predomina la escuela pública y en Egipto, la escuela privada, como educación de alto nivel.

En conclusión, las investigadoras encuentran que los niños más jóvenes de están más interesados en jugar en el computador y hacerse visibles en la red, crean nuevos contenidos, a diferencia de los de mayor edad interesados en escuchar música, mirar películas y descargar contenidos. Pese a todo esto el estudio también muestra que los jóvenes hacen parte de grupos o comunidades virtuales, donde *chatean, gamming* y envían mensajes. Como parte de la cotidianidad, lo que preocupa es que los temas del aula o política no permean en la red, convirtiéndose en discurso sólo de la escuela.

González Gómez, (2013), en su investigación; El papel de la virtualidad y la interacción en la configuración de aprendizajes invisibles indaga acerca de las relaciones que existen en los procesos virtuales y los aprendizajes invisibles, producidos por los jóvenes de básica secundaria y universitarios; además, busca develar las implicaciones educativas del aprendizaje invisible frente a la escuela moderna.

El estudio se realiza con un estudiante de grado séptimo, uno de grado once del Colegio técnico Alejandro Piscitelli ubicado en Bogotá, un estudiante universitario seleccionado por la investigadora. Se trata de un estudio de caso de los tres estudiantes que participan. La licenciada demuestra que los jóvenes no le encuentran sentido a los espacios delimitados por las paredes, lo que deja al descubierto un nuevo paradigma social con la virtualidad y la interactividad en el aprendizaje.

Charria (2017) en su trabajo La experiencia transmedia, la interactividad y los aprendizajes en clase de matemáticas, se pregunta qué son las formas de interactividad que realizan los estudiantes de grado octavo, al construir narrativas transmedia en clase de matemáticas y cómo ayuda en el proceso de aprendizaje de su asignatura. Esta investigación fue realizada con el método de etnográfico, tanto virtual como presencial, la autora manifiesta que le permitió distanciarse de las prácticas educativas comunes de la clase de matemáticas lo cual le permitió analizar y vivir la experiencia de construir las narrativas a través de plataformas

digitales y la visión de los jóvenes a través de la novela el *hombre que calculaba de Malba Tahan*[2] en la Institución Educativa Néstor Forero Alcalá.

El trabajo de grado tiene varios hallazgos bastante importantes como lo son romper el esquema tradicional en clase magistral de matemáticas además que los estudiantes que les gustaba dicha asignatura son los que realmente se convirtieron en productores de contenido. También concluye en el ámbito del aprendizaje que los estudiantes tratan de innovar con herramientas tecnológicas durante las clases si se les da vía libre, aunque no deja de existir la intermediación entre docente- estudiante.

La investigación de Briñez, Duarte y Monroy, (2019) titulada Procesos de enseñanza en el espacio educomunicativo del youtuber académico, pretende analizar las mediaciones pedagógicas que promueve el escenario educomunicativo de JulioProfe, el cual es un canal académico de YouTube que permite la enseñanza de la matemática. Los autores, realizan el estudio de caso acerca de esta plataforma que refleja la facilidad que tiene julioprofe, para comunicarse con sus educandos de manera virtual, a través del análisis del portal, también el uso de diversas aplicaciones que permiten mejor la comprensión de una temática.

Al ser esta un estudio hermenéutico los autores concluyen que está bien emplear espacios educomunicativos, sin perder de vista los aportes de los estudiantes, ya que estos sitios se convierten en una mera herramienta al servicio de la educación, aunque el conocimiento de estas sea parte de los objetivos de la formación, reduce las barreras de tiempo y espacios de clase, también comentan que es necesario tener un mecanismo que permita reconocer los aprendizajes de los estudiantes.

La investigación Una propuesta pedagógica para trabajar en el campo del pensamiento crítico con los jóvenes del IED San Cayetano de Zambrano (2019), busca proponer y desarrollar una estrategia pedagógica a través del libro "Zoro" de Jairo Aníbal Niño[3], para que los estudiantes de grado sexto creen contenido transmedia.

Este trabajo generó tensiones entre la propuesta y la construcción de productos transmedia ya que no solo se emplearon espacios virtuales, sino también espacios reales en los que

[2] Es una novela publicada en 1938, con el fin de popularizar y contextualizar las matemáticas al mundo real.
[3] Es una obra infantil escrita en 1977 por Jairo Aníbal Niño. En la que relata las aventuras de Zoro y el recorrido para encontrar su aldea.

habitan los jóvenes; además, los productos creados en su mayoría son de carácter análogo. De esta manera, se pudo evidenciar la necesidad que tienen los jóvenes de grado sexto de querer ser escuchados por sus compañeros y adultos, y la desconexión que existe entre los discursos elaborados que construyen los jóvenes en las escuelas, escindidos de los que ellos mismos realizan en sus contextos sociales online (salas de chat), restándole valor al compromiso y los aprendizajes en los temas de dialogo entre pares.

Esta investigación emplea la metodología acción educativa, de carácter cualitativo. Sin embargo, se pierde el producto, la interacción y la construcción de un aprendizaje online en el proceso, debido a que sus creaciones son análogas. Aun así, el trabajo de Zambrano permite dilucidar que los lectores y estudiantes son capaces de generar nuevos contenidos a través de los que vivencias y quizás se conviertan en lectores críticos. No obstante, la investigación no deduce si los jóvenes construyen e intercambian saberes entre ellos, aparte de las propuestas didácticas dirigidas por el docente de la investigación.

De anterior rastreo de antecedentes, acerca de saberes y aprendizajes se puede develar, que los jóvenes se encuentran interesados en participar en diversos repertorios online para ser escuchados y enunciarse como sujetos, de igual manera predomina el interés en el aprendizaje a través de la web, también de como la influencia de la enseñanza del docente predomina cuando los jóvenes por medio de sus desarrollos de productos online manejan un discurso académico diferente al cotidiano.

Además es necesario rescatar, los métodos de diseño de las investigaciones son de carácter etnográfico mixto, donde es necesario la presencia del investigador en su proceso de acompañamiento del proyecto para entender y develar los aprendizajes que construyen. También es interesante la forma de plantear nuevas propuestas pedagógicas que permitan, el desarrollo de temas bastante interesantes para la escuela y la cotidianeidad academica.

1.1.2 Usos y apropiaciones de la web 2.0

En cuanto a usos y apropiación de la web 2.0, se encontraron varios estudios relacionados con la construcción, la implementación y la evaluación de herramientas on-line en el aula, que demuestran dominio y apropiación de estas, que permiten recrear nuevas maneras de

aprendizaje, estas generan en el sujeto nuevas identidades, nuevos valores, nuevas familias en el ciberespacio, convirtiéndose en su cotidianidad.

Jóvenes interactivos y culturas cívicas: sentido educativo, mediático y político del 15M (2013) que indaga el contenido participativo que los jóvenes transmiten a través del uso de las redes sociales. A partir del movimiento 15M pretenden comprender cómo los jóvenes viven y experimentan la ciudadanía democrática a través de los soportes digitales y mediáticos, que participa en un lugar, público como es la plaza central del Carmen[4] en Granada España, donde sucede la convergencia tecnológica y la vivencia social.

Se utiliza una metodología de análisis del discurso que colecta datos con instrumentos como fotografías, entrevistas, observaciones e información de las redes sociales. Se manifiesta que este análisis fue bastante complejo, por la cantidad de voces y objetos representativos que hicieron evidencia en el material recogido.

Los autores concluyen que, gracias al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) los jóvenes logran consolidar el grupo 15M, caracterizado como una cultura cívica centralizada en los medios de comunicación, además permite que los jóvenes realicen nuevas narrativas que trasciendan en un proceso de educación, jerarquización y reconstrucción de conceptos sociales para generar nuevas formas de comunicación inclusivas y exclusivas.

Montaña, en su libro titulado: Narrativa digital y su implicación en la pedagogía de la era tecnológica (2016), hace alusión al desarrollo de la narrativa digital, con énfasis en el uso del hipertexto como instrumento de innovación para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo y colaborativo de un grupo de jóvenes de bachillerato. El proyecto utilizó como metodología de investigación acción educativa, la cual permite profundizar más en el tema y la construcción hípertextual.

El autor, relaciona el concepto de Educomunicación que proporciona Aparici (2010) el cual hace alusión a la necesidad de educar en los medios de comunicación que permita al sujeto mejorar sus prácticas narrativas y espacios mediáticos. Porque para él, las nuevas maneras de crear narrativas son motivadoras y estimulantes para los estudiantes y docentes.

[4] #AcampadaGranada, numera con el que se convocó el movimiento social en la Plaza del Carmen.

Claramente permite favorecer la adquisición de conocimiento; además, la deslocalización facilita el acceso desde cualquier plataforma de interés a la información creada por los educandos.

Sin embargo, en la investigación falta develar los saberes que construyen los jóvenes debido a que se encuentran mediados por el docente investigador en su práctica docente diaria y eso está influenciado por una calificación.

La investigación realizada por Díaz (2018) Subjetivación Política y Tecnologías Móviles, pretende analizar las relaciones entre las plataformas digitales, las aplicaciones móviles y la configuración de la subjetivación política de los jóvenes, generada por la implementación de una herramienta digital móvil en la escuela, que permitirá a los estudiantes conocer las propuestas de los candidatos al consejo estudiantil, así como las problemáticas que presenta la comunidad de educandos. Su diseño metodológico, es de carácter etnográfico y permite trabajar desde lo descriptivo y exploratorio.

El trabajo deja en evidencia la inclusión de un software en el aula que se convierte en un mediador entre los estudiantes y los candidatos al consejo estudiantil del Colegio Bernardo Jaramillo. El autor reconoce que el consumo y uso de las redes permite crear nuevas realidades que pueden promover grupos sociales con iniciativas del alto riesgo; sin embargo, el objetivo es que los estudiantes se reconozcan como sujetos de cambio frente a las realidades ahí expresadas.

Es pertinente, que se analice si los jóvenes construyeron saberes debido a que el trabajo se hizo de manera offline a través de encuestas y no se evidencia el análisis del discurso de los educandos a través del estado de la plataforma, así como determinar qué los puede influenciar para cambiar su manera de pensar.

González y Ruiz (2018) en su trabajo denominado: Competencias argumentativas, literatura y booktubers, pretenden fortalecer las competencias argumentativas en los jóvenes a través de YouTube como medio de producción de textos audiovisuales de carácter literario. Para esto se emplea como diseño metodológico la etnografía virtual, con el fin de que los estudiantes elaboren un ejercicio reflexivo en el aula y para comprender los alcances pedagógicos de estos espacios virtuales.

Se evidencia el uso y apropiación de la herramienta YouTube por parte de los estudiantes y docentes a través del mejoramiento de los discursos de los educandos. De Pablos Pons manifiesta que la capacitación en las nuevas tecnologías cambia el sentido de las clases tanto con los docentes como los estudiantes (2009), en la manera de relacionarse y emplear estas aplicaciones. Sin embargo, se requiere que el estudiante esté dispuesto a salir de su zona de confort. Además, falta analizar qué saberes construyeron estos jóvenes a partir del aprendizaje de clase. Cabe aclarar que, los autores hacen los análisis de los discursos argumentativos de la literatura.

La investigación Sistematización de la experiencia "AWAI RIGSII GO" Introducción de novedad de un Docente Provisional en una IED de Bogotá de Martínez (2018), muestra la experiencia de un docente provisional[5], quien realizó una construcción colectiva a través de una plataforma digital que crea el "*Awai RigsII Go"*, en la búsqueda de una similitud con el juego de "Pokémon Go"[6], además busca comprender las situaciones significativas en un colegio de Bogotá con 13 estudiantes de bachillerato de grados séptimo a noveno.

Martínez concluye que el uso y apropiación de las tecnologías escolares alternativas y emergentes, permite lograr un dialogo de participación y ameno con los estudiantes, que logra mejorar el ejercicio de comunicación entre pares aun cuando sean de diferentes grados. También, es posible que el aprendizaje y el uso de estas herramientas motivo a participar en el proyecto. Por otra parte, el apropiarse del uso de estas herramientas, les puede dar la posibilidad de proponer nuevas aplicaciones en un futuro.

Con base al rastreo realizado frente a los usos y apropiaciones, se puede concluir, que la web 2.0, se emplea como mecanismo de comunicación y vinculación del andamiaje social, con el fin de congregar masas o grupos de intereses comunes. Además, en las propuestas presentadas por los autores se encuentra la mediación en el uso y apropiación de plataformas online, donde se evidencia que los estudiantes aprendan el uso adecuado de dichas herramientas, por tal razón me surge la inquietud, de que muchas de esas aplicaciones empleadas en lo online son de carácter intuitivo, se evidencia las producciones

[5] Son docentes que no tienen nombramiento en propiedad con la Secretaria de Educación.

[6] Es un juego de realidad aumentada basado en buscar y capturar personajes de la serie de televisión Pokémon, que se encuentran escondidos en ubicaciones reales.

y el interés de los participantes, mas sin embargo, no conoce si estos jóvenes quizás sigan participando creando contenidos de manera independiente.

De igual forma, la propuesta metodológica consiste en la etnografía virtual y presencial para el desarrollo de la investigación, las cuales permitieron a los autores develar la importancia de los usos y apropiaciones a través del espacio online y offline.

1.2 Delimitación del problema

Cuando la escuela, inicia su inmersión en la web 2.0, la cultura educativa cambia de manera considerable y se manifiesta en espacios no convencionales, es decir, en espacios virtuales; lo cual conlleva a una desterritorialización y una destemporalización de las maneras de interactuar, construir, transmitir y adquirir saberes que necesita un sujeto, concebido como nuevos modos de comportamiento, tendencias y conductas, las cuales conducen a forjar nuevas identidades culturales.

Planteado lo anterior, esta investigación busca develar los modos de construcción de algunos saberes indispensables en la web, por parte de un grupo de estudiantes de grado séptimo entre los 12-14 años pertenecientes al semillero de "Stop Motion", del Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas, ubicado al sur de Bogotá. Este semillero tiene como objetivo la creación de material audiovisual con contenido social, mediante la técnica de Stop Motion, que consiste en tomar imágenes fotográficas y unirlas de forma secuencial audiovisual.

Gracias a la experiencia como docente de informática y el nuevo reto de proponer y mantener la motivación hacia un semillero durante los últimos tres años, se ha evidenciado la necesidad que tienen los jóvenes de abordar el web 2.0 como un espacio de convergencia social y cultural para lograr un reconocimiento o enunciación del sujeto, se realiza estas prácticas desde sus lugares de residencia y deja a la escuela como un lugar donde cumplir con propósitos académicos.

Cabe aclarar que, los jóvenes de estas edades se encuentran en su proceso de transición entre la madurez infantil y la pre-adolescencia (2006) etapa en la cual inicia su periodo de desarrollo de conciencia, autonomía y mayor interiorización de normas sociales sobre las normas impuestas por las personas de su entorno que representan autoridad, lo que devela

una enunciación de YO en el marco de un grupo social, además, busca la emancipación del núcleo familiar. Sus principales características a esta edad son: la constante búsqueda de aprobación de un grupo social, cuestionamiento u omisión de las normas, la capacidad para autocriticarse, participar y expresar sus intereses, necesidades cognitivas, afectivas y socioemocionales.

Los jóvenes participantes se caracterizan por ser intuitivos a la hora de emplear las nuevas tecnologías, ya que ellas reciben estímulos y recompensas inmediatas, contrario a lo que sucede cuando deben ser constantes en un quehacer se evidencia frustración y abandono. Estos jóvenes, pertenecen a la localidad por lo que la mayoría de sus acudientes laboran para cumplir con las necesidades básicas de la familia. Algunos de los chicos, comentan que no tienen acceso a internet desde casa, incluso manifiestan que no son los mejores en sus desempeños académicos.

De lo anterior y de una presentación que realizó el grupo de Semillero Stop Motion para docentes del Colegio y un grupo de docentes de República Dominicana, los profesores de la institución manifestaron con alegría que, estudiantes que no son los mejores académicamente, presentan apropiación de nuevas herramientas tecnológicas y exaltaron el entusiasmo de los estudiantes a la hora de presentar sus proyectos. A partir de esta experiencia se inicia una indagación en el semillero y se elige a una muestra de cinco jóvenes de grado séptimo, que utilizan constantemente los nuevos repertorios tecnológicos.

Del interés particular, es indispensable identificar cuáles son nuevos repertorios tecnológicos que habitan los jóvenes y cómo desde allí construyen sus saberes y sus nuevas formas comunicativas en la cibercultura; definida la cibercultura por Lévy como "*los intercambios de saberes, de las nuevas formas de cooperación y de creación colectiva en mundos virtuales*" (1997, pág. 174), es decir, una transformación entre la cultura y la comunicación donde se presentan tres grandes características, que están ligadas con las formas de comunicación de la web 2.0 asincrónicas y sincrónicas como la hipertextualidad, la interactividad y la conectividad, lo que lleva a generar una cultura digital, entendida como el intercambio de conocimiento y la creación de saberes.

1.3 Justificación

Esta propuesta busca, en primera instancia, identificar cuáles son algunos saberes indispensables que construyen en la web 2.0 los estudiantes de séptimo grado del Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas I.E.D, como estrategia para potencializar procesos de enseñanza y aprendizaje a través de "los Nuevos Repertorios Tecnológicos" (Gómez, 2012)

Ahora bien, en este trabajo investigativo surge de la necesidad de mostrar la web 2.0 como un medio para la construcción de conocimiento del mundo que habitan los jóvenes, al tener en cuenta que se hayan insertos en sistemas comunicativos técnomediados, desde los cuales tramitan sus procesos de socialización, la construcción de saberes, sus procesos identitarios, nuevas formas de estética, de creación y de organización colectiva.

La educación es una realidad compleja que involucra multiplicidad de factores, tendencias y perspectivas, además, su praxis no se ajusta únicamente al ámbito escolar, sino que se complementa e incluye elementos provenientes de otras esferas y posibilidades de intervención, siempre con la intencionalidad de la optimización personal en el contexto y en la época, no como actividad o función abstracta, sino en el devenir histórico-social.

Como se indicó antes, la investigación busca indagar cómo la manera en que los jóvenes construyen los saberes indispensables que mediante el uso de la web 2.0, cómo herramienta, que les permita aproximarse a los saberes académicos y los saberes mosaicos, que poseen en su cotidianeidad para mejorar las prácticas de Comunicación-Educación en la escuela donde se privilegie el ser de los jóvenes, que lo lleve a apreciar en los estudiantes su conocimiento en la web y sus saberes mosaicos.

Por último, es importante reconocer que el estudio surge a partir de la necesidad de enriquecer el campo de Comunicación-Educación en la escuela, a través de la generación de reflexiones e innovaciones que parten de procesos educativos que conlleven a un cambio en la práctica pedagógica y se reconozca al estudiante como un sujeto que también construye saberes, para transformar su entorno y su mirada hacia la escuela.

1.4 Preguntas

¿De qué manera construyen algunos saberes indispensables los jóvenes de grado séptimo del Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas Institución Educativa Distrital, a través de los nuevos repertorios tecnológicos?

1.4.1 Subpreguntas:

- ¿Cuáles son las prácticas y los nuevos repertorios tecnológicos en que habitan el grupo de jóvenes de la investigación?
- ¿Qué saberes académicos y mosaicos emplean los jóvenes en los NRT?
- ¿Cómo construyen o reconstruyen los estudiantes los saberes indispensables en los nuevos repertorios tecnológicos?
- ¿Cuál es la relación entre los saberes académicos, mosaicos e indispensables que construyen los jóvenes, en el campo comunicación-educación de la escuela?

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Comprender la forma en que construyen algunos saberes indispensables, a través de los nuevos repertorios tecnológicos que usan y habitan.

1.5.2 Objetivos específicos

- Describir las prácticas y saberes que los estudiantes de grado séptimo realizan en los nuevos repertorios tecnológicos.
- Analizar la relación entre los saberes indispensables, los saberes académicos y mosaicos que construyen los jóvenes a través de los nuevos repertorios tecnológicos.
- Vislumbrar la relación del campo de comunicación-educación con algunos de los saberes indispensables, académicos y mosaicos, que permita un acercamiento a la educación.

Es evidente que las nuevas tecnologías se han convertido en una herramienta cotidiana de los procesos de aprendizaje en el aula y en entorno que habitamos, esto conlleva a la necesidad de analizar lo que transita a través de este medio, conocido como nuevos repertorios tecnológicos, como explica Rocío Gómez (2012, pág. 20), quien además afirma que detrás de un artefacto tecnológico o aplicación existe la intervención humana y el andamiaje social en el que se desenvuelve.

Como consecuencia se establece una nueva configuración social, originada por los cambios en la circulación de los saberes que recrean un tipo de aptitudes culturales y cognitivas que parecen apuntar en el sentido de las competencias para la generación de rentabilidad y competitividad, por lo que se amplía la brecha entre los intereses institucionales de la escuela los de los sujetos aprendices.

En este caso específico se hace necesario definir los saberes académicos, mosaicos e indispensables que se encuentran mediados por los nuevos repertorios tecnológicos que habitan, para establecer con claridad los diversos significados que se dan a cada término y su relación con conceptos del aprendizaje significativo en relación con el conocimiento.

2. MARCO TEÓRICO

En el siguiente apartado se evidenciará de manera clara los diferentes conceptos y enfoques que sirvieron de andamiaje teórico y soporte argumental para el desarrollo de la investigación; lineamientos que, sin duda, permitieron el alcance del objetivo propuesto en este trabajo. De esta manera, y una vez identificados las categorías o ejes temáticos relacionadas con el planteamiento del problema, en lo que sigue se determinará el trabajo conceptual de los nuevos repertorios tecnológicos, cibercultura, saberes y aprendizajes.

2.1 De cómo habitan los jóvenes en la *Web* 2.0

La cibercultura es un término que surge a partir de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), a través de su interacción con el mundo social. Sin embargo, para hablar de este concepto es necesario identificar el significado de cultura como

> "[…] un ámbito humano, es decir, todo lo que se adquiere, construye y transmite, entendiéndose como la base de identidades, representaciones sociales y conductas y hábitos: fundamentados en las colectividades del entorno a los elementos identitarios y culturales" (Bourdieu & Passeron, 1996).

Es que el tiempo y los avances tecnológicos han llevado a la cultura a manifestarse en los espacios fuera de los convencionales; es decir, en espacios virtuales, que generan una desterritorialización y una destemporalización de las maneras de interactuar, construir, transmitir y adquirir que posee sujeto, al concebir nuevos modos de comportamiento, tendencias y conductas, las cuales llevan a forjar nuevas identidades culturales (García Canclini, 2008).

A estos cambios culturales, Pierre Lévy le da el nombre de cibercultura entendida como el contiguo de técnicas, actividades, esencias y valores, de representación que están relacionados con la extensión del ciberespacio, este último concebido por Lévy como "[…] un espacio metafórico, un espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores" (1997, p. 1).

En otras palabras, la cultura y el ciberespacio están en un constante y complejo sistemas de redes que se entretejen, teniendo como base a los sujetos y a las prácticas, los cuales se

encuentran entrelazados en un complejo y variopinto entorno social, técnico y cultural, siendo mediados por un conjunto de técnicas, artefactos y recursos que conforman dichas prácticas que transitan en entornos materiales, virtuales, simbólicos y organizativos.

De lo anterior, emergen nuevas configuraciones culturales, las cuales se encuentran en una constante lucha de poderes, debido a los factores sociales y económicos producto de la globalización, donde se evidencian espacios de dominación y selección. Un ejemplo de esto es la cultura material que se han desarrollado a través de la cultura digital, cifrada en acciones como desechar y comprar productos tecnológicos en masa; tendencia que no se debe tomar a la ligera pues hace parte de la lógica de la obsolescencia y la manipulación del deseo y la identidad social.

Así las cosas, debido a que los dispositivos, han adquirido el estatus de "[…] extensiones del cuerpo y la mente humana" (McLuhan, 1996, p. 45), se ha hecho indispensable que la interfaz que acompaña esos dispositivos sea de igual de importante a este. Un buen elemento tecnológico no funciona correctamente, si el *software* de comunicación o interacción no es bueno; esto en la actualidad, genera una "violencia simbólica" (Bourdieu & Passeron, 1996) la cual es entendida como que el mercado le impone al consumidor, dependiendo de intereses políticos, directivos y contextuales, todo lo cual desemboca en una cultura de consumo. Igualmente, son las grandes industrias de la comunicación y su visión de extensión del consumismo, sumado a la televisión interactiva, las que se mueven en varios "campos", es decir, en:

> […] un espacio específico en donde suceden una serie de interacciones (…) un sistema de relaciones objetivas que pueden ser de alianza o conflicto, de concurrencia o de cooperación entre posiciones diferentes, socialmente definidas e instituidas, independientes de la existencia física de los agentes que la ocupan." (Moreno, 2003, p. 16)

Este campo permite una hegemonía totalizadora entre estas industrias, que forja a su vez fuerzas de oposición social, las cuales buscan que la cibercultura, deje los esquemas creados por unos cuantos, para convertirse en lo que Lévy manifiesta como "[…] los intercambios de saberes, de las nuevas formas de cooperación y de creación colectiva en mundos virtuales" (1997, p. 174). Esto supone pensar en un proyecto de inteligencia

colectiva que apunta hacia la emancipación de las personas, los conocimientos puestos a la mano de las comunidades y las minorías y no, un sometimiento de la masa, a través de la virtualidad.

Con respecto a lo anterior, Lévy considera que antes de que se presente una lucha o estudio por el poder de las TIC, Internet o la virtualidad, se deben estudiar los grupos de diferente naturaleza que se presentan en este espacio; por ejemplo, las redes de comunicación pueden favorecer el funcionamiento jerárquico y cerrado; pero, de igual forma, en otros contextos, pueden impulsar el trabajo colaborativo, la expresión, la imaginación, el desarrollo de la investigación, y afines. Por tal motivo, no existe un único modo de considerar el devenir tecnológico, puesto que "[…] los proyectos opuestos serán realizados por grupos diferentes y esto dará lugar a luchas de poder y a compromisos" (ibid., p. 175).

De este modo, la virtualidad ha puesto a tambalear, las dinámicas de las empresas (incluso de la educación), en la medida en que ahora se apuesta a la inteligencia colectiva, lo que implica aprender con el otro, adquirir competencias y ponerlas en acción de forma cooperativa; además de aprender a trabajar en equipos y a mantener lazos, entre otros. Y precisamente, el ciberespacio otorga una plataforma para el desarrollo de la inteligencia colectiva y, en consecuencia, al desarrollo de la cibercultura.

No obstante, aunque en el ciberespacio se permita la configuración e intercambio de saberes, es necesario constatar que el mundo real no va a dejar de existir por el mundo virtual, ya que los sujetos están activos desde su aprendizaje y conocimiento, debido a que manejan como fuentes de saber a su comunidad, su entorno y sus vivencias. Así, pues, más que un adelanto tecnológico, lo que se nota es un cambio de actitud del consumidor, ahora transformado a "prosumidores" (McLuhan, 1972), entendido como el acervo de sujetos consumidores y productores de "los nuevos repertorios tecnológicos" (Gómez, 2012), siendo esta la reivindicación de la cibercultura, todo lo cual admite que estos grupos o sujetos presenten otra mirada a los movimientos sociales y culturales. Esto ha permitido un tránsito y un reconocimiento libre de sus saberes como individuos o colectivos.

De acuerdo con lo anterior, los sujetos o colectivos emplean características de la *web* 2.0; es decir, la virtualización de medios como, por ejemplo: sitios, internet, videos, grabaciones y edición de las mismas, aplicaciones *flash*, mundos virtuales, etc.; todos estos que actúan

como nuevos repertorios tecnológicos (NRT), elaborados a partir de los nuevos principios que ha surgido a través de las diversas experiencias. Algunas de esas características que acompañan estos NRT (Rueda O, 2009) son: la representación numérica , entendida como la codificación por medio de funciones y algoritmos que permiten en diseño, creación y manipulación de un software, permite a su vez la detección y corrección de señales que se encuentran online, aunque a medida que pasa el tiempo y las tecnologías mejoran dichas funciones, representándolas con interfaces gráficas, permitiendo mayores características de interactividad y automatización entre la máquina y el usuario o entre consumidores y usuarios.

Otra característica del mundo *web* 2.0 es modularidad, cual hace referencia a las estructuras fractales de los medios, los cuales son elementos que al combinarse pueden considerar la creación de nuevos medios sin perder su identidad. La *world wide web* es un claro ejemplo, ya que existen diversos esquemas para presentar una página *web*, dependiendo del gusto y el uso de esa aplicación. Estas particularidades, han permitido que estos medios presenten gran variabilidad en sus versiones, ya sea en los dispositivos o su *software*.

La última característica importante es transcodificación, siendo esta la nueva representación lógica de los nuevos medios, la cual facilita su creación y su reconfiguración, que reconoce el fácil acceso a la lógica de los dispositivos y que evidencia en la lógica cultural de los medios y de los sujetos, que generan la cibercultura en su máxima expresión.

De lo anterior se desprende el sentido del objeto de estudio, ya que los principios enunciados, y sobre todo la transcodificación, se configura como la nueva cultura de los medios, con una mezcla de significados humanísticos e informáticos (Manovich, 2001); de tal suerte que perduran los modos tradicionales de la cultura moderna, que componen y ordenan universos, todo por la lógica computacional. Por consiguiente, se hace palpable que el ciberespacio es el lugar más propicio para el desarrollo del proyecto de inteligencia colectiva, el cual considera que:

> "[…] es la aspiración más profunda del movimiento de la cibercultura, Y en cierto sentido, este proyecto prolonga, y sobrepasa, el de la filosofía de las luces. No se trata en absoluto de una «utopía tecnológica», sino de la profundización de un ideal

antiguo de emancipación y de la exaltación de lo humano que se apoya en las disponibilidades técnicas de hoy." (Lévy, 1997, p. 183).

A partir de lo anterior, teniendo en cuenta que los jóvenes transitan en estas nuevas formas de comunicación, representadas desde la *web* 2.0 (O'Reilly, 2010), y presentado el objetivo general como el aprovechamiento de la inteligencia colectiva de los usuarios, la cibercultura como "técnica", transita es tres características primordiales en las que se desenvuelve, a saber: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. A continuación, las desarrollaremos.

La primera característica, la interactividad, es definida por el sociólogo belga Derrick De Kerckhove como una "interacción biológica entre los seres humanos y las máquinas" (1999, p. 67); este significado no sólo hace referencia a los diversos usos que las personas realizan a través de las máquinas sino, tambien, a la capacidad de mejorar, diseñar y crear dispositivos que estén al alcance la mayoría de necesidades humanas de una manera más sencilla. Además, la interactividad, esta supeditada a través de la industria ya que a lo largo del tiempo, esta se ha encargado de generar nuevas necesidades a los seres humanos, promoviendo la creación de productos que "permitan responder a nuestras pantallas y así introducir un segundo elemento que conducirá a la externalización de nuestra conciencia" (Kerckhove, 1999, p. 47); es decir, que gran parte del trabajo de estas compañías está dirigido a construir mejores computadores, pero centrándose en mejorar la relación usuario-máquina, haciéndolas más amigables para los consumidores.

A propósito de esto último, las relaciones usuario-máquina se les denomina interfaces, la cuales son creadas como los dispositivos, a partir de cuatro causas esenciales que sugiere Heidegger. Estas son el material, que se relaciona con los elementos que la componen: la forma que es el diseño; el uso que es referente a la aplicación y, finalmente, la eficiencia de la misma (Heidegger, 1994). Por tal razón, las compañías o diseñadores les permiten a los consumidores la interacción y la participación en la evaluación de las aplicaciones, permitiendo que el usuario se sienta importante en las decisiones del programador, la compañía y el software.

También en estos nuevos dispositivos, mejorados tanto materialmente como en su programación, se han venido rompiendo esquemas como menciona McLuham (1996), convirtiendose en extensiones del cuerpo humano, más exactamente en el sistema nervioso central de un sujeto, ya que se encarga de multiples tareas, entre ellas, el almacenamiento, el procesamiento de información, entre otros.

Esto trae consigo que la sociedad actual y, sobre todo los jóvenes, tengan afán de manipular los dispositivos y su *software*, donde el usuario caiga en un sistema de dominacion (Heidegger, 1994). La consecuencia de esto es que el límite entre lo privado y lo público empieza a desvanecerse. A partir de esto De Kerckhove inicia la discusión si la interactividad, es usada en un dispositivo electrónico que convierte a los usuarios en amos o esclavos de dicha tecnología, debido a que la interfaz es más elaborada, que el ser humano se transfigure en una extensión del programa.

Pero estas relaciones que mencionan McLuham y De Kerckhove con respecto a la interactividad como extensiones del cuerpo o del programa respectivamente, llevan a pensar en un estado dominación entre la máquina-usuario y viceversa, convirtiendo a la máquina y al sujeto en recolectores y procesadores constantes de información. Sin embargo, de lo anterior no se puede pensar al sujeto como un ser inerte, debido a que como enuncia Lévy "[…] destinatario que decodifica, interpreta, participa y moviliza su sistema nervioso" (1997, p. 65), de manera diferente a otro, cuando recibe una información, a través de un dispositivo.

Un buen ejemplo de ello es la posibilidad que tienen los usuarios como emisores y receptores constantes de un mensaje, que les permite reconfigurar nuevos significados, materiales audiovisuales, personalización y reapropiación del mismo. Según Lévy, todo esto mide el grado de interactividad de un dispositvio, permitiéndole la descentralización de la información por parte del receptor (1997, p. 65).

Además, como menciona Lévy, la interactividad como "[…] una realidad virtual en el sentido más fuerte tiene que ver, en su principio técnico, con la posibilidad de explorar o de modificar el contenido (…) y de percibir inmediatamente, en un modelo *sensible* (…) los nuevos aspectos revelados por los gestos que se acaban de realizar" (1997, p. 78).

En conclusión, la interactividad surge a partir de "[…] la apropiacion y de personalizacion del mensaje recibido, de la reciprocidad de la comunicación, de la virtualidad y de la implicacion de los participantes" (Lévy, 1997, p. 68). Esto quiere decir, que es permitido interpretar el mensaje de manera personal e insertar nuevos códigos visuales, como por ejemplo, material audiovisual, símbolos lingüísticos, imágenes y *emoticones*, los que conlleva a que los dos ejes importantes de tiempo y espacio, fundamentados en el alfabeto estén en constante fluctuación, se desterritoriliza al usuario y le permite una tendencia a la colectivización. De lo anterior, emerge la segunda característica de la cibercultura, la cual hace referencia a la conectividad, donde.

> […] Un estado humano casi igual que lo es la colectividad o la individualidad. Es esa condición de fugacidad comprendida por un mínimo de dos personas en contacto entre sí, por ejemplo, conversando o colaborando. La Red, el medio conectado por excelencia, es la tecnología que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana (De Kerckhove, 1999b, p. 25).

A causa de ello, la evolución en la red y las tecnologías información y comunicación (TIC), han permitido un papel esencial en la interacción humana, que lleva a que los esquemas de comunicación cambien trascendentalmente; por ende, elementos que fueron de interacción de una persona a otra, cambien y mejoren un ejemplo de ello es el teléfono. Esta evolución tecnológica en la comunicación ha permitido que la radio y la televisión, por caso, jueguen un papel importante en la colectivización del pensamiento del individuo.

Aúun más, esta colectivizacion, entendida como la capacidad que tienen los medios de comunicación para producir un pensamiento colectivo, se apropia de la radio y la televisión como instrumentos por excelencia su comentido esencial; así por ejemplo, el caso de "*the Wars of the Worlds*", de Orson Wells, que durante una transmisión de radio logró conmocionar a la audiencia, haciéndoles creer que estaban al borde de una invasión extraterrestre. Sin dejar de lado, la televisión, elemento hegemónico durante bastante tiempo, que ha presentado las noticias y programas donde existe un punto de vista expresado por una minoría que tiene poder sobre las masas.

Pero, ahora, la red permite una conectividad multisituada, la cual se convirtió en punto de convergencia a la conectividad, donde los seres humanos se conectan entre sí para suplir las

necesidades que surgen a través de la interactividad con la máquina y con otros usuarios, siendo una existencia colectiva de consumo y transformacion, sin importar el espacio y el tiempo:

> […] Esta nueva situación refuerza profundamente las capacidades personales y tiene repercusiones sociales, políticas y económicas. Acelerará los cambios y adaptaciones en la escena geopolítica, y también la sensibilidad privada de todo el mundo. Traerá consigo nuevas formas de conciencia y presionará en los sistemas educativos del planeta para que se hagan cargo de la nueva situación" (De Kerckhove, 1999b, p. 81)

Desde esta afirmación, la conectividad ha reconocido que el computador, la red y las aplicaciones permiten un momento de mediación entre el estímulo y la respuesta que tiene el usuario para procesar la información y retroalimentarla. Además, se ha legitimado la construcción de conocimiento colectivo, creando "[…] una nueva dimensión entre la experiencia de la conciencia, de la mente y la personalidad" (Kerckhove, 1999, p. 19). Todo esto genera que el ciberespacio se convierta una manera de contactar gente, ya no en función de nombre o de su posición geográfica, sino de su interés, y a expresar una serie de emociones, sentimientos a través de las redes. Pero estas conexiones dependen de la gran cantidad de puntos o nodos conectados por medio de satélites; todo lo cual permite, en tiempo real, ver las interacciones de un lugar o persona específica, por ejemplo: *el gps, google maps* o redes sociales.

En conclusión, la conectividad ha permitido que, a través de una pantalla, los seres humanos presenten sus emociones biológicas innatas (Palmero, 2012), como cita Charles Darwin en su texto La Teoría de la evolución, propone que es el sujeto el que se adapta al medio. Actualmente, nosotros evolucionamos por los dispositivos, por ejemplo, una adaptación biológica es el uso del dedo pulgar al digitar las teclas del celular. Cuando una niña de 3 años pregunta *¿dónde estoy?* en el momento que se pierde la visión del cursor en la pantalla, demuestra que cambió su realidad a una realidad virtual, en donde los jóvenes empiezan a socializar (chatear, publicar en *Facebook*, jugar, etc.); esto es, a madurar y a explorar su parte ética moral y sus conocimientos, exteriorizándolos, des territorializándolos y des temporalizándolos.

La última característica citada es el fenómeno de la hipertextualidad, el cual llega revolucionar el mundo de la cultura literaria a la hora de leer y escribir, convirtiéndose en una de las principales formas que rodean la cibercultura. Aparentemente, las nuevas tecnologías, los complejos lenguajes de programación, la conectividad e interactividad han permitido darle una nueva forma a la literatura a través de la pantalla. El hipertexto, definido por Landow como: "[…] un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta" (1995, p. 14), empieza a dejar de lado algunas de las nociones que se tenían desde la imprenta, como centro, margen, jerarquía y linealidad, que genera un nuevo de paradigma cultural a la hora de leer, escribir e interactuar con la información. Una de las primeras definiciones que toma el hipertexto, es la dada por Ted Nelson, la cual se refiere que:

> […] Un tipo de texto electrónico, una tecnología informática radicalmente nueva y al mismo tiempo un modo de edición, como el mismo explica con hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva (1995, p. 15).

De lo anterior, el hipertexto no sólo se remite a la organización y uso de textos, sino también a la interactividad y conectividad que puede tener un usuario alrededor de un documento, aquello que Landow nominó como "Hipermedia" (1995, p. 15), inclusión dentro de un texto de imágenes, videos, sonidos, entre otros; llevan consigo que el lector y el escritor vivan una experiencia de carácter no secuencial frente a un texto. Además, Landow menciona que no sólo los enlaces son importantes en el hipertexto, sino también son los mapas mentales que construyen los usuarios en su cotidianeidad, ya que estos están sujetos a las decisiones, preferencias, costumbres, paradigmas y gustos, esto potencia una contribución del lector como prosumidor, permitiendo añadir y corregir la información.

A lo anterior Landow lo llamó "hiperespacio", interpretado como "[…] el uso del computador que trasciende la linealidad, límites y calidad fija de la tradicional" (Landow & Delany, 1991); al traspasar estos límites culturales en los nuevos modos de interpretar, participar y personalizar la información, hace que los jóvenes o usuarios se sientan parte de

algo; es decir, inician un proceso de subjetivación a través de lo *online*, incluyendo características propias de su personalidad.

Barbero (2003) se refiere a que hemos entrado a una época donde el lenguaje común son los datos, el texto, los sonidos, las imágenes y los videos, los cuales han cambiado progresivamente la teoría racionalista, la cual se oponía a lo inteligible, a lo sensible y emocional. Por tal razón, la educación en la escuela a base de la cibercultura y todos sus estadios debe cambiar, ya que estas interacciones procuran usurpar el tiempo y el espacio tangibles.

Así las cosas, la interactividad, la conectividad y la hipertextualidad permiten que los sujetos creen nuevas experiencias y hábitos sociales, convergiendo en un espacio cibercultural. Con este nuevo panorama los límites entre lo virtual y real se vuelven porosos y no se pueden distinguir fácilmente de lo humano, porque está dentro del sujeto en sus modos de percibir, organizar y procesar la información. En la relación entre el sujeto y la tecnología se producen, entonces, constantes flujos e intercambios bidireccionales, siendo la cibercultura y sus características un motor fundamental de las transformaciones en la sociedad y la cultura.

2.2 Sobre los Saberes y aprendizajes en la cibercultura

Hablar de saberes supone, en primer lugar, la necesidad de establecer con claridad los diversos significados que se dan al término y su relación con conceptos como la razón y el conocimiento, que en ocasiones se utilizan como sinónimos, pero que no son tales; aunque su significado pueda estar estrechamente vinculado con los saberes.

Con base en la etimología del término, se puede hablar de saberes desde la definición de Zambrano como un concepto bastante polisémico, histórico y socialmente difuso. Su primer registro tiene que ver, en nuestra lengua, con el conocer. Se dice que alguien sabe mucho porque conoce de una o varias materias. El saber configura los espacios de poder. (2008, p. 72); de tal manera, que los hechos o información adquirida por un sujeto por

medio de la experiencia, la educación, la práctica de un tema o de un objeto, lo empodera frente a un grupo o una comunidad, un claro ejemplo es el rol del docente.

Lo que ha permitido que los saberes tengan una transformación, aunque sea parcial, son las nuevas tecnologías, donde Castells (2002), señala, que algunos de los más importantes fenómenos mediáticos de la sociedad moderna son: la estrecha relación entre los medios digitales y la cultura, el surgimiento y la consolidación de comunidades virtuales y la correlación entre procesos de comunicación y las expresiones culturales. Estas demuestran, que el saber ha pasado a ciertos estados de descentramiento y diseminación del conocimiento como lo menciona Martin Barbero (2003).

El descentramiento de los saberes es una característica que ha sido adquirida a través de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC), donde se evidencia la crisis institucional, que vive la escuela de hoy y otras entidades debido a que han perdido los límites, la veracidad y la divulgación de los saberes, siendo la razón fundamental la internet; además, se ha presentado un fenómeno de des territorialización y des temporalización, donde el consumidor no necesita un espacio fijo o un espacio determinado por una institución o conglomerado del de comunicación para recibir la información, el conocimiento o el saber, como menciona Martín-Barbero son: saberes-sin-un-lugar-propio.

De lo anterior, la configuración social originada desde las nuevas formas de circulación de los saberes y los conocimientos a través de la internet se recrea un nuevo tipo de competencias culturales y cognitivas que no parecen apuntar en el sentido de las competencias escolares para la generación de rentabilidad y competitividad, predominante en el campo educativo, que incrementa la brecha entre los intereses escolares y la de los sujetos aprendices.

Otra tensión, que se advierte es el hecho de que los saberes se hayan diseminado a otros estamentos, tal como la redefinición de sujeto, ya que pasa de un sujeto del plano cartesiano con fe en sus instituciones a un sujeto que sufre una constante inestabilidad de su identidad, debido a que las instituciones del poder no le dan seguridad. Esa nueva redefinición está mediada por las NTIC que rodean al sujeto y su rol en la cultura, la economía y el poder, genera nuevos saberes a partir de unos puntos de convergencia mediados por las NTIC, a saber:

1. **Cotidianeidad familiar:** es un punto de convergencia familiar frente a un televisor, donde ve refleja su cotidianeidad como individuo o colectivo y como entretenimiento (manteniendo al sujeto disperso de su realidad). el cual es cada vez más individualizado con las nuevas tecnologías, y está permitiendo que los usuarios sean partícipes en la producción del contenido que consumen.

2. **Temporalidad social:** los nuevos medios se configuran mediante tiempos, otorgándole espacios según su consumo, se tiene un tiempo capital y tiempo de la cotidianeidad. En la web se desdibuja el espacio temporal que ofrece la televisión, y genera que los usuarios o jóvenes consuman en el tiempo que deseen

3. **Competencia cultural**: se divide en las presiones de las culturas el patrimonio nacional y la cultura popular demandas de la audiencia.

Así pues, vemos que los saberes se han diseminado, desde la descentralización, desterritorialización y des temporalización. Pero en el ámbito educativo esos saberes también han cambiado de manera relevante, debido a que las fronteras que tenía la escuela se han roto y esto ha llevado que los saberes académicos que profesa la escuela se vinculen con los saberes mosaicos, donde en ocasiones estos últimos tengan mayor relevancia en el diario vivir; lleva a que los educandos se cuestionen la importancia de materias básicas para su vida y su entorno.

Entonces, la educación es una realidad compleja que involucra multiplicidad de factores, tendencias y perspectivas, y su praxis no se ajusta únicamente en el ámbito escolar, sino que se complementa e incluye elementos provenientes de otras esferas y posibilidades de intervención, siempre con la intencionalidad de la optimización personal en el contexto y en la época, no como actividad o función abstracta sino en el devenir histórico-social.

A estas convergencias y cambios, se le suma lo complejo que presenta los elementos de comunicación que conocemos de forma tradicional (emisor, receptor, canal y mensaje), y como McLuhan menciona, como se citó en de (De Kerkchove, 1999b) si el medio es el mensaje, entonces el usuario es, en realidad el contenido. Recordando que los NRT, son

aquellos que vienen intermediados por las subjetividades de los prosumidores lleva a pensar que los mensajes, en nuestro caso, los saberes son configurados por los NRT, encaminando los contenidos a una respuesta psicológica del usuario como compañero en la creación de sentido y significado. (De Kerkchove, 1999b, pág. 58)

Eso claramente, lo evidenciamos en las búsquedas que hacemos en internet, debido a *youtube, Facebook* y otras aplicaciones (apps) guardan nuestras preferencias, gustos o deseos con el fin de convertir al usuario en el mensaje claro y contundente de consumo, de contenido sin importar el tiempo, el espacio físico y la información. Además, estas preferencias hacen que los NRT, hagan parte de Inteligencia Artificial de los computadores y a su vez esta I.A se convierta en una herramienta para vender bases de datos con los gustos de los consumidores.

Pero tras la descentralización y diseminación de saberes, hay un factor importante que es el lenguaje, si bien este permite que las formas de comunicación y la interacción desde el sujeto-maquina cambie; el lenguaje no solo se concibe como la interfaz de símbolos que permite a una maquina comunicarse con un humano también vienen desde su lógica de programación, así como docentes logramos que los saberes mosaicos que presenta un niño desde su infancia se reconfiguren cuando cambia de comunidad o ciudad, así mismo la internet ha logrado que muchos de los jóvenes cambien sus formas de actuar e incluso de hablar.

El estudio se centra en saberes cotidianos que se están configurando a través de la cibercultura, estos saberes como plantea Jesús Martin Barbero son los saberes indispensables, que no tienen mucho que ver con los saberes académicos y saberes mosaicos; sin embargo, se entrelazan en ocasiones para ser socialmente útiles en la cotidianidad de los jóvenes. Estos saberes son:

- Saberes lógico-simbólicos:

Pero tras la descentralización y diseminación de saberes, hay un factor importante que es el lenguaje, si bien este permite que las formas de comunicación y la interacción desde el sujeto-maquina cambie; el lenguaje no solo se concibe como la interfaz de símbolos que permite a una maquina comunicarse con un humano también vienen desde su lógica de

programación, así como docentes logramos que los saberes mosaicos que presenta un niño desde su infancia se reconfiguren cuando cambia de comunidad o ciudad, así mismo la internet ha logrado que muchos de los jóvenes cambien sus formas de actuar e incluso de hablar.

Estos saberes lógico-simbólicos hacen referencia a la constante invasión y multiplicación de códigos, símbolos, información, lenguajes y escrituras encontrada por solos jóvenes en la internet, reconfigurando según Leibniz (Citado por Martin-Barbero, 2003) especie de alfabeto de conocimientos humanos que permiten, que permite mediante la combinación de sus letras y el análisis de las palabras compuestas de aquéllas, descubrir y juzgar todo lo demás. Permitiéndole a los jóvenes obtener una mirada del mundo de la vida muy diferente a la proporcionada por la imprenta.

- Saberes históricos:

Al replantear los saberes lógico-simbólicos, se hace compleja la búsqueda de los saberes históricos, debido a que la sociedad va atravesando un boom de la memoria comercializada (Martín-Barbero, pág. 31) es decir, que los saberes históricos son inducidos desde las formas de comunicación, entendiendo al sujeto como el mensaje. Convirtiendo estos saberes de manera efímeras; evidenciados simplemente en las pequeñas tramas de la historia y su repetición, por ejemplo: la moda, lo retro, etc.…

Sin embargo, los hechos históricos y las modas tienen un contexto diferente al planteado en nuestros saberes históricos; ya que se pierde su historia real quedándonos únicamente con los contenidos actuales y volátiles, por ejemplo: si hablásemos del Black Friday, hay que reconocer que en Colombia es una fiesta que no se celebra, pero al paso del boom de la memoria comercializada ha tomado más fuerza y por ende se adhiere a la cultura.

- Saberes estéticos

Este es un saber transversal bastante complejo debido a abarca las formas de sentir, la sensibilidad y la manera de expresarse, cosa que la escuela como institución ha negado a través de la historia, debido al racionalismo del pensamiento dejo secuelas en esta, ya que deja al cuerpo relegado a un mero instrumento y la escuela adopto ese sistema entendido

por individualización del conocimiento a través de la imprenta y su propia ubicación de espacio en el aula.

Los saberes estéticos hacen referencia a las al reconocimiento de lo expresivo que pasa por el cuerpo, la emoción y el placer, sin desconocer la realidad por la que atraviesa el sujeto (Martín-Barbero, pág. 32); de hecho el arte y la tecnología como menciona Castells(2002) es un fenómeno mediático, donde no se debe desconocer la innovación del trabajo y el juego, lo real y lo virtual,, lo imaginario y lo onírico (Martín-Barbero, pág. 33)

Es importante señalar que para este trabajo de investigación no se toman todas las teorías referentes a la educación sino el aprendizaje significativo ya que es una de las teorías más completas y complejas que los docentes pueden estudiar y envuelve a las demás teorías del conocimiento.

2.3. El Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, es una teoría que permite identificar la manera adecuada en la que los sujetos aprenden nuevos conocimientos a partir de algunos factores como lo son la capacidad e interés del sujeto por aprender, también los factores externos e internos del mismo y la mediación con otros llámese docente, compañeros o familia. Desatascando que el conocimiento no se recibe de manera pasiva a través del entorno, sino que construye por medio de las percepciones del sujeto. (Díaz-Barriga & Hernández, 2002)

La educación es una realidad compleja que involucra multiplicidad de factores, tendencias y perspectivas, y su praxis no se circunscribe únicamente en el ámbito escolar, sino que se complementa e incluye elementos provenientes de otras esferas y posibilidades de intervención, siempre con la intencionalidad de la optimización personal en el contexto y en la época, no como actividad o función abstracta sino en el devenir histórico-social. Es decir, la educación se realiza de acuerdo con la concepción del mundo y de la vida de cada época; esto tiene sentido alrededor de los principios, objetivos o propósitos educacionales planteados a nivel de las instituciones.

En este marco, la educación se puede explicar en la medida que se reconozca y potencie la educabilidad del ser humano, por tanto, se requiere de un docente, que con liderazgo e idoneidad, se convierta en un gestor de procesos de enseñanza y de aprendizaje para no

limitar al estudiante a la acumulación de conocimientos, sino más bien disponerlo a manejo adecuado de herramientas que propicien poco a poco el aprendizaje autónomo y significativo.

De esta manera, la enseñanza vista como un proceso que pretende ayudar a construir el logro de aprendizajes significativos, requiere de algunas estrategias para alcanzar su objetivo, es por ello que partimos de la definición que Frida Díaz – Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas (2002.) generan al respecto de este tema: "[…] las estrategias de enseñanza como procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos*"* (Díaz, p.141). Aprendizajes que estarán enmarcados no solo en la adquisición de conceptos teóricos sino además en el adquirir habilidades para generar juicios morales que le permitan al estudiante ser una persona integral, que actúa desde lo cognitivo, pero también desde lo emocional.

Ahora bien, la enseñanza tiene como función transmitir determinados conocimientos y experiencias para que sean asimiladas y aprendidas consciente y productivamente donde intervienen dos actores fundamentales: el enseñante y los alumnos, sin dejar de lado el contexto instruccional, en este sentido Pilar Londoño y José Edmundo Calvache (2010) definen la estrategia de enseñanza como "[…] los procedimientos o recursos que consciente o planificadamente utiliza el maestro para promover los aprendizajes deseado*s"* (Londoño, p. 22). Entonces estas estrategias son el producto de una actividad constructiva, creativa y experiencial del maestro, pensadas con anterioridad al ejercicio práctico de la enseñanza, dinámico y flexible según las circunstancias y momentos de la acción.

2.4 Aprendizaje significativo desde lo online.

La Importancia del aprendizaje significativo para la construcción de saberes, como entendemos parte del interés personal del joven que quiera aprender, la ventaja que ha tenido las NTIC y NRT es que los jóvenes están más interesados en aprender nuevas

formas de emplearlos y de construir y destruir las barreras que en ocasiones construye la academia, además no le encuentran interés a las clases regulares de la escuela.

Esto parte, en promedio hace cuatro décadas donde el boom de los medios de comunicación, afecto de los niños y jóvenes, de una generación y ha continuado a lo largo de este tiempo. Y como lo impacto, a través de los juguetes y las series que hicieron para lograr que los convertir al consumidor en el mensaje, es una gestación bastante compleja ya que los jugueteros de aquella época pensaron en diseñar series de televisión donde los niños y jóvenes se sintieran identificados con las figuras que promocionan según el contexto social de la época. Este fenómeno, trascendió a través de la pantalla y configuro al niño de ese tiempo en un consumidor y creador de saberes dentro de su espacio mental y su espacio social.

Pero como es esto, los juguetes y las series de televisión encaminaron a los usuarios a una participación sensorial y motriz, de los objetos que promocionan, permitiéndoles ingresar a su espacio de imaginación condicionado por los medios convirtiéndolos en un claro ejemplo de mensaje, además inician a reconocer el cuerpo como un elemento de juego virtual donde a través de la imaginación pueden ser personajes ficticios.

Todo esto incrementa a través de los juegos de video, donde combinan la habilidad de la coordinación mental y de la mano y el ojo con las actitudes agresivas de los personajes. [] llevando a integrar la participación sensorial y motriz, de agudeza mental y reflejos. Creando nuevas configuraciones con el cuerpo y la mente de los usuarios para futuras aplicaciones informáticas. (de Kerchove, 1999, pg52)

Retomando lo anterior, la configuración de saberes del individuo, lo que nos ha llevado desde las pantallas hasta la actualidad a que todo lo que se produzca y reproduzca en las pantallas genera un impacto en el consumidor, creando un conocimiento; esto que aprende el individuo viene siendo el aprendizaje invisible; bueno pero esta propuesta de aprendizaje no es solo a partir de lo ve que el sujeto frente a una pantalla sino a lo que se construye en ella por medio “sugiere nuevas aplicaciones de las tecnologías de información y comunicación (NTIC) para el aprendizaje dentro de un marco más amplio de habilidades para la globalización” (Cobo Ramoni, 2011).

A partir de las pantallas en campo físico de cuerpo, los usuarios adquieren, destrezas como la aceleración del tiempo de reacción y la coordinación entre la mano y el ojo, pero, con más acierto, permiten a los niños formar y mejorar esquemas en sus mentes, instalando, como nuevo *software,* (de Kerchove,1999, pg52) las aproximaciones a los NRT para convertirse en nativos digitales. Demostrando que existe aprendizaje invisible que transforma las maneras de configurar los espacios, la mente y el cuerpo de un sujeto.

De lo anterior, como definir el aprendizaje invisible en la escuela, la aproximación más relevante después de lo anterior es la que da Cobo y Moravec:

> Arquetipo conceptual socio tecnológico hacia una nueva ecología de la educación que recoge ideas, las combina y reflexiona en torno al aprendizaje entendido como un continuum que se prolonga durante toda la vida y que puede ocurrir en cualquier momento o lugar. Este enfoque no está restringido a un espacio o momento particular del aprendizaje y propone incentivar estrategias orientadas a combinar el aprendizaje formal con el no formal e informal. Esta perspectiva busca desencadenar reflexiones e ideas sobre cómo conseguir una educación de mayor pertinencia, capaz de reducir la brecha entre aquello que se enseña desde la educación formal y lo que demanda el mundo del trabajo. (Cobo y Moravec, 2011, pg 23)

Se piensa, que en la era actual ha logrado avivar tal diversidad de intereses, conexiones y combinaciones, que muy seguramente despierta en los jóvenes y profesores talento e inquietud de sobra para congregar parte de esa creatividad y pensar en una educación diferente. La idea de una mejor educación es un tema que a nadie deja indiferente y queremos aprovechar ese interés colectivo, intergeneracional y multicultural para discutir abiertamente al respecto de la *web*.

Jerome Brunner (citado por Díaz Barriga, 2010) habla del andamiaje como un factor primordial para el aprendizaje significativo, el cual consiste que las intervenciones del tutor sean inversas al cumplimiento de la tarea, es decir, que mientras más se demore el estudiante en lograr los propósitos de clase, más intervenciones tendrá que hacer el tutor o su grupo de compañeros.

En conclusión, el aprendizaje significativo en los jóvenes ha intervenido en las nuevas tecnologías de la información y comunicación, siendo ayudado por aprendizaje colaborativo e invisible, a través de un andamiaje de conceptos reavivados por las constantes intervenciones de los nuevos repertorios tecnológicos y sus aplicaciones; además, sus características han permitido reconfigurar el cuerpo humano, su forma de sentir, interactuar y aprender.

Este se sencillo análisis nos indica, la necesidad de aclarar teóricamente nuestras categorías de análisis, generar una aproximación sobre las implicaciones y alcances que proyectamos desde la Comunicación-educación al relacionar los nuevos repertorios tecnológicos, con las maneras en que se reconfiguran los saberes indispensables en los educandos, a través del aprendizaje significativo para todos ellos.

3. MARCO METODOLOGICO

En este capítulo, se compilan los detalles de las apuestas metodológicas por las que la investigación apostó, tomando como referencia las diversas miradas obtenidas a lo largo de los antecedentes. El trabajo de investigación se realizó en el marco de un método cualitativo, el cual permitió develar los diversos saberes y construcciones que realizan los jóvenes alrededor de los Nuevos Repertorios Tecnológicos; asimismo, se consideró una investigación de carácter interpretativo en relación con su paradigma, ya que permitió rescatar y enunciar los contextos que como prosumidores se encuentran los jóvenes mientras transitan en la red. A continuación, veremos los detalles de esta aproximación.

3.1 Enfoque, Paradigma y Método.

La investigación se fundamentó a través del enfoque cualitativo, debido a que como menciona la profesora argentina Irene Vasilachis (2006, pág. 24), citando a Creswell "[…] la investigación cualitativa, es un proceso interpretativo de indagación basado en distintos métodos tradicionales", los cuales se centra a partir de la pregunta de investigación, que busca develar cómo a través de los Nuevos Repertorios Tecnológicos, se puede favorecer el descubrimiento de los saberes indispensables y la construcción de aprendizajes en los jóvenes del Colegio Tomás Rueda Vargas (CTTRV), ubicado en la ciudad de Bogotá.

Por esta razón, se consideró oportuno y necesario adoptar este tipo de investigación cualitativa, en donde la atención del investigador procura centrarse en las situaciones naturales que presentan los jóvenes en la red, intentando darles sentido a los fenómenos socio-culturales, saberes y aprendizajes que se desarrollan a partir de la interacción de los educandos en los momentos tradicionales en los que habitan *online* y *offline* Dezin y Lincoln, en (Vasilachis, 2006).

Además, el enfoque cualitativo permite desarrollar descripciones detalladas de situaciones, personas, interacciones y comportamientos que son observables a través de la *web* 2.0, incorporando las opiniones de los participantes, así sea de sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones, tal y como son expresadas por ellos mismos en la red.

Al respecto, como menciona, Silverman: “[…] la fortaleza real de la investigación cualitativa reside en que puede emplear datos “naturales” para ubicar las secuencias de interacción y conectividad en la que se desenvuelven los participantes” (Vasilachis, 2006, pág. 25). Por tanto, asumimos que este enfoque nos permite la comprensión situada, pertinente y significativa de la práctica social de las y de los sujetos de estudio; de igual forma, auxilia la exploración del contexto estudiado para lograr descripciones detalladas y completas de las situaciones, todo esto “[…] con el fin de comprender la realidad subjetiva que subyace a la acción de los miembros de la sociedad” (Rodríguez & Bonilla, pág. 30).

A propósito de todo esto, en esta investigación, analizamos las situaciones, significados, interacciones entre otras desde un alcance interpretativo. Este paradigma, asume una postura epistemológica hermenéutica debido al interés por develar “[…] el sentido de que se interesa en las formas en las que el mundo social es interpretado, comprendido, experimentado y producido” (Mason, 1996, p. 4, en Vasilachis, 2006, p. 54). El análisis interpretativo, permite compartir y convivir, además encamina la investigación para que se construya un sentido que se sustenta epistemológicamente desde la "Hermenéutica".

Bajo este paradigma el conocimiento es la construcción subjetiva y continua de aquello que le da sentido a la realidad investigada como un todo, donde las partes se significan entre sí en relación con el todo. Aún más, el conocimiento avanza a través de formulaciones de sentido, depurando con matices nuevos y considerando las características propias que ofrece la etnografía, como lo es la comprensión y, en algunos casos, la eficaz transformación de la realidad.

A partir de lo anterior, para el estudio en cuestión, se consideró, entonces, en el paradigma hermenéutico-interpretativo: “[…] La interpretación deberá quedar inscrita en el círculo hermenéutico de la compresión en cuanto ha permitido rastrear la experiencia de la verdad, buscarla e indagar sobre ella. (Arráez, Calles, & Moreno de Tovar, 2006, p. 45).

Debido a que es el más conveniente para la interpretación de un fenómeno social a través de un canal interactivo de comunicación; además, se buscó profundizar en el conocimiento y comprensión acerca de los saberes indispensables que transitan y construyen los jóvenes a través de los nuevos repertorios tecnológicos de los que, cada vez más, disponen en su cotidianidad.

Así las cosas, es importante recordar que los fundamentos filosófico y epistemológico de este paradigma de investigación es el resultado de modernas concepciones fenomenológicas que, algunos pensadores, como Husserl (1994) fundamentan al afirmar la inexistencia del mundo físico externo a una mente; es decir, al principio subjetivo de que no hay sujeto sin objeto. Para este autor, de hecho, la fenomenología se caracteriza por la importancia que se les asigna a las ideas, al pensamiento, a la subjetividad y al yo en el proceso del conocimiento. En palabras del profesor e investigador colombiano Hugo Cerda Gutiérrez:

[…] En sociología y, en general, en ciencias sociales, la aproximación fenomenológica a la realidad social consiste, no tanto en la descripción o explicación de los hechos objetivos (como lo hace el positivismo), sino en la comprensión de los mismos y del sentido que revisten para los sujetos que los viven (1993, pág. 39)

Dado todo esto, la función final de la investigación, fundada en el paradigma interpretativo, consiste en comprender la conducta de las personas estudiadas, lo cual se logra cuando se interpretan los significados que ellas le dan a su propia conducta ya la conducta de los otros como también a los objetos que se encuentran en sus ámbitos de convivencia.

Consideramos adecuado para el desarrollo de la investigación y el rastreo de los antecedentes nos convoca, asumir **la etnografía virtual** como diseño de investigación a seguir, lo que significa reconocer el contexto virtual que media en el conocimiento de la realidad virtual; Y, en este marco, la observación y la interacción en la vida cotidiana que circula a través de la Internet posibilitan desentrañar las narrativas de diversas situaciones y actores mediados por las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC). Donde los NRT, son:

> sitios de observación que, por lo general, se basan en el sentido común sobre aquellos fenómenos que nos proponemos explorar, y está intrínsecamente ligada a nuestras ideas sobre el lugar donde suponemos que estos acontecen, ya sea la actividad de corte técnico en el caso de la programación de un software, o más científico como sería trabajo experimental (Low y Woolgar, 1993; Knorr-Cetina, 1992, p. 345).

Ahora, definida como diseño de investigación *online* y *offline* que adapta técnicas etnográficas al estudio de comunidades y culturas creadas a través de interacción social mediada por el computador, nosotros buscamos establecer la relación que cada individuo construye a través de las mediaciones tecnológicas y las relaciones sociales que genera; de igual forma, creemos contribuir a clarificar el significado que tiene la tecnología en las diferentes culturas o en las que surjan mediante este intercambio; en nuestro caso, las culturas juveniles y su devenir e interactuar bajo la lógica de las generaciones @, al decir de mucho sociólogos de la juventud como Carles Feixa.

Ahora bien consideramos pertinente y apropiado el diseño de la etnografía para la investigación, dado que : "[…] la etnografía puede y tiene lugar en una amplia variedad de lugares: pueblos, ciudades, vecindarios de la ciudad, fábricas, minas, granjas, tiendas," (1994, pág. 46) donde también trabaja con una Christine Hine, pionera en el diseño de investigación de *etnografía virtual*. En efecto, la investigadora Hine (2004) resalta la importancia de estar inmerso en la red o aplicación que se desea evaluar con los sujetos de estudio; también, hace énfasis en la necesidad que tiene el sujeto de reconfigurarse de manera *online*, llevando a que la investigación tenga diversos enfoques en la construcción de saberes, ya sea de etnografía asincrónica o sincrónica. En palabras Hine:

> […] la etnografía virtual funciona como un módulo que problematiza el uso de Internet: en vez de ser inherentemente sensible, el universo WWW adquiere sensibilidad en su uso. EI estatus de la Red como forma de comunicación, como objeto dentro de la vida de las personas y como lugar de establecimiento de comunidades, pervive a través de los usos, interpretados y reinterpretados, que se hacen de ella. (Hine, 2004, pág. 80)

Por lo mencionado anteriormente, se decidió trabajar la *etnografía virtual*, ya que el objeto de estudio proporciona, una manera diferente de mirar lo que construye el educando, cuando se encuentra en un espacio *online*, con un tiempo diferente sincrónico o asincrónico de acuerdo con sus intereses y necesidades. Kitchin, por ejemplo:

> […] resume una serie de efectos del ciberespacio en tres categorías: cambios en el rol, del tiempo y el espacio; cambios en las comunicaciones y en el rol de los medios de comunicación social; y un cuestionamiento de los dualismos como

> real/virtual, verdad/ficción, auténtico/fabricado, tecnología/naturaleza, representación/realidad." (Kitchin, 1998, en Hine 2004, pág.14).

Además, partiendo de estas definiciones, el método de etnografía virtual permitió identificar el uso y apropiaciones que realizan los jóvenes de grado séptimo del CTTRV; además, de identificar los saberes indispensables que construye través de los Nuevos Repertorios Tecnológicos (NRT) que habitan. El en acápite, de instrumentos evidenciaremos como se realizó un repositorio de las interacciones de los estudiantes en su interacción con los NRT donde habitan; esto se realizó a través de captura de pantalla; siendo, el ciberespacio el lugar de interacción del estudio.

Lo interesante de la etnografía virtual es la capacidad de con-formar y re-con-figurar el espacio, debido a que se convierte en una investigación multi-situada, fluida, dinámica y móvil, que le permitió a la investigadora varias interacciones en otras esferas del saber, donde el grupo muestra se sintió libre de expresarse fuera del espacio físico, mostrando otras esferas de rol; incluso, como se detallará, afectando el tiempo de interacción. Pues, tal como lo menciona Hine:

> […] EI crecimiento de las interacciones mediadas nos invita a reconsiderar la idea de una etnografía ligada a algún lugar en concreto o, inclusive, a múltiples espacios a la vez. Estudiar la conformación y reconfiguración del espacio. a través de interacciones mediadas, representa en sí una gran oportunidad para la perspectiva etnográfica." (2004, pág. 82)

A propósito de todo esto, hay que aclarar que ser etnógrafo virtual requiere que se sumerja constantemente en los espacios virtuales de la red; esto puede llevar a que el objeto de estudio se reconfigure, debido a la dinámica de los ecosistemas digitales por el espacio que maneja, por los límites y conexiones; además, las relaciones entre el etnógrafo y los informantes permiten que existan interacciones entre ellos así estén *offline* u *online*, no es necesario estar cara a cara. Esto último es definido por Stone (1991) así: "[…] describe lo online y lo offline como una lógica consensuada, cada uno con su propia versión local de

"realidad". Pero sabemos muy poco sobre los modos en que estos dos contextos se conectan entre sí." (1991, citado por Hine,2004, pág. 54).

3.2 Etapas de la investigación

Con el fin de determinar el camino (método es camino, como se sabe) que llevara a resolver la pregunta de investigación, se determinaron las siguientes fases, a saber:

3.2.1. Primera fase

Para el presente estudio, se identificó una problemática durante la clase de informática en la que los jóvenes querían recibir siempre la clase a través de la *web internet*; pero como el servicio era intermitente se evidenciaba la falta de interés y la poca motivación para trabajar el día que no había servicio de red. Este fenómeno se evidenció en el Colegio Técnico Tomas Rueda Vargas, sobre todo con los estudiantes de ciclo III, grados sextos y séptimos.

Al evidenciar esta conducta, como docente surgió la necesidad de preguntar ¿qué sucede realmente en internet con los jóvenes de esos grados?, ¿cuál es la necesidad de tener la red disponible en clase?, ¿qué hace construyen o que transita en la internet que hace esto más interesante para ellos que lo que se enseña en clase?

Esto tomó sentido, cuando inicio el proceso de Maestría en el programa de Comunicación-Educación, donde empecé a reconocer que existen autores como Jesús Martin-Barbero que habla de Ecosistemas comunicativos tecno-mediados e interacciones y cambios de conductas de los sujetos a través de la internet. Esta situación problémica me hizo reflexionar de cómo la escuela no se pone al corriente con estas nuevas situaciones y continua en el mismo círculo; además, de cómo los docentes, o una gran mayoría, han instrumentalizado las herramientas como extensiones del cuerpo y de la mente, que no se hace una referencia a lo que producen los jóvenes en la *web*. A su vez, ya hay estudios de una serie de saberes académicos, mosaicos e indispensables que circulan y que construyen los jóvenes en la *web* 2.0.

Al pasar el tiempo, y con el cambio de Institución por parte de la docente, se evidenció que las problemáticas no cambian mucho, sólo el contexto socioeconómico y el acceso a las

redes. Ello permitió que formulara algunas hipótesis que permitieron observar y develar los saberes que construyen los jóvenes a través de la *web*, que permitieran, también, un fortalecimiento de los desempeños en la educación y, finalmente, cerrar la brecha entre la educación tradicional y los aprendizajes desde la *web*. A partir de esto, se comenzó a realizar un rastreo que permitiera dar luz a la propuesta de los saberes que construyen los jóvenes en los nuevos repertorios tecnológicos, encontrando que muchas de las prácticas se hacían con estudiantes de primaria los jóvenes de universidades que mostraban la interacción en los medios y, estos últimos, creación de contenido; todo esto mediado por un docente que pasa más allá.

Dichas reflexiones, comenzaron a encaminar el estudio para formular la pregunta de investigación, a partir de los alcances y propósitos; asimismo a establecer un marco teórico, que arrojaría información pertinente y relevante para la investigación, siendo los teóricos citados, Landow, de Kerchove y Gómez en los campos de comunicación y nuevos repertorios tecnológicos, a su vez en el campo de saberes y aprendizajes se dialogó con autores como Martin-Barbero, Díaz Barriga, Cobo y Brunner, los autores más relevantes Es así como, se concretó la pregunta de estudio que consiste en conocer las maneras en que los jóvenes construyen saberes a través de los nuevos repertorios tecnológicos, teniendo en cuenta las características de la cibercultura y los aprendizajes.

3.2.2 Segunda fase: diseño metodológico

Para la segunda fase de investigación se determinó el enfoque hermenéutico-*interpretativo* que van muy de la mano del contexto escolar, el cual permitió analizar fenómenos sociales, culturales y educativos; para hacer una reflexión que permitiera comprender y generar luces de conocimiento a los nuevos investigadores en el campo de la Comunicación- Educación; debido a que la hermenéutica es el método privilegiado en la educación y, además, porque en nuestro caso permitió comprender los escenarios que suceden con los saberes que transitan en las zonas de la *internet* en la cual habita nuestra realidad educativa.

Al elegir un enfoque anterior, se busca interpretar fenómeno cultural o social el cual se considera un sistema autónomo, donde los procesos de comunicación en el caso de la *web* 2.0, siendo característico en esta el ser un ente abierto, cambiante y en constante movimiento, además, que se convierte en Nuevos Repertorios Tecnológicos (NRT) a través de los jóvenes con propósitos y valores constantes en su realidad. A partir de lo anterior, se decidió trabajar con el método de la *etnografía virtual* la cual, desde el paradigma hermenéutico-interpretativo, busca develar los factores de las interacciones entre las personas y la *internet*, a través de la interactividad, conectividad e hipertextualidad y dar cuenta de los que pasa en ese nuevo espacio intervenido por las NTIC.

Asimismo, la etnografía virtual, pretende ofrecer una metodología encaminada a la interacción *online* de las nuevas generaciones, más familiarizadas con las NTIC, sin duda; además porque, en nuestro caso, permitió sistematizar la experiencia de manera cronológica y organizada, contando con la ventaja de que nos consintió interpretar el mundo virtual *u online* que nos rodea, y qué mejor que develar los saberes que transitan a través de estos para ayudar en los procesos de enseñanza, en general.

Por otra parte, siendo este un estudio de investigación interpretativo y analizado desde la etnografía virtual permitió que fuera de carácter/método cualitativo, debido a que dio cuenta de una información recolectada con base a la observación de grupo de jóvenes de grado séptimo inmersos en *web* 2.0, donde se presentan comportamientos, discursos y actitudes de manera libre, que permite un análisis para la interpretación de significados.

3.2.3. Tercera fase: Análisis y resultados

La sistematización de la información obtenida durante la observación se adelantó, teniendo en cuenta los objetivos de la investigación; para ello, se partió de la interacción de los jóvenes a través de los nuevos repertorios tecnológicos. En el marco del análisis de la investigación existió la etapa de recolección de información y de análisis y reflexión a través del diario de campo, el cual permitió hacer deliberaciones sobre la información consignada, prestando atención a las dificultades encontradas en el grupo.

A su vez, se construyó una tabla que admitió organizar la información obtenida desde lo *online,* para no perder las evidencias; eso en el caso de los videos, imágenes o audios; sin embargo, la investigadora contó con la herramienta para emplear algunas de las apreciaciones de los estudiantes en *internet*, los que se compilan a través de una tabla denominada para esta investigación análisis textual.

Después de diligenciar la sistematización de la información, inició el análisis de estas a través de la pregunta de investigación, tomando dos categorías principales con su desglosamiento en subcategorías y unidades analíticas, tal como se mostrará más abajo en este capítulo, y las cuales corresponden a saberes indispensables, acompañados de las subcategorías como: Saberes lógico-simbólicos, Saberes históricos y saberes estéticos, mientras que la otra categoría hace parte de los Nuevos repertorios tecnológicos (NRT), la cual empiezan a desglosarse en subcategorías como interacción, hipertextualidad y conectividad.

3.3 Contexto físico y poblacional de la investigación

La localidad bogotana de San Cristóbal se establece como la localidad cuarta, ubicada en la zona suroriental, incluyendo una parte urbana y rural que se encuentra en los cerros orientales de la ciudad. Es reconocida como la primera localidad en tener barrios periféricos en esta zona; de hecho, los primeros habitantes de este sector se encargaron de la agricultura y actividades artesanales. Al inicio del siglo XX, llevaron al asentamiento de las ladrilleras, las cuales generaron fuentes de ingreso para los habitantes del territorio y ocasionaron asentamientos de barrios obreros. Con estas oportunidades laborales, inició un proceso de migración desde el campo a la ciudad, provocando invasiones en las reservas ambientales. Sin embargo, no fue hasta los años noventa que se vivió masivamente un proceso de urbanización, debido a la situación de violencia que acarreaba el país en esa época. (Alcaldía Local de San Cristóbal, 2015)

La localidad, además, cuenta con cinco unidades de planeación zonal (UPZ), zona saber: Sosiego, 20 de Julio, La Gloria, Los libertadores y San Blas, siendo este último sector el seleccionado para implementar el trabajo de investigación, ya que la institución educativa

está ubicada en este lugar y la mayoría de los estudiantes eran moradores de esta zona en el momento de la investigación.

En cuanto al Contexto institucional, la investigación se desarrollará en el IED Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas, ubicado en la localidad cuarta, en el barrio San Cristóbal, asimismo su trayectoria y su constante innovación en el ámbito educativo; siendo pionero desde su fundación en la educación técnica el 7 abril y legalizada el 22 de julio de 1980 con la resolución 11780 de Secretaria de Educación de Bogotá (SED), debido al contexto social que atravesaba el país y la zona ya que se encontraba en constante crecimiento de su población.

La institución hizo parte del programa Centro de Educación Media Diversificada de la Zona Sur oriental de Bogotá (C.E.M.D.I.Z.O.B.) hasta el año 2006, durante este proceso se oferto la educación básica secundaria y media, donde en este último ciclo los estudiantes tenían la oportunidad de recibir formación en una de las modalidades y opciones ofrecidas en el Centro Auxiliar de Servicios Docentes (CASD) en las áreas de Ciencias Naturales y Matemáticas; Humanidades: Idiomas. Artes; Danzas, Música y, finalmente, Diseño Gráfico.

Durante este periodo la SED Bogotá, en el año 2002 decide integrar dos instituciones, fortaleciendo el bachillerato y la media técnica en la sede principal y anexando las instituciones Santa Inés Sur Oriental y Republica de Canadá como sedes de básica primaria; A partir de 2007, con la terminación de programa C.E.M.D.I.Z.O.B, la comunidad educativa reforman y plantean un PEI que permita ir enfocado a la educación media técnica, orientada en conjunto con los docentes de la institución y el SENA desde el año 2008, donde se ofrecen las siguientes especialidades: electricidad, gestión administrativa y contabilidad.

Dado todo este contexto, su misión se concentra en formar estudiantes autónomos dentro de un ambiente democrático participativo, que permita el enriquecimiento personal, donde tengan la posibilidad de elegir y profundizar en el saber de acuerdo con sus actitudes y capacidades irradiando hacia su entorno propósitos y metas, que beneficien a todos los miembros de la comunidad centrando nuestros esfuerzos en las funciones de pedagogía,

docencia, investigación, orientación escolar y profesional a la Comunidad Tomasina; para que los estudiantes construyan su proyecto de vida desde la ética. (Comunidad , 2018)

Además, la IED mencionada es una institución que se basa en la educación para el desarrollo humano integral a partir de los campos de pensamiento. En este sentido, se tiene como visión orientar y potenciar en los estudiantes procesos de desarrollo humano y social participativos y solidarios, los cuales permiten al colegio ser reconocido a nivel Local, Distrital y Nacional como una institución líder en la Educación Técnica e Integral de niños y jóvenes, a través de procesos pedagógicos coherentes con los avances culturales y el desarrollo productivo de la sociedad, en un ambiente de diálogo, participación y compromiso de toda la Comunidad Tomasina. (Comunidad , 2018)

A partir del año 2016, se implementa la jornada única en la institución de tal forma que como innovadores en el ámbito educativo y pensando en la calidad de la educación; se decide crear semilleros de exploración, innovación e investigación, de este modo los estudiantes eligen en que semillero desean participar a través de la propuesta que realiza el docente.

Finalmente, en relación con el Contexto del Grupo participante de la investigación, lo primero que debemos afirmar es que, en el momento del desarrollo de la pesquisa, hacía parte del Semillero de animación "Stop Motion" el cual fue creado en el año 2017 para los estudiantes de grado séptimo. Este semillero es de carácter exploratorio e innovación, tiene como objetivo la creación de material audiovisual con contenido social, en la técnica se Stop Motion, donde consiste en tomar imágenes fotográficas y unirlas para crear un video. El grupo cuenta con 20 participantes que oscilan entre los 12-14 años, se encuentran en grado séptimo donde su característica primordial es recibir un reconocimiento en el contexto social.

Contando con la experiencia de docencia en informática y el nuevo reto de semillero a lo largo de este tiempo, se ha evidenciado la necesidad que tienen estos jóvenes de abordar el web 2.0 como un espacio de convergencia social para lograr ese reconocimiento desde sus lugares de residencia dejando la escuela como un lugar donde cumplir con propósitos académicos. Finalmente, los estudiantes pertenecen a la zona y están ubicados socioeconómicamente en los estratos 1, 2 y 3, donde la mayoría de sus acudientes laboran

para cumplir con las necesidades básicas de la familia. Algunos de los jóvenes, comentan no necesariamente tener acceso desde casa a internet; incluso, manifiestan que no son los mejores académicamente; Sin embargo, los participantes se caracterizan por ser intuitivos a la hora de emplear las nuevas tecnologías, además ser mucho más visuales a la hora de comprender un contenido debido a los constantes estímulos de las imágenes en movimiento en internet.

3.4 Técnicas e Instrumentos

En coherencia con lo señalado anteriormente, esta investigación hizo uso técnicas e instrumentos que permitieron caracterizar con la mayor precisión posible las particularidades propias de la población objeto de estudio (estudiantes) por medio la *web*, y que estuvieron directamente relacionadas con el alcance del objetivo inicialmente trazado, el cual pretendió analizar las nuevas formas de comunicación de los niños para mejorar la práctica. Estos instrumentos fueron:

3.4.1. Tabla para control de la información

La tabla que continuación se muestra en su esqueleto fundamental aprobó darle orden a la información que se recoge de los usuarios, conocer la fecha, el medio (imagen, video, audio) y se codifica para conocer su ubicación y sus propiedades

Fecha	Cantidad	Descripción	Código

Tabla1. Control de información para las unidades de análisis. Fuente: elaboración propia

3.4.2 Diario de campo virtual Este fue un instrumento que facilitó la realización de la recolección de datos de manera organizada, adicional permite conocer las dificultades que se tienen durante la jornada de investigación.

DIARIO DE CAMPO **N°** **FECHA** **PROPOSITO**	
DESCRIPCION	**REFLEXION**

Tabla2. Diario de campo. Fuente: elaboración propia

3.4.3 Tabla de categorías, subcategorías y unidades de análisis

Finalmente, en la siguiente tabla, se compila todo el trabajo de gestación y madurez de las categorías en unidades observables, palpables, visibles y orientadoras del análisis del *corpus* obtenido durante las fases previas, ya esbozadas. Estas son:

Pregunta de investigación	Categorías Teóricas	Definición operacional	Subcategorías Teóricas	Unidades de análisis
¿De qué manera construyen algunos saberes indispensables los jóvenes de grado séptimo	CT1 Saberes indispensables (SI)	Conjunto de saberes lógico-simbólicos, históricos y estéticos creados por conjuntos de	Saberes lógico-simbólicos	Símbolos
				Códigos semióticos
			Saberes históricos	Ubicación espacial-Lugares
				Ubicación

del Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas Institución Educativa Distrital, a través de los nuevos repertorios tecnológicos?		sujetos en espacios propios de la NTIC		temporal
				Hitos
			Saberes estéticos	Acciones creativas
				Acciones expresivas
	CT2 Nuevos repertorios tecnológicos (NRT)	Elementos elaborados en la *web* 2.0 a partir de los nuevos principios que ha surgido a través de las diversas experiencias *online*	Híper textualidad	Hipo textos
				Para textos
				Subtextos
			Inter-actividad	Participación selectiva
				Participación constructiva
				Participación transformativa

Tabla 3. Maduración Teórica de las categorías. Fuente: Director de Proyecto de Investigación

4. DISCUSION DE RESULTADOS

En este capítulo se presentará un informe de las discusiones pertinentes a los hallazgos encontrados en el proyecto de investigación, para esto es necesario recordar el objetivo general que se planteó en un inicio para comprender la manera en que se construyen algunos *saberes indispensables*, a través de los *nuevos repertorios tecnológicos,* mediados por las características de la cibercultura por parte de un grupo de jóvenes de grado séptimo en un colegio de Bogotá. Para develar los resultados, se tuvo en cuenta dos categorías: la primera *saberes indispensables*, conformados por saberes lógico-simbólicos, saberes históricos y saberes estéticos, los cuales convergen en los nuevos repertorios tecnológicos, desde donde se vinculan con la interacción, hipertextualidad y conectividad. Entretanto, para el diseño metodológico, se empleó la etnografía virtual (hinne2004), permitiendo estar atenta a los elementos significativos que corresponden a la investigación.

El estudio fue realizado con una muestra de los perfiles de cinco jóvenes que tienen entre 12 y 15 años, que cursan actualmente el grado séptimo pertenecientes al semillero de Stop Motion del Colegio Técnico Tomas Rueda Vargas (CTTRV), ubicados en la localidad de San Cristóbal. Cabe aclarar, que la población de estudio tuvo unas características para la investigación como ser activos en redes sociales como *Facebook* y *YouTube*, teniendo una participación frecuente, las observaciones se realizaron de manera virtual.

Al iniciar, el estudio de las categorías a través de la etnografía virtual se realizó la búsqueda en plataformas como *youtube, facebook y Blogger,* debido a que en estas evidencie interacciones más regulares con los dispositivos personales e institucionales, además se encuentra información que los jóvenes deciden hacer pública, entre ella la socioafectiva, sociocultural, gustos, lugares, frecuencia de visitas y actualizaciones. A partir de la observación etnografía virtual durante estos cuatro meses, monitoreando, revisando, tomando apuntes y realizándoles un seguimiento sistemático de los perfiles e intervenciones de los estudiantes a través de las redes sociales.

Para el trabajo etnográfico, se dispuso trabajar con una plantilla para organizar la información recolectada en orden cronológico y sistemático, debido a que contantemente las participaciones activas de los jóvenes se hacían en horarios nocturnos o fines de semana, obteniendo la participación o comentarios de sus usuarios de manera sincrónica; sin embargo, como observadora me correspondía la parte asincrónicas de su intervención, en ocasiones corregían el contenido propuesto por comentario o estética de su presentación, esto genero un volumen alto de información recolectada.

Así mismo, se dispuso un diario de campo con las observaciones que se realizaban en las diversas interacciones que realizaban los jóvenes en las redes sociales, permitiendo sistematizar las intervenciones de los estudiantes sus espacios de creación de contenido, sus contenidos y sus tiempos de participación en la red, en esta labor surgió un hallazgo interesante que no me propuse como investigadora debido a que quería dejar el rol de docente, pero al tomar nota en el diario de campo como observadora e interprete, sin embargo en ocasiones me surgieron inquietudes con respecto a situaciones y apartes de sus publicaciones que me transformo en una participante de la experiencia, solicitando retroalimentación de los contenidos, estética del video y demás situaciones, como mecanismo de aprobación social.

Frente a la situación anterior, dentro de los diarios de campo mientras hacia la etnografía virtual, se empieza a evidenciar una proximidad o empatía que sienten los jóvenes frente a mi participación en sus publicaciones además el ambiente de clase cambio ya que asistían con más propuestas para el trabajo del semillero o la clase, esto origino un fenómeno donde los demás jóvenes de la clase buscaran una participación de la misma forma pidiendo ser agregados a las redes sociales y a ver sus propuestas de internet en un espacio diferente desterritorializandolos y destemporalizandolos del espacio escolar físico y real.

Durante este periodo de tiempo, por medio del diario de campo, se evidencio que los jóvenes distorsionan su imagen corporal con el fin de buscar una realidad que no es próxima a su cotidianidad, igualmente crean códigos de lenguaje que no son similares a los códigos del lenguaje castellano aprendido en la escuela además correlacionan idiomas a través de las redes. También se evidencio que manejan un saber estético, partiendo de los

saberes mosaicos (Martín-Barbero, 2003) que les permite tener un espacio óptimo para grabar sus producciones.

Por último, se empleó plantilla de unidad de análisis permite examinar, analizar y relacionar el diario de campo obtenido con la etnografía virtual, con las categorías del estudio, la cuales se desarrollan en los *Saberes Indispensables y Nuevos Repertorios Tecnológicos* desde sus subcategorías como los son saberes lógico-simbólicos, saberes históricos y saberes estéticos además vistos desde la conectividad, interactividad e hipertextualidad; tomando varias unidades de análisis enunciadas en la tabla que se relacionan con las subcategorías, la pregunta de investigación ¿De qué manera construyen algunos saberes indispensables los jóvenes de grado séptimo a través de los nuevos repertorios tecnológicos? y su argumentación desde el marco teórico.

Aun así, la investigación no solo se basó en la comprensión de los usos y apropiaciones de los nuevos repertorios tecnológicos, entendidas como ambientes educativos, que permiten la presencia de usos emergentes de la tecnología (Gómez 2014), es decir, desde el campo de comunicación-educación lograr establecer sitios de convergencia digital la cual permita compartir y generar contenidos desde un ámbito aficionado, teniendo como efecto un exceso de información *on-line*, donde ha permitido a los jóvenes la reconfiguración de sus saberes académicos y mosaicos.

A partir de la observación y la tabulación que se realizó durante el proceso de investigación, en la tabla de análisis, se evidencio que la conectividad, interactividad y hipertextualidad, se convierte en una herramienta significativa de hallazgos de saberes mosaicos y académicos, en los cuales los jóvenes están inmersos en su cotidianeidad de prosumidor. Por tal razón se decidió abrir tres apartados buscando esas tramas que nos interesa en la investigación.

4.1 Saberes y conectividad

Como se mencionó anteriormente, los jóvenes son Youtubers, Blogger y manejan sus redes sociales, la más comunes Facebook e Instagram. Como resultado de la investigación, se

evidencia la mayoría permanecen conectados a la internet en las horas de la noche, realizando sus publicaciones o revisando sus redes sociales; al consultarles vía online porque están publicando a altas horas de la noche manifiestan que es mucho fácil grabar a esa hora por el ruido y las intervenciones que realizan los demás miembros de la casa, no obstante, cuando se quedan solos en casa aprovechan de igual manera el tiempo para grabarse y publicar, debido a las obligaciones de los padres no hay quien controle la navegación en la red.

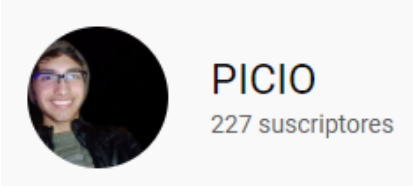
Durante el proceso, se observó que estos jóvenes son youtubers amateurs ya que realizan publicaciones en esta plataforma con poca frecuencia, en promedio uno o dos videos al mes. En contraste, tienen desde 45 a 227 suscriptores y esto haría pensar que sus likes son más cerca a los números anteriores y no es así, en promedio obtienen 15 likes por video. En YouTube, estos jóvenes publican videos de tutoriales, participaciones en torneos o partidas de video juegos, reacciones de ellos frente a otros canales o videos y consejos prácticos para su cotidianidad.

A diferencia de la participación anterior, en Facebook sus intervenciones son más frecuentes, donde constantemente cambian sus fotos de perfil, de portada y su información personal, en el cual se comprueba que ellos distorsionan su realidad presencial y actual, al querer verse más interesantes o atrevidos, que esas fotos contengan imágenes fuera de su hogar o su realidad, promoviendo un sentido de más interés para sus compañeros, amigos o seguidores de Facebook. Así, por ejemplo:

Comparación de capturas de perfiles de Facebook y de YouTube

FACEBOOK

YOUTUBE



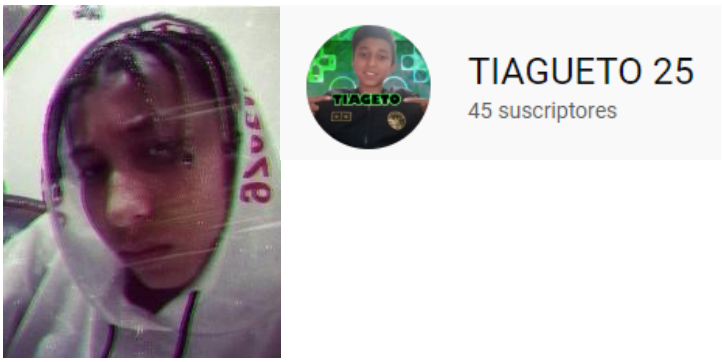


Imagen 1 y 2. Análisis de contenido desde la etnografía virtual.

A lo anterior, se añade que todos han configurado su año de nacimiento en Facebook, para poder participar en esa red social; por otro lado, no cambia el día y mes de nacimiento, para sentir el reconocimiento como un saber histórico que lo reconoce como individuo debido a que es una fecha importante en esa etapa de la vida. Añadiendo a esto, que en Facebook se dedican a compartir y replicar información de sus compañeros y otros por el contrario simplemente modifican su foto de portada y de perfil.

A partir de los hallazgos anteriores podemos entender como menciona de Kerckhove: la conectividad como una condición de comunicación entre dos personas como mínimo, a través de la red. Por tal razón, se reconoce el gran interés de los jóvenes por configurar sus perfiles a las expectativas del aquel que está al otro lado de la pantalla. Continuando con la exploración, se evidencia que también los jóvenes se preocupan por la emisión, transmisión o envió de contenido con el fin de tener seguidores, ser empáticos y sentirse conectado con los internautas, ya que de ello depende el resultado de su intervención, es para los jóvenes significativo el hecho de que sus dispositivos o hardware funcionen de manera apropiada y adecuada a la hora de crear o enviar un mensaje o código.

Se evidenció este fenómeno, surgen dos elementos durante la observación, el primero es el canal *de Tiagueto25,* donde realiza el mismo video dos veces en streaming, el primero es

video de él, jugando una partida junto con un compañero de juego; en este video se ve su rostro de emoción, cuando juega y ve que está ganando la partida. Lo que no ve *Tiagueto25*, es que no activado el audio y sus seguidores empiezan a manifestarle la situación, a través de símbolos y códigos que indican que los espectadores no estaban molestos si no querían hacerle saber su situación; más sin embargo es claro el contexto del video, cuando finaliza evidencia su error a través de los comentarios y decide al otro día subir nuevamente el video con una imagen regrabada explicando muy apenado la situación y narrando todas las sensaciones y emociones vividas la noche anterior a través de una sub-pantalla.

Así pues, la conectividad aquí no es solo vista desde el punto de internet y los dispositivos, si no como una extensión del cuerpo y acompañamiento, debido a que se les cuestiono que quién los acompaña o colabora en el proceso de filmación, donde ellos manifiestan que la mayoría de las veces ellos manejan sus equipos y escenarios totalmente solos, quedando al descubierto que los dispositivos son sus compañeros en el proceso de filmación y transmisión. Además, *Loco Sants* también manifiesta la necesidad de comprar artefactos con mejores características, frente a esto él menciona la referencia del equipo y la falta de tiempo para ir comprar.

Por tal razón, es necesario reconocer que algunos de los jóvenes procuran tener empatía y conectividad con sus seguidores y eso se nota con los tonos de voz, tratando de explicar situaciones que suceden con sus equipos e interacciones con estos a través de pitidos e imágenes que identifican la situación, a partir de lo anterior, de deduce que este grupo de jóvenes se mantienen a la vanguardia de la tecnología en cuestión de software y hardware ya que buscan innovar a través estos sus sistemas y sus plataformas de reconocimiento (video juegos, consolas, imágenes y demás)

De lo anterior, se evidencia que para ellos es importante que el dispositivo tenga buena calidad para su producto o producción audiovisual sea más atractiva considerando el saber estético dirigido hacia el incremento de seguidores en sus plataformas, que les permita un posicionamiento social frente a su comunicad virtual y su comunidad real. Sin embargo, indagando muchos de ellos no han hecho cambios en los equipos mencionados con referencias lo que demuestra que ellos están interesados en vender su autoimagen y

conocimiento como un producto de posicionamiento social y no en mejorar la calidad estética del contenido.

En este orden de ideas, se evidencia que buscan desde la conectividad buscar empatía con el otro y su distorsión de la realidad social en la que habitan a través de escenarios configurados por ellos mismos, es decir, algunos jóvenes toman un espacio de su habitación y la cubren con afiches en inglés o de videojuegos para disimular la falta de pintura de su entorno, normalmente estos afiches se relacionan con la temática de su canal; lo anterior va acompañado, por los dispositivos y los diversos planos fotográficos que emplean para sus grabaciones o enunciaciones en las redes, ya que son cuidadosos con los escenarios, la iluminación, el tono de voz y las expresiones, para mostrar si visión del mundo como lo ven jóvenes a los espectadores.

Al contrario de lo que pensaría, los jóvenes no mienten con relación a la enunciación del espacio donde graban, pero como se dijo anteriormente, si configuran el espacio de grabación. La casa para ellos es un hito bastante significativo que todos los escenarios transcurren en sus hogares, representando un saber histórico y de arraigo por su hogar, siendo este en ocasiones en arriendo. En conclusión, para los jóvenes la cámara o el lente o dispositivo de grabación se convierte en la manera en que ellos ingresan al cerebro del otro, creando una realidad para el que está al otro lado de la pantalla, viendo el contenido producido.

De antemano, un aspecto relevante de las publicaciones que realizan los jóvenes en YouTube y en Facebook, su espacio de enunciación debido a que en su canal el sitio de producción audiovisual es la casa, donde enuncian sus preferencias desde lo online (streaming, chats, videojuegos, música) y dan sugerencias de cómo vivir en lo offline (leer, hobbies deportivos, actividades en la escuela). Lo contrario sucede en su perfil de red social, porque con sorpresa son jóvenes que publican en sus perfiles fotos fuera de casa, foros de paseos, fotos familiares, comentarios personales, sentimientos o estados de ánimo. Siendo lo más significativo, que en ese espacio no les da pena mostrar una selfi en el baño o en la habitación en desorden. Esto nos demuestra que, para ellos es un saber histórico no configurado, desde la actualidad, debido a que siguen presentando su entorno y reconociendo su casa como un sitio importante en su vida.

Como aludí antes, el tono de voz que cambia en el proceso de desarrollo de adolescencia de los jóvenes de grado séptimo, resulto interesante la decisión que, para ser más empáticos en sus canales de *YouTube*, resuelven chatear empleando saberes lógico simbólicos que permiten configurar las diálogos mientras realizan sus videos y no hablar dentro de sus producciones en el caso de Picio y Edward Martínez, para evitar críticas y perder la empatía de sus seguidores, sobre todo de aquellos que los conocen en la institución.

Esto desde la investigación está relacionado con los saberes estéticos, el cual hace referencia al reconocimiento de lo expresivo que pasa por el cuerpo, la emoción y el placer. Donde los jóvenes representan a través de sus canales de ser empáticos desde sus escenarios, expresiones y comentarios para mantener su posicionamiento social en su realidad virtual o creada. A diferencia de la realidad que viven en la escuela donde en ocasiones se muestran apáticos, distraídos, tristes, tímidos, entre otras emociones de la edad. Esto me lleva a reflexionar acerca del mundo en que vivimos cuando hablamos de mundos paralelos y distancias entre la escuela, la casa y el mundo de los jóvenes.

Desde, la empatía que buscan los jóvenes para tener para sumar seguidores se encuentra que manejan saberes lógico-simbólicos desde emoticones, símbolos no correspondientes a su edad o época, por ejemplo: Yao Ming, Pelé, Gary Coleman, logos de compañías, entre otros. Estos se van relacionando con saberes históricos que van trayendo a configurar su actualidad y los va haciendo más accesibles a otras generaciones.

Como último factor, hay que tener en cuenta la necesidad que tienen estos jóvenes de estar hiperconectados en la red, teniendo en cuenta dos factores básicos: el primero la visualización y búsqueda de videos como consumidores de contenido para tomar y repetir las ideas de contenido y de escenarios de otros canales, evidenciado en los códigos o algoritmos programados en los motores de búsqueda que emplean estas plataformas, esencialmente estos saberes lógico-simbólicos que permiten identificar las preferencias que tiene un usuario de internet, debido a que al revisar el contenido y estar suscrita a los canales de investigación empezó un bombardeo de canales similares a los del estudio de esta investigación.

Así las cosas, los jóvenes van obteniendo información de contenidos de otros canales y es curioso como ellos van comprendiendo el algoritmo de la plataforma de manera intuitiva

que les permite replicar el contenido con sus experiencias y también se convierten en ejemplo de otro usuario o creador de contenido, así pues, también cabe resaltar que ellos colocan los links de sus otras plataformas como Instagram, Facebook y Blogger.

Captura de pantalla de banner de YouTube

Imagen 3. Análisis de contenido desde la etnografía virtual.

Ahora se comprende porque la conectividad, a través de los saberes estéticos, históricos y lógico simbólicos, generan empatía al otro logrando una colaboración entre comunidades, compañeros y extraños, los cuales a través de las producciones se invitan a emplear nuevos recursos, a mejorar y manifestar sus preferencias de cómo se realiza o se juega en la producción.

4.2 Saberes e Interactividad

Recapitulando, es necesario recordar la interactividad como característica fundamental de la cibercultura y su relación con los saberes indispensables, para tal fin debemos tomarla como nos indica de Kerckhove, una interacción biológica entre los seres humanos y los dispositivos, esto conlleva a que los nuevos repertorios tecnológicos en los que transitan los

jóvenes, sean más intuitivos para la creación de contenido y en su participación a través de las maquinas, argumentado lo anterior desde la conectividad, evidenciamos que los saberes académicos desde lo lógico-simbólicos de las compañías repercuten en los saberes indispensables de los jóvenes en la cotidianidad.

Así, por ejemplo, encontramos en esta experiencia la grabación de varios videos en youtube por parte de los jóvenes interactuando en la plataforma de *Fortnite o free fire,* los cuales consisten en juegos en línea a modo de *Battle Royale*; donde a un jugador elige una "sola isla", es decir, una sala de interacción donde permite que cien personas de cualquier parte del mundo jueguen en simultaneo unos contra otros, con ciertas características de interactividad, es decir, una participación selectiva del modo de jugar en la comunidad, dicho de otro modo puedes jugar de manera individual, parejas y escuadrón (cuatro personas). Se les pregunto a uno de los jóvenes, como era la interacción con los demás usuarios.

> […] entonces como te comunicas el juego tiene incorporado un chat de voz, que funciona simplemente con una tecla y tú puedes hablar como un radio, digamos que están jugando y se acerca un enemigo entonces dicen. "oigan chicos viene un enemigo por tal parte" y tal así. (Sebas 14 años)

Cabe aclarar, que el objetivo del juego es sobrevivir a una guerra de cien personas y el ultimo quede "vivo" es decir, mantenga su avatar en pie es el ganador de la partida, según como se esté jugando.

En ese orden de ideas consideramos importante la interacción con relación a las extensiones del cuerpo, debido a la forma de comunicación que tiene los integrantes del juego, ya que al ser una plataforma de interacción verbal y estar abierta al mundo entero, los jóvenes deben hacer una búsqueda que les permita un equipo o compañero que hable español para comunicarse mejor. Por otro lado, dos jóvenes de la investigación manifiestan, que no es necesario hacer esa búsqueda ya la interacción verbal y lo intuitivo del juego les permite comunicarse con comando básicos en inglés; evidenciando, que durante el proceso de clase en el semillero de Stop Motion sienten mayor satisfacción cuando se habla de códigos en inglés, debido a que ellos manifiestan reconocer los símbolos, comando y códigos con los que se editan los videos llevado a que los equipos más avanzados los empleen este grupo de

estudiantes de manera más fácil a comparación de aquellos que no participan en estas plataformas.

Como se indicó, los jóvenes sienten que son interactivos a través de las maquinas con otros, tanto es el nexo que genera el dispositivo con el cual se interactúa que empiezan, a denominar a su compañero de equipo como "amigo" o "amigos", al punto que ellos a través de su configuración de avatar se buscan con los mismos nombres como si fueran amigos de toda la vida o amigos lejanos en ocasiones manifiestan que comparten sus datos personales con ellos. Esto no permite observar, que la configuración de su saber histórico con relación a la amistad ha cambiado a partir de las habilidades que tienen en el juego, ya que buscan hacerse con aquellos que se sienten cómodos.

Cuando hablamos de la comunicación e interacción física y social de esta comunidad, me permitió entender en sus videos de YouTube, les permite un reconocimiento social en lo online, como manifiesta *TIAGUETO25:*

> […] La comunidad de video juego se presta para quizás, compartir una manera pues sana para divertirse con otras personas del exterior, es cierto que tiene cosas muy negativas como la…como es que se llama cuando uno se queda en casa todo el día, cuando se vuelve uno flojo y eso, tiene consecuencias negativas como la adicción y hay personas que se vuelven muy adictas a los juegos y cosas así. (Santiago 13 años)

Se comprueba de este modo, que los jóvenes, reconocen lo bueno y lo malo de la interacción a través de la red, pero la mayoría rescata que muchos de los que están en la red no tienen un reconocimiento social en su entorno real y que en algunos casos les va mal en el colegio. Sin embargo, esos jóvenes buscan refugio y comparten con estos "amigos" jugando e interactuando por medio del chat, contándose cosas, riéndose y demás interacciones reales.

De otro modo y de manera anecdótica, se vivió la experiencia de un joven de grado noveno fuera de la investigación, participante de clase de tecnología que cumple las características de un chico tímido, no muy brillante, pero cumple con sus obligaciones y realiza videos de streaming jugando en estas plataformas. Justamente teníamos clase, a las 6:30 de la mañana

y sus compañeros de clase lo recibieron con aplausos y como muchas preguntas relacionadas al juego.

Desde el punto de vista etnográfico, se pudo evidenciar la felicidad del chico al sentirse reconocido en el mundo físico, en este caso la escuela por algo que te gusta hacer y sabe que lo hace bien. Paralelamente, se comprobó el impacto de la interacción online con la offline, debido a que algunos de los jóvenes de la investigación, automáticamente se hicieron amigos de este chico para indagar los trucos o técnicas con las que había ganado el juego, haciéndole un reconocimiento simbólico desde la web. Como colocarle medallas y emoticones sus comentarios en el video y en Facebook.

Desde este punto, el saber lógico-simbólico que están construyendo los jóvenes a través del códigos semióticos y símbolos parten del reconocimiento social, la interacción y la comunicación, ya que se evidencio de lo anterior la cantidad códigos que emplean los espectadores para referirse a la participación de un video juego que es transmitido en la web, esos códigos semióticos dominantes que tienen como fin alentar las habilidades, corregir o criticar como jugador o como creador de contenido. Además, estos saberes lógicos-simbólicos permiten la interacción entre máquina y prosumidores, por ejemplo:

Captura de presentación de video de YouTube

Imagen 4. Análisis de contenido desde la etnografía virtual.

En la imagen anterior, evidenciamos como la interactividad de hacer un clic en una mano tiene varios códigos semióticos, que permiten que los individuos interpretar de manera correcta un contexto, ya que la manita cabe resaltar que en esta imagen hay toda una serie de pasos para los pertenecer al canal la cual es: "Suscríbete, activa la campanita para que recibir las notificación y dale like si te gusto el video". Esto lleva me lleva a reflexionar acerca de la lectura de códigos en las interacciones que vivimos en la cotidianidad, ya que muchos de ellos prefieren leer y configurar estos nuevos códigos a tener que reconocer códigos de semióticos lingüísticos, entendidos como saberes académicos ofrecidos en la escuela.

Y es curioso, paralelamente, encontrar a un joven youtuber caracterizado de *marshmello*[7], mientras realiza la introducción a un video en streaming para una partida en modo *Battle royale*; sin embargo, la música de fondo no tiene nada que ver con su caracterización. Observando, estos símbolos característicos de los jóvenes con relación a la realidad, se recordó que en el compartir del 31 de octubre de 2019, algunos de los estudiantes se caracterizaron de este personaje, eso nos demuestra que jóvenes se apropian de personajes simbólicos de rebeldía, con los cuales sienten empatía, pero a su vez son símbolos efímeros de una cotidianidad fugaz. Debido a que años anteriores, paso lo mismo con la purga y la casa de papel.

De igual manera, se evidencio que los jóvenes buscan contenido online como gifs, memes e imágenes que hacen referencia a sus preferencias en la web, para configurarlas según el contexto de la publicación. Este contenido, permite llamar la atención de los visitantes del canal, esto tiene dos connotaciones, la primera de colocar símbolos que describan la situación que está ocurriendo en la interacción del prosumidor y la máquina, donde el espectador pueda comprender aún más el contexto del video. Es el caso del video de *pinturillo 2*, este un juego online donde se deben adivinar las palabras. Veamos en la siguiente imagen algunos saberes lógico-simbólicos representados allí.

[7] DJ estadounidense de música electrónica, electrohouse y future Bass, tiene en sus caracterizaciones la cabeza de un masmelo (malvavisco), de donde sale su nombre en inglés marshmello y una cabeza de ratón. Las dos caracterizaciones tienen en común los ojos con la letra X, aparentemente están muertos, según la explicación de los jóvenes.

Captura de pantalla de juegos interactivo “pinturillo”

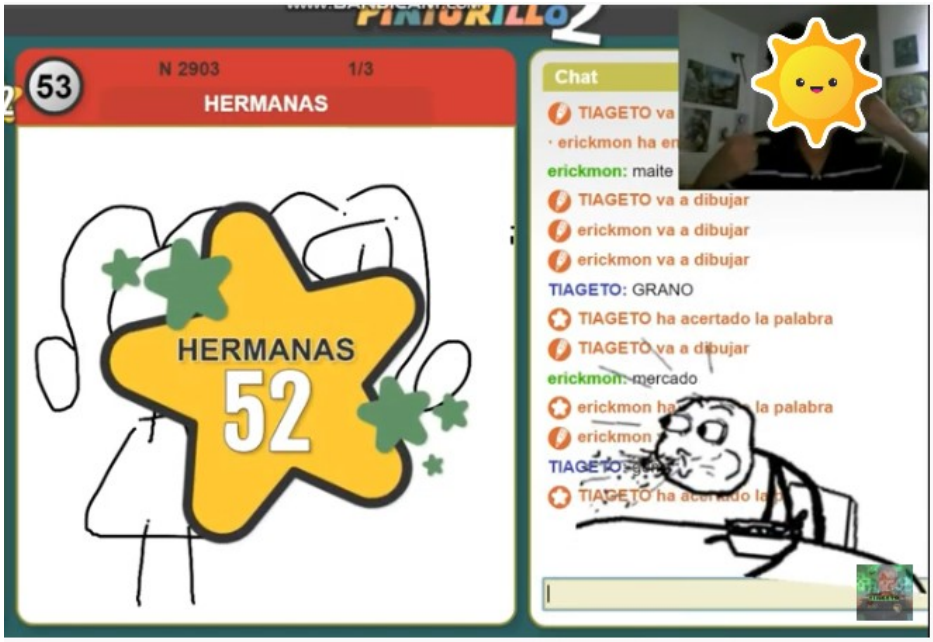


Imagen 5. Análisis de contenido desde la etnografía virtual.

Análogamente, este video realizado por Tiagueto25 junto a su compañero de clase Ercikmon, es una clara muestra de interactividad debido a que se realiza en vacaciones y cada uno está desde su respectivo hogar a través de la web. Se encuentran jugando a adivinar palabras a través de un dibujo, los jóvenes en este caso notaron que al escribir las tres primeras letras de una palabra automáticamente el programa daba por encontrada la palabra; por tal razón, podemos notar el meme que aparece escupiendo el cereal, donde nos muestra su descubrimiento. Esto lleva a entender que la interfaz es intuitiva de tal manera que no pierda el interés del juego. Sin embargo, los dos están sorprendidos, por tal razón deciden compartir el video editado con el meme para describir la situación, para que sea más clara para el usuario. Esto es entendido como una imagen de relleno que permite llamar la atención a situaciones ocasionales que descubren los jóvenes como una narrativa, de sus experiencias.

A lo largo de observación, se encontraron trazas bastante marcadas en los jóvenes con respecto al uso saberes lógico-simbólicos y sus saberes históricos, debido a que en

reiteradas ocasiones los sujetos de estudio empleaban códigos y símbolos lingüísticos en el habla, que reconocían como propios siendo de otros países, por ejemplo Tiagueto25 habla en ocasiones con jerga española, loco Sants mantiene una jerga mexicana, Picio no habla mucho pero sus interacciones graficas son del inglés, Edward hace una mezcla entre lo mexicano y español y Sebas hace interacciones y se expresa con palabras cortas en inglés. Esto nos hace reflexionar, que mucho del contenido que exponen los jóvenes de la investigación, es una copia de ideas de otros youtubers, eso significa que se está desdibujando la identidad cultural de su región o país, ya que en el afán de recrear contenido para ser reconocidos reproducen saberes lógicos-simbólicos de otras regiones. Es importante, reflexionar acerca de la identidad cultural en la que transitan estos jóvenes por que se están configurando saberes académicos y mosaicos de la historia, a través de los nuevos repertorios tecnológicos por medio de los saberes lógico-simbólicos.

Tan pronto con se evidencia este fenómeno, de los saberes académicos a través de la historia, se comienza a evidenciar que la mayoría de los videos que suben los jóvenes con relación a los juegos online emplean lugares del mundo real como ciudades, islas, desiertos, entre otros, además, incluyen fenómenos naturales, lugares icónicos y personajes de la historia sin sus nombres originales, generando nuevos saberes históricos con relación a los lugares de mundo real. En este caso, uno de los jóvenes está pintando y manifiesta que es Pablo Picasso, diciendo “Soy Picasso”, cuando se le pregunta quien es Picasso, entramos a una discusión de cuando lo menciono, al parecer fue producto de un momento de exaltación por haber ganado un juego y reconoce que Picasso es un pintor famoso.

Partiendo de lo anterior, se evidencio que la realidad virtual o la realidad en lo online tiene repercusiones en su realidad física debido a que, a través de interacciones entre el usuario, la máquina y el software, los jóvenes consideran que lo saben todo, y eso se demuestra a través de la propiedad con la que hablan de un determinado oficio a saber mosaico. Ya que en sus grabaciones describiendo una situación, pareciese que hubiesen hecho esa tarea antes en su vida real. Por ejemplo, la construcción de objetos con madera, que nos explica un joven con relación al video que graba, no tiene los materiales físicos solo los virtuales y su narración se percibe con tal propiedad, que cualquiera puede pensar que ha fabricado objetos en la vida real.

Debo agregar, que esta situación no solo ocurre con los saberes mosaicos, sino también con los saberes académicos, ya que en otro hallazgo muy parecido a lo anterior uno de los jóvenes da sugerencias de la importancia de leer y selecciona una serie de libros, bastante interesante. No obstante, como la interacción usuario-maquina-software es intuitiva, me lleva a un video con similares sugerencias de hábitos de lectura y libros; además, en su caja de comentarios encontré notas acerca de que esos libros habían sido sugeridos en la escuela por un docente y más aún manifestaban que él no los había leído.

En contraste, los saberes históricos, entendidos como una nueva configuración del espacio los jóvenes procurar hacer su casa más cálida la interactividad que tienen con sus seguidores y visitantes sean más amenas. En tres de los casos, han hecho videos con relación a su hogar reconociendo como partes importantes de la casa las zonas sociales y su habitación como sitios acogedores para los seguidores o visitantes del canal. Incluso, para que la interacción se vea y se sienta más real, realizan un recorrido con la cámara a través de estos espacios a manera que el público se sienta en su casa como si fuese una visita de un amigo. Esto así, reafirma la idea de que el hogar es un hito importante en la vida real y virtual de estos jóvenes al enseñarla en la red.

Igualmente, al buscar mayor interacción a través de la red con sus usuarios o seguidores, sea en Facebook o en YouTube, permiten que estos ingresen a su vida personal a través de sus saberes mosaicos, convirtiéndolos en saberes históricos indispensables para la realidad virtual; es decir, que publican fotos de eventos familiares y videos de sus mascotas, con el fin de ser reconocidos como personas felices y con una vida ideal, a esto se añade la que la realidad en la que habitan es muy diferente a la que crean, incluso en ocasiones esa nueva configuración de saberes históricos que generan desde la web, se trasladan a su realidad presente.

Para concluir, con estos hallazgos de saberes indispensables a través de la interactividad, reconocemos que la mayoría de las interacciones son intuitivas gracias al software y a los programadores, debido que procuran que para el productor de contenidos y para el consumidor sea más fácil opinar y referencias sus gustos, para continuar en una escala de consumo, dando la libertad a que apropien nuevos saberes lógico-simbólicos y saberes históricos, que riñen con los saberes académicos.

4.3 Saberes e Hipertextualidad.

Empezaré por considerar, la hipertextualidad como una nueva forma de lectura en bloques a través de internet, evidenciando en los jóvenes la necesidad de ser leídos por los visitantes a sus redes sociales, ya que se encuentra en varios casos una serie de saberes de lógicos-simbólicos que permiten una interacción más empática. Es de considerar que Facebook, es una herramienta donde la mayoría de los jóvenes replica contenido de otros o dan a conocer su propio esto lleva a que constantemente estén rotando por plataformas diferentes.

Ahora es oportuno hacer una reflexión desde la hipertextualidad y los saberes lógico-simbólicos, como anteriormente se mencionó las nuevas formas de lectura y creación de códigos. Se evidencio una pérdida de los saberes académicos en la cuestión lingüística sobre todo en la gramática, ya que no hay una preocupación por escribir con buena ortografía, esto quiere decir que los nuevos saberes indispensables que se están formando en los jóvenes, en ocasiones no se están relacionado con los saberes académicos que ofrece la escuela, considerando que quizás esto sea un factor con relación a las nuevas lecturas de código. O ¿será que la escuela se ha convertido en un espacio meramente se socialización y de conocimiento fugaz?

También hay que resaltar que existe un factor en los contenidos que producen los jóvenes, que viene tomado del hipotexto o su realidad construida, donde ellos hipertextualizan creando un concepto para los nuevos saberes lógico-simbólicos. Un ejemplo que se encontró fue el de marcas reconocidas y reconfiguradas que servían como indicativo de malo o bueno de una situación, además, emplean el comic, los memes y programas de edición de estos, con el fin de crear elementos que expresen sus sentimientos, señales o festividades.

Desde la hipertextualidad también se evidencia claramente como los jóvenes nunca usan sus verdaderos nombres en los canales o los configuran desde la estética

También, otro aspecto relevante inmersos en los nuevos repertorios tecnológicos y la hipertextualidad, es la manera de leer el contenido audiovisual, dos factores relevantes a

esta situación son el constante zapping verbal[8], que se evidencia en la producción de videos y los contenidos de Facebook, ya que no tienen una sola temática, si no que abarca varios temas en una sola vez, quizás esto sea para demostrar más conocimiento o saturar el canal de información. Considero que es una tendencia, ya que vemos como los programas también tienden a ser más cortos y dinámicos, saturados de colores y contenidos.

El otro factor, que se evidencia tiene relación con el hipotexto y las nuevas formas para colaborar y editar el contenido, ya que realizan videos de reacciones frente a otras publicaciones frente a la cámara, configurándolos o editándolos para hacerle entender a los suscriptores el impacto emocional que se siente como: sorpresa, risa, tristeza entre otros. Veamos el ejemplo: Peach[9] embarazada, este video fue creado por Piemations, pero es comentado por uno de los jóvenes de la investigación.

Captura de pantalla de video reacción

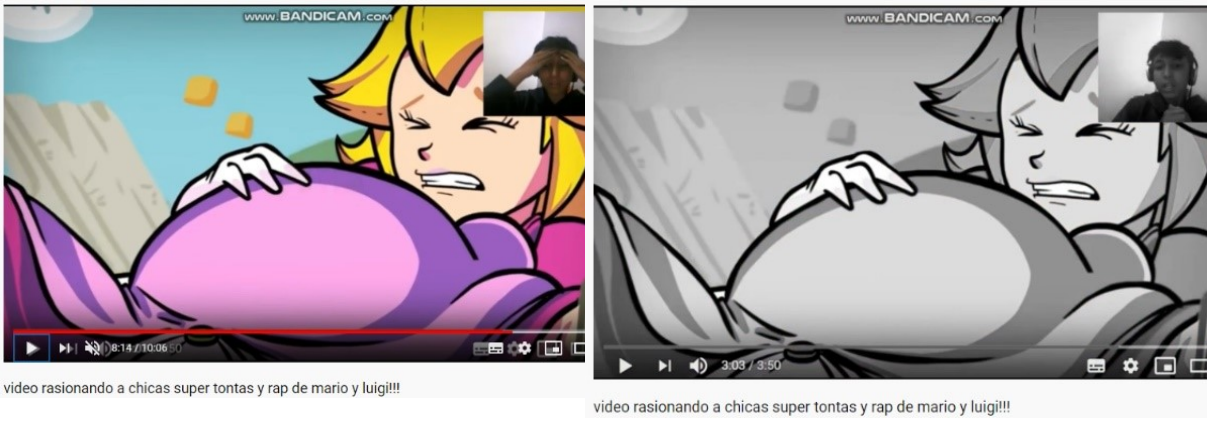


Imagen 6. Análisis de contenido desde la etnografía virtual.

En la primera imagen, vemos como el joven se sorprende con la nueva configuración que tiene la princesa, pese a esto el detiene el video y lo reconfigura, para que los demás podamos comprender la situación y lo que generó en él. Esto nos lleva a pensar que estamos constantemente bombardeados de todo lo que cada uno quiere mostrar y nos parece más impactante. Aquí se hayan nuevos saberes que permiten crear nuevas historias

[8] El zapping es el ejercicio de cambiar constantemente el canal de la televisión. Sin embargo, ahora los jóvenes cambian de conversación a cada instante, no mantienen un solo tema de conversación.
[9] Peach: es la princesa del mundo de Mario Bros

partiendo de lo que hacen otros, ya sean saberes lógico-simbólicos, saberes históricos y saberes estéticos.

4.4 Otros hallazgos y cuestionamientos.

Recordemos, que a medida que se fue trabajando en el proceso de análisis de las unidades de investigación, categorías y objeto de estudio, se fueron evidenciando tramas emergentes que no son desarrolladas en este trabajo de grado, debido a que no hacía parte de los objetivos propuestos en el estudio. A continuación, las comunicare para futuras investigaciones en el campo de comunicación-educación:

Se evidencia, el gran interés que tienen los jóvenes de estar constantemente conectados nuevos repertorios tecnológicos, exteriorizando nuevos intereses en las formas de evidenciarse como sujeto en una realidad configurada a sus gustos y preferencias; denotando que están buscando mejorar su calidad de vida a través de esta realidad configurada, ya que les parece más sencillo obtener una ganancia monetaria por los mismos ejemplos que observan en internet. En palabras de uno de los jóvenes:

> […] las comunidades de los video juegos se ha vuelto muy grande, ósea, yo que estoy muy metido en el tema y en el asunto, gente que juega transmitiéndose en vivo, con que le digo yo treinta mil personas viéndolos en vivo o cuarenta mil. Un chico español, de habla hispana ósea que es de España, tiene 30 millones de suscriptores en YouTube y solo juega solo video juegos y los comparte con su cámara con todos, los comparte con el mundo. Treinta millones de seguidores en YouTube, bueno tiene negocios, tiene casa y mejor dicho tiene de todo si!! Gana aproximadamente 3 millones de dólares al mes o cada seis meses algo así leí. El Rubius el joven se llama Rubén. (Sebastián, 14 años)

Además, se observa el interés creciente por estos nuevos repertorios tecnológicos, pero también por personas que se atreven al parecer a innovar o realizar contenido diferente apropiándose de saberes indispensables que se están arraigando en el mundo actual o que tienen habilidades frente a alguna plataforma digital, demostrándoles a los jóvenes las capacidades y personalidades que aparentemente les hacen creer a los jóvenes que tienen.

Debido a que los desconocen personalmente y también desconocen el proceso para llegar a esos puntos de reconocimiento a través de las plataformas digitales.

De igual manera, los requisitos de las plataformas digitales para tener un reconocimiento son bastante complicadas, como es el de obtener un número determinado de suscriptores y de visitas para una recompensa económica. Considero, que estos patrones no son muy diferentes a los del pasado, donde los niños eran llevados a audiciones o incluso esperan ser descubiertos en el descanso del colegio como estrellas del deporte.

Para mi sorpresa, en la investigación evidencie que los chicos son más atrevidos a la hora de tener canales de YouTube, que las chicas, ya que estas últimas aparecen haciendo más interacciones en Facebook y Tik Tok, acerca de su corporalidad, sus emociones y de igual manera tratan de configurar su espacio real, por uno que quieren que observen sus visitantes.

Otro aspecto importante, fue el cambio de actitud en el aula de clase por parte de los jóvenes, ya que cuando empecé la investigación lo más relevante como investigadora era tener una etnografía virtual, donde este trabajo no resultara ser parte de su vida académica. Lo curioso de la situación, es que encontramos un punto de convergencia en la web, donde las fronteras de autoridad desvanecieron, pero se construyeron reglas de respeto dentro del mundo real de la escuela y el mundo virtual.

Por ultimo y no menos importante, es encontrar que estamos sumergidos en la internet y en un software de manera tan intuitiva que lee nuestros gustos y preferencias ya que el equipo y las plataformas que se emplearon como herramientas del trabajo de grado y entendido como un nuevo repertorio tecnológico, ha evolucionado a la web 3.0 donde se automáticamente corrige las palabras que están relacionadas las aplicaciones de Google y Facebook, además los temas de interés empiezan sugerirse a partir de la investigación.

5. CONCLUSIONES

En pocas palabras, en este capítulo se reconoce el esfuerzo teórico de las lecturas realizadas, además su la comprensión e interpretación conceptual, para poder analizar las categorías de investigación a través del modelo de etnografía virtual, ya que con esto se planteaba resolver las preguntas planteadas al inicio del estudio, evidenciando como los nuevos repertorios tecnológicos en los que habitamos ha configurado de manera increíble los saberes indispensables de los jóvenes, permitiéndoles reconfigurar sus saberes académicos y mosaicos a los que se veían inmersos en tiempos atrás.

Frente a la investigación, los jóvenes de grado séptimo del CTTRV, construyen los saberes indispensables a través de nuevos repertorios tecnológicos tenidos en cuenta desde el lente de una cámara, es decir, que este dispositivo se convierte en una referencia de su punto de vista donde construyen y deconstruyen sus saberes históricos, saberes estéticos y saberes lógico- simbólicos. Uno de los factores, es la conectividad la cual les permite estar en constante movimiento en las redes sociales de tal manera que se encuentran cada vez más inmersos en un aprendizaje invisible (2011), debido a que al estar hiperconectados los jóvenes con los dispositivos y sus códigos de programación, estos últimos se van convirtiendo en más intuitivos a nuestras preferencias y gustos, permitiéndonos ver nuevos saberes indispensables y reconfigurándolos a nuestra cotidianidad.

Pues bien, se encontró que la interactividad en la web juega un papel importante en los jóvenes, referente a la construcción o reconfiguración de los saberes indispensables, debido está marcada por los dispositivos que manejan e intereses. Sería un error, desconocer la necesidad que sienten los seres humanos de interactuar y empatizar con otros, llevando a tener vínculos sociales, ya sea en un espacio real o virtual, este último tomando más relevancia por la reconfiguración de saberes históricos y saberes estéticos, debido a que no hay prejuicios con respecto a su vida real o su imagen, incluso si es bueno en esa red se le reconoce el esfuerzo tanto virtualmente como en la realidad, ya sea a través del reconocimiento o de dinero.

A lo anterior se añade, la manera de construir saberes lógico-simbólicos a partir de la hipertextualidad, debido a que los jóvenes están en constante búsqueda símbolos que le den nuevas representaciones a su personalidad o nuevas formas de expresarse, con el fin de crear términos virales para aquellos que los ven. Además de esto, se están configurando nuevas formas de lectura de saberes indispensables a través de los símbolos y códigos lógicos, las cuales están dejando de lado a algunos códigos semióticos lingüísticos vistos en los saberes académicos, también las formas de escribir desde nuevos saberes estéticos para representar su autoimagen como sujeto que se enuncia frente al mundo o una comunidad.

A partir de las características de la cibercultura, podemos decir que los jóvenes construyen y reconstruyen saberes indispensables a través de los nuevos repertorios tecnológicos, a partir de la necesidad de vincularse socialmente y sentirse aceptado, esto nos lleva a pensar que la empatía, la autoimagen y la necesidad de enunciarse con sujeto juegan un papel importante en la construcción de saberes indispensables que marquen un hito o referente en la historia, ya que es oportuno señalar que los jóvenes de esta generación, se encuentran en un constate plagio de sí mismos.

Durante el transcurso de la investigación se identificaron los nuevos repertorios tecnológicos y las practicas que realizan los jóvenes del CTTRV, evidenciando que surgieron dos configuraciones de acuerdo a sus prácticas: la primera configuración fueron los siguientes dispositivos: la cámara, como un medio de enunciación y empatía en un espacio cerrado y privado; las computadoras y sus dispositivos que funciona con extensiones del cuerpo, ya sea modem, micrófonos, cámaras, él microprocesador, entre otros; ya que estas son el centro de toda la producción audiovisual, aquí editan, descargan y suben información y les permite comunicarse con los demás a través de diversas plataformas.

De lo anterior cabe resaltar, que las practicas que se encontraron en estos dos dispositivos tienen que ver primordialmente con jóvenes amateurs de contenido y en video juegos debido a que requieren más infraestructura para poder hacer sus propias interacciones como lo son manejar un canal de YouTube, ser participante de un juego online y configurar su

Facebook, a través de creaciones, ediciones y replica de saberes, permitiendo las capacidades, la interacción y la conectividad aumenten.

La segunda configuración, tiene que ver con los celulares que les permiten estar conectados todo el tiempo y con todo el mundo y en cualquier espacio debido a que muchos de estos jóvenes ya cuentan con planes de datos y además se convierten en sistema de grabación más cómodo. Esta configuración está ligada con las plataformas digitales en las que transitan los jóvenes diariamente, por su inmediatez y su cantidad de aplicaciones que pueden ser descargadas a diversos dispositivos. Algunas de estas aplicaciones, son donde más practicas se evidenciaron a través de los dispositivos: buscadores, redes sociales, WhatsApp, Messenger, YouTube, entre otras.

Las practicas evidenciadas a través del teléfono móvil, son prácticas de cortas para un bajo consumo de batería y de datos, ya que las aplicaciones como Facebook y WhatsApp son gratuitas para muchos de los proveedores de internet, pero unas muy interesantes donde se configuran y comparten saberes indispensables como YouTube, Tik Tok, Snapchat, Instagram y buscadores consumen datos de manera excesiva. Por tal razón, algunos de los jóvenes se graban y editan en casa reenviándose la información por otro canal y la suben o la comparten a través del celular por las de bajo consumo.

Teniendo en cuenta lo anterior, los jóvenes transitan y hace prácticas a través de los NRT, se analizó la relación entre los saberes indispensables, los saberes académicos y los saberes mosaicos. Llegando a la conclusión, de que los tres se integran de manera sistemática en la cotidianidad online y offline de los jóvenes. reconociendo que los jóvenes aplican saberes académicos en las publicaciones de sus redes sociales, a través de la escritura de códigos lingüísticos, pero los configuran a través de nuevos saberes lógico-simbólicos que le dan el mismo sentido al contenido. Sin embargo, se encuentran saberes académicos enunciados de manera momentánea sin mayor relevancia; además, se encontró que los jóvenes que publican en YouTube se preocupan por la preparación del contenido, intervenciones y escenarios para una publicación posterior, eso me llevo a reflexionar si esa preparación

hace parte de las practicas que evidencian de los docentes en su enseñanza de un saber académico.

Sin embargo, se encontraron que los saberes mosaicos hacen parte de las diversas interacciones con los NRT, debido a que muchos empiezan de manera intuitiva a trabajar con sus equipos por una necesidad personal, otro aspecto fue la configuración de escenarios óptimos para la presentación de sus publicaciones, creyendo que estos son principios y valores que se enseñan en la casa, además los saberes mosaicos se van configurando a través de los saberes indispensables, ya que empiezan los jóvenes a considerar un saber mosaicos aprendido desde la web, como un saber absoluto e indispensable.

De los anterior, se concluyó que los jóvenes reconstruyeron saberes indispensables a través de diversas visualizaciones de contenido de otros prosumidores en los NRT y de manera intuitiva van explorando y configurando saberes académicos y saberes mosaicos aprendidos en su cotidianeidad, con el fin de ser más empáticos y tener mayor cantidad de seguidores. Además, esta configuración se busca desde la estética, de cómo llamar la atención de otras personas, por eso recurren a reconfigurar imágenes a través de editores de video, creando y recreando nuevos saberes indispensables para la comunicación que se emplean en la vida real.

Otra manera de reconstruir saberes académicos, mosaicos e indispensables ha sido el idioma ya que buscan romper fronteras idiomáticas para entenderse con el fin de fortalecer el vínculo social y de comunicación; así pues, establecen un spanglish, códigos semióticos, códigos lingüísticos o cualquier otra alusión al idioma. Además, los jóvenes construyen saberes indispensables, en ocasiones fugaces con el fin de ser empático con el otro. En este caso, los saberes académicos son los más afectados, debido a que están intervenidos por los saberes mosaicos y los saberes indispensables, debido a que estos llegan a las aulas de clase y los jóvenes asumen que tienen una verdad de sus saberes que no parecen interesarse por los temas o corregir su saber.

De acuerdo, con el campo de comunicación-educación, evidencio como los saberes académicos, mosaicos e indispensables, son transversalizados a través de los NRT y sus características desde la cibercultura, ha logrado en los jóvenes del estudio generen

situaciones de empoderamiento en saberes indispensables que los relacionan a la empatía. El campo comunicación-educación, contribuye de manera significativa en las formas de mediar la brecha que la escuela o los docentes, tienen a estar rodeados de repertorios tecnológicos pero que su uso continua restringido a una herramienta de clase o de entretención, para que una actividad sea más dinámica.

Recordemos, que a medida que se construyó el proceso de análisis de las unidades de investigación, categorías y objeto de estudio, se empezaron a develar tramas emergentes que no son desarrolladas en este trabajo de grado, debido a que no hacía parte de los objetivos propuestos en el estudio para un posterior análisis de las categorías como la subjetividad y el interés de los jóvenes por la producción de contenido en busca de un reconocimiento monetario.

Finalmente, a medida que me dispuse a trabajar desde el problema de estudio y la pregunta de investigación y los objetivos, se pudo develar que los jóvenes de grado séptimo del Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas reconfiguran saberes indispensables a través de los Nuevos Repertorios Tecnológicos. Debido a que, durante el proceso de análisis de las unidades de investigación, categorías y objeto de estudio, se evidencio una gran participación de los jóvenes en las diversas plataformas digitales.

A partir de la investigación, se desglosa que los jóvenes en su afán de reconocimiento en lo online, ya sea para monetizar su producción o simplemente para ser identificado por sus habilidades en lo online, es decir, prosumidor en su comunidad real o virtual empiezan a ver y compartir e imitar contenido de otros prosumidores. A donde se configuran saberes académicos y mosaicos a saberes indispensables, donde ellos piensan que está bien y que son innovadores frente a esa reconfiguración tenemos el hallazgo significativo del idioma, debido a que van adoptando palabras de otros países.

Desde lo anterior, se pudo concluir que los jóvenes en su mayoría reconfiguran saberes académicos, saberes mosaicos e incluso los saberes indispensables a través de los nuevos repertorios tecnológicos, los cuales son propuestos desde sus intereses y preferencias en lo online. Sin embargo, lo anterior tiene como trasfondo los nuevos repertorios tecnológicos intuitivos “lo que no se ve, ni se escucha” a través de la web, ya que, desde los códigos de programación de otros agentes invisibles para los prosumidores, les permite continuar con

la configuración y manipulación de nuestras preferencias en lo online, las cuales repercuten en lo offline.

6. BIBLIOGRAFÍA

Alcaldía Local de San Cristóbal. (2015). Obtenido de Conocinedo mi localidad : http://www.sancristobal.gov.co/mi-localidad/conociendo-mi-localidad/historia

Aparici, R. (2010). *Educomunicación: Más alla 2.0.* Barcelona: Gedisa.

Area Moreira, M. (2005). *Internet y la calidad de la educación superior en la perspectiva de la convergencia europea.* Tenerife: Universidad Laguna.

Area, M., & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido:las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 13-20.

Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida.* Mexico DF: Fondo de Cultura Económica.

Bernal, C., & Angulo, F. (2013). Interacciones de los jóvenes andaluces en las redes sociales. *Comunicar*(40), 25-30.

Betancourt, X. y. (2011). *Ciberimaginarios juveniles, la imagen del ciberespacio público como mediatización en la construcción de imaginarios juveniles.* Bogota D.C: Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas.

Bourdieu, P., & Passeron, J. C. (1996). *La Reproducción Elementos para una teoría del sistema de enseñanza.* Barcelona: Fontamara S.A.

Briñez, R. A., Duarte, J. A., & Monroy, L. D. (2019). *Procesos de enseñanza en el espacio educomunicativo del youtuber académico.* Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Casero-Ripollés, A. (2012). Más allá de los diarios: el consumo de noticias de los jóvenes en la era digital. *Comunicar*, 151-158.

Cerda, H. (1993). *Los elementos de la investigación. Como reconocerlos, diseñarlos y construirlos. .* Quito: Abya yala.

Charria, L. (2017). *La experiencia transmedia, la interactividad y los aprendizajes en clase de matemáticas.* Bogota: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Clares, J. (2000). Telemática, enseñanza y ambientes virtuales colaborativos. *Comunicar 14*, 191-199.

Cobo Ramoni, J. (2011). *Aprendizaje Invisible.* Barcelona.

Cobo Romaní, J. C. (2009). Conocimiento, creatividad y software libre: una oportunidad para la educación en la sociedad actual sociedad actual.

Comunidad , T. (2018). *Manual de Convivencia Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas.* Recuperado el 2019, de https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-t-cnico-tomas-rueda-vargas-ied

Cotín, S. A., & Mañas, S. (2001). Adolescentes: entre la escuela y el cibercafé. *Comunicar 17*, 41-47.

De Kerkchove, D. (1999a). *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica.* Barcelona: Gedisa.

De Kerkchove, D. (1999b). *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web.* Barcelona: Gedisa.

De Pablos Pons, J. (2009). *Tecnologia educativa. La formacion del profesorado en la erá de internet.* Malaga: Revista Pedagogica.

Dezuanni, M., & Monroy, A. (2012). <<PROSUMIDORES INTERCULTURALES>>: CREACION DE MEDIOS DIGITALES GLOBALES ENTRE JÓVENES. *Comunicar*, 59-66.

Diaz, D. (2018). *Subjetivación Política y Tecnologías Móviles.* Colombia: Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas.

Díaz-Barriga, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista.* Mexico DF: Mc Graw Hill.

Dominguez Figaredo, D. (2011). Conceptualizacion y prospectiva de los mundos virtuales como escenarios formativos. *Redylac*, 15-20.

Erstad, O., Gilje, Ý., & Arnseth, H. C. (2013). Vidas de aprendizaje conectadas: Jóvenes digitales en espacios escolares y comunitarios. *Comunicar 40, XX*, 89-98.

Fisher, H. (2002). *El choque digital.* Buenos Aires: Eduntref.

Gomez Masdevall, M. T., Mir i Costa, V., & Serrats i Paretas, M. G. (2006). *Propuesta de intervención en el aula, Técnicas para lograr un clima favorable en la clase.* Madrid: Alfaomega.

Gómez, R. (2012). Jóvenes urbanos integrados, nuevos repertorios tecnológicos y trabajo educativo. *Educación y Pedagogía*, 19-31.

González Gómez, S. S. (2013). *El papel de la virtualidad y la interacción en la configuración de aprendizajes invisibles.* Bogotá: Universidad Francisco José de Caldas.

Gonzalez, M. Y., & Ruiz, W. (2018). *Competencias argumentativas, literatura y booktubers.* Bogota: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Hammersley, M., & Atkinson , P. (1994). *Etnografía, métodos de Investigacion.* Buenos Aires: Paidós.

Heidegger, M. (1994). La pregunta por la técnica. *Conferencias y artículos*, 9-37.

Hernández Merayo, E., Robles Vílchez, M. C., & Martínez, J. B. (2013). Jóvenes interactivos y culturas cívicas: sentido educativo, mediático y político del 15M. *Comunicar*, 59-67.

Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual .* Barcelona: UOC.

Hirsjärvi, I., & Tayie, S. (2011). Niños y nuevos medios: estudios de caso en Egipto y en Finlandia. *Comunicar 34*, 99-108.

Hirsjärvi, I., Tayie, S., & Pathak-Shelat, M. (2012). La interacción de los jóvenes con los medios en Egipto, India, Finlandia, Argentina y Kenia. *Comunicar 39*, 53-63.

Hursserl, E. (1994). *Problemas Fundamentales de la Fenomenología.* Madrid: Alianza.

Kerkchove, D. d. (1999). *Inteligencias en Conexion.* Barcelona: Gedisa.

Kerkchove, D. d. (1999). *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica.* Barcelona: Gedisa.

Landow, G. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría críticacontemporánea y la tecnología.* Barcelona: Paidós.

Landow, G., & Delany, P. (1991). *Hipermedia y estudios literarios.* Massachusetts: MIT.

Lévy, P. (1997). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital.* Barcelona: Anthropos.

Marí, V. M. (2006). Jóvenes, tecnologías y el lenguaje de los vínculos. *Comunicar 27*, 113-116.

Martín-Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones comunicación, cultura y hegemonía.* Barcelona: Gustavo Gili S.A.

Martín-Barbero, J. (2003). Saberes Hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades. *Iberaomericana de Educacion*.

Martinez, D. (2018). *SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA "AWAI RIGSII GO": Introducción de novedad de un Docente Provisional en una IED de Bogotá.* Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

McLuhan, M. (1972). *Take Today.* Handcover.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano.* Buenos Aires: Paidós.

Ministerio de Educacion Nacional. (2008). *Ser competente en tecnología ¡Una necesidad para el desarrollo!* Bogotá: Imprenta Nacional.

Montaña, M. (2016). *Narrativa digital y su implicación en la pedagogía de la era tecnológica.* Bogota: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Moreno, A. (2003). *Introducción elemental a Pierre Bourdieu.* Bogotá: Panamericana.

Murga Menoyo, M. D. (2011). Infotecnologia e innovación docente. Los editores de mapas conceptuales: posibilidades y limites. *Revista Española de Pedagogía*, 273-278.

Noguera-Vivo. (2008). *Blogs y Medios: Las claves de relación de interes mutuo.* Libros en red.

O'Reilly, T. (2010). *INTEF.* Recuperado el 26 de Octubre de 2012, de Instituto Nacional de Tecnologias Educativas y de Formación del Profesorado: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/concepto_de_web_20.html

Osorio, L., & Duart, J. (2011). Análisis de la interacción en ambientes. *Comunicar*, 65-72.

Palmero, F. (2012). *Revista electronica de motivacion y emocion*. Recuperado el 2016, de http://reme.uji.es/articulos/apalmf5821004103/texto.html

Perez, A. (2003). *DISEÑO DE UN MATERIAL DIDACTICO COMPUTARIZADO (MDC) PARA FACILITAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA GEOMETRÍA DESCRIPTIVA.* Santiago de Cali: Universidad del Valle.

Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales.* Buenos Aires: Santillana.

Popper, K. (1986). *La lógica de la investigación científica.* Laia.

Rodríguez, E., & Bonilla, P. (1995). *La investigación en ciencias sociales. Más allá del dilema de los métodos.* Bogotá: CEDE Uniandes.

Rueda O, R. (2009). Convergencia tecnológica: síntesis o multiplicidad política y cultural. *Signo y Pensamiento*, 113-130.

Sáez Vacas, F. (2004). *Más allá de internet: la Red Universal Digital.* Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces.

Salinas, J. (2003). Acceso a la información y aprendizaje informal en internet. *Comunicar*, 31-38.

Soep, E. (2012). Generación y recreación de contenidos digitales por los jóvenes: implicaciones para la alfabetización mediática. *Comunicar*, 93-100.

Valencia, Y., & García, V. (2010). La escritura simbólica y el lenguaje. *Comunicar 34*, 155-162.

Vargas, R. (1997). Enseñar y aprender en un espacio cibernético. *Comunicar 8*, 165-171.

Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de Investigación Cualitativa.* Barcelona: Gedisa.

Young, J. R. (2002). Hybrid' Teaching Seeks to End the Divide between Traditional and Online Instruction. *Chronicle of Higher Education*, 28-48.

Zambrano, T. Y. (2019). *Una propuesta pedagógica para trabajar en el campo del pensamiento crítico con los jóvenes del IED San Cayetano.* Colombia: Universidad Distrital Francicsco José de Caldas.