

Prácticas tecnológicas vinculadas a la educación de los jóvenes de Guadalajara que acuden al cibercafé: más allá del acceso a la tecnología

Young peoples education practices at cibercafé's: beyond technology acces

Guadalupe María Becerra Sánchez
Centro Universitario Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad de Guadalajara
Profesor Titular C
Guadalajara, Jalisco. México
naladejc07@yahoo.com.mx

Claudia Camacho Real
Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara
Profesor Asociado B
Guadalajara, Jalisco. México
camacho.real@gmail.com

Shannon Deyanira Díaz Mondragón
Centro Universitario Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad de Guadalajara
Estudiante
Guadalajara, Jalisco. México
shannon_sociologia@hotmail.com

Resumen

El trabajo comprende una fase de análisis del proyecto “La apropiación tecnológica en los espacios de acceso comercial a Internet de Guadalajara. Cíbercultura, un proceso en construcción” en la Universidad de Guadalajara. Analiza el uso de las computadoras y el internet como herramientas de apoyo para realizar tareas escolares de los jóvenes que acuden a los cibercafé de la ciudad. Se registra cómo está ocurriendo la transformación cultural de los jóvenes a partir del uso generalizado y cotidiano de estos dispositivos tecnológicos para las actividades escolares de los alumnos de secundaria y la relación que existe entre estas prácticas y la forma en que los maestros están entendiendo el uso de la tecnología en la educación. Desde una perspectiva etnográfica se observaron los niveles de conocimiento y competencias tecnológicas, los motivos por los que acuden al cibercafé cotidianamente, ventajas y diferencias que identifican de usar las tecnologías, las imágenes, ideales y posibilidades que otorgan a las computadoras y al internet así como la significación que este espacio urbano tiene para ellos. Se entrevistó a jóvenes de secundaria obteniendo información relativa a las prácticas cotidianas y aspectos intersubjetivos presentes, de las entrevistas, se recuperaron las interpretaciones que tienen sobre la cibercultura.

Palabras Clave: apropiación social y tecnológica, cibercultura y educación, percepciones sobre Internet, socialización tecnológica.

Abstract

This paper includes an analysis phase of the research project "The technological appropriation in the spaces of commercial Internet access at Guadalajara. Cibercultura, a process in construction" in the University of Guadalajara. The gaze is focused on the use of computers and Internet as supporting homework tools for young people who use Internet cafes in the city. The purpose is to record and analyze how cultural transformation is occurring in young people since the massive and daily use of technological devices to make their homework at these Internet access establishments. We wonder if school practices of high school students who use ICTs are contributing to the transformation of traditional educational process?, What is the relationship between these practices and the way teachers are understanding the use of technology in the education? Ethnographic techniques used allowed us to identify the levels of knowledge and technological skills, why young people visit cybercafes, advantages and differences of using technologies that young people identify, the field of representations centered on images, ideals and possibilities that computers and Internet give, also we recorded the significance that these urban spaces have for young people and which partly explains its permanence. The observation was made in eight different establishments in urban areas of middle and low socioeconomic status; all establishments are physically located near school sites. We recorded by weekly visits, diaries were conducted for six months. We interviewed forty-seven young people, 31 men and 16 women, 29 were students. We gathered information about daily practices and intersubjective aspects, the interviews gathered interpretations about cyberculture.

Keywords: Social and technological appropriation, cyberculture and education, perceptions about Internet, socialization with technology.

El proyecto de investigación

El presente trabajo comprende una fase de análisis del proyecto de investigación "La apropiación tecnológica en los espacios de acceso comercial a internet de Guadalajara. Cibercultura, un proceso en construcción" en la Universidad de Guadalajara. La mirada en este momento se dirige al uso de las computadoras y el internet como herramientas de apoyo para realizar tareas escolares de los jóvenes que acuden a los cibercafé de la ciudad. El propósito es registrar y analizar cómo está ocurriendo la transformación cultural de los jóvenes a partir del uso generalizado y cotidiano de estos dispositivos tecnológicos para hacer sus tareas escolares en estos espacios de acceso comercial a internet.

Existe el presupuesto de que los cibercafé amortiguan el problema de la accesibilidad a las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) lo cual contribuye a mejorar la calidad de la educación. El impacto no ha sido el deseado, las prácticas de los estudiantes usuarios del cibercafé revelan el predominante consumo de internet, incipiente comprensión de la tecnología no obstante las habilidades que tienen para usarla, una representación idealizada y abstracta del potencial tecnológico y casi nulo aprovechamiento de los recursos digitales. Esta realidad nos lleva a considerar que la configuración de la cibercultura que se está propiciando en la entidad, dista mucho del propósito de alcanzar una apropiación tecnológica que favorezca la formación de redes de producción de conocimiento y de innovaciones. Desde una perspectiva cualitativa y mediante trabajo etnográfico de observación y entrevistas en los cibercafé aledaños a los planteles de educación

Secundaria de la ciudad de Guadalajara, se ha buscado identificar el proceso de apropiación tecnológica que devela las formas en que los jóvenes estudiantes han interiorizado el uso social y educativo de las TIC y las prácticas que involucran sus actividades en estos establecimientos.

Para adentrarnos a mirar el estado actual de la incorporación de las TIC en las prácticas escolares de los jóvenes tapatíos, es importante contextualizar de manera resumida el escenario en el que los cambios en el sistema educativo nacional suceden. A pesar de los grandes proyectos nacionales de política pública e inversión que en el sector educativo se han puesto en práctica vinculados a los Planes Nacionales de Desarrollo que orientan las acciones a la preparación del país para insertarse en la Sociedad de la Información, en Latinoamérica se ha enfrentado el problema del bajo nivel de accesibilidad social a las TIC, para subsanarlo, en México se ha promovido el acceso público y comercial a las computadoras y el internet (Padilla, Becerra, Serna, 2014), sin embargo, relacionado con las barreras a la inclusión digital en México, los resultados del informe *Conected Society. Inclusión digital en América Latina y el Caribe 2015* resaltan los siguientes índices: falta de contenido localmente relevante (51%), falta de alfabetización y aptitudes digitales (33%), asequibilidad (43%). Determinar desde las políticas públicas la preferencia de la inversión privada para desarrollar la infraestructura necesaria para la introducción de las TIC motivó, entre otros factores socioeconómicos importantes, que desde 1997 proliferara la presencia de los cibercafé en la ciudad de Guadalajara (Becerra, 2011). Lejos de disminuir, esta modalidad de acceso comercial a internet ha permanecido y ha sido significativa a lo largo de estas décadas, sobre todo, los que se ubican alrededor de las escuelas secundarias de las zonas media y baja de la ciudad, de tal forma que para los jóvenes, asistir al cibercafé se ha vuelto una actividad ligada a la escuela, consecuentemente, un espacio de reunión en el que se manifiestan las formas como se ha interiorizado el uso de las computadoras y el internet. Al ser una práctica casi obligada acudir al cibercafé antes o después del horario de la escuela se convierten en un punto de referencia importante y un espacio que permite observar las dinámicas que se llevan a cabo donde los usuarios se sienten familiarizados con el entorno y las personas.

En el sector educativo se han definido políticas y se han emprendido acciones como la Reforma Integral de la Educación Secundaria generando grandes expectativas, "... puede afirmarse que la educación secundaria podrá convertirse en un eje estratégico o "locus" de consolidación, inflexión y resorte del sistema educativo nacional en su conjunto" (Miranda, Reynoso, 2006). La implementación de la reforma educativa motiva a preguntarnos ¿Las prácticas escolares de los alumnos de secundaria que usan las TIC están contribuyendo a una transformación del proceso educativo tradicional?, ¿Qué relación existe entre estas prácticas y la forma en que los maestros están entendiendo el uso de la tecnología en la educación? Para encontrar respuestas es importante observar el nivel de apropiación tecnológica alcanzado, particularmente, las habilidades tecnológicas desarrolladas a partir del establecimiento del modelo educativo de competencias, las representaciones que los jóvenes tienen de la tecnología y la importancia que se otorga a la integración de las TIC en el proceso educativo considerando que son elementos que fortalecen la preparación indispensable de los jóvenes para insertarse de manera eficiente en el nuevo modelo social. El proceso ha sido insuficiente para alcanzar tanto las metas de cobertura y de conectividad necesaria como la capacitación de los docentes para el uso pertinente de las TIC, no sólo en el manejo técnico de los dispositivos sino en la comprensión de la transformación del proceso educativo que sucede cuando se usa el internet y la importancia de comprender su rol como mediadores en la gestión del conocimiento (Becerra, Camacho, 2016). Al integrar la tecnología informática en la educación persiste en los maestros y estudiantes la disyuntiva de mantener su papel tradicional o cambiar las formas de aprender y enseñar.

Así entonces, la apropiación social de la tecnología implica un proceso complejo porque involucra políticas públicas, proyectos, recursos y capacidades humanas para generar las innovaciones, especialmente en la educación, dice Bates (2001), saber cómo y para qué usarla es lo que favorece el desarrollo de una nueva cultura docente y organizativa. Por ello, en el sector de la educación la apropiación tecnológica se observa considerando a la herramienta tecnológica como un elemento mediador, social y cognitivo, que promueve la transformación de los métodos y técnicas tradicionales de enseñanza aprendizaje, como proceso de integración tecnológica ligada a la innovación educativa. Diversos modelos se han producido para comprender el proceso de la apropiación tecnológica Surman y Reilly (2005), Ibañez, (1998), Breton y Proulx (2001), Atuesta (2008). Generalmente, estos modelos están ligados al contexto socio cultural del nivel alcanzado en el desarrollo de la sociedad informacional. Aunque algunos modelos reconocen la importancia del acceso a la tecnología, la mayoría se centra en el papel del usuario y posicionan como valor último de la apropiación el uso estratégico de la tecnología a nivel de las organizaciones del contexto del mundo globalizado, es decir, no conceden importancia al fenómeno de la brecha digital desde el presupuesto de que en algún momento habrá de ser superada. Otros modelos consideran que en la apropiación tecnológica deben ser considerados los aspectos afectivos y cognitivos que entran en juego; plantean la necesidad de superar el aspecto técnico del manejo de la tecnología para romper con la demarcación que se ha venido haciendo entre el manejo técnico y cognitivo de los recursos por parte de los usuarios, es decir, la integración de la tecnología a la vida cotidiana hasta llegar a la creación de prácticas nuevas, generadas a partir de los objetos tecnológicos como acciones distintas a lo habitual. Considerando estas comprensiones entendemos a la apropiación tecnológica como el proceso de acercamiento y adopción de la tecnología. La adopción es la manifestación del dominio de las competencias, habilidades, uso social y cognitivo de las herramientas tecnológicas, aplicación de la conciencia de uso informacional y tecnológico que logran generar nuevas prácticas de uso e innovaciones. El acercamiento comprende la observación del desarrollo de habilidades tecnológicas que se muestra en las prácticas y la actitud hacia la tecnología, el aprendizaje y la conciencia del uso del conocimiento, por ello, la apropiación tecnológica se visualiza como un proceso cotidiano ligado al desarrollo de competencias y habilidades que llevan al logro de propósitos específicos.

Metodología

Toda investigación es circular (Sautu, 2003), por ello, dar seguimiento al proceso investigativo del fenómeno de la apropiación tecnológica desde los diagnósticos de la accesibilidad urbana hasta el desarrollo de competencias tecnológicas en el ámbito de la educación, nos ha llevado a adentrarnos a los cibercafé urbanos desde su aparición y desarrollo en el tiempo que nos ha permitido diseñar nuevas preguntas ligadas al objeto de estudio. Primero se dio respuesta a las condiciones socioeconómicas de la entidad que dieron origen a estos espacios, posteriormente vino la necesidad de mirar al interior para registrar lo que ahí se está haciendo y profundizar desde los estudios culturales en el análisis de la relación del uso de las TIC con el cambio social. En esta continuidad, nos preguntamos si los usos de las TIC que hacen los estudiantes en el cibercafé demuestran que se están generando nuevas prácticas de apropiación tecnológica en el sistema educativo.

Primeramente se identificaron las dimensiones que interesaba observar: las prácticas, los sujetos y el espacio como elementos necesarios para mirar el proceso cultural de la incorporación de las TIC a la vida social de los jóvenes. Desde una perspectiva sociológica el uso de la tecnología digital está vinculado al proceso de interiorización de la tecnología a la vida cotidiana, es decir, que las prácticas no sólo constituyen el hacer de los sujetos,

que son el recurso que permite comprender la relación dialéctica en la que el mundo construye a los sujetos y éstos construyen el mundo (Giddens, 1995). Nos interesa comprender cómo estamos configurando en nuestro entorno la sociedad informacional y lo hacemos a partir de la observación del conjunto de actos que los jóvenes estudiantes de secundaria construyen y reconstruyen cada día cuando se dan cita en un cibercafé. La cultura se encarna y el orden cultural se incorpora en nuestros gestos. Las técnicas etnográficas empleadas nos permitieron identificar los niveles de conocimiento y competencias tecnológicas, los motivos por los que acuden al cibercafé cotidianamente, las ventajas y diferencias que los jóvenes identifican de usar las tecnologías, el campo de las representaciones centradas en las imágenes, ideales y posibilidades que otorgan a las computadoras y al internet, asimismo se recuperó la significación que este espacio urbano tiene para los jóvenes y que explica su permanencia. La observación se realizó en ocho establecimientos en diferentes zonas urbanas de nivel socioeconómico medio y bajo; todos los establecimientos físicamente están situados aledaños a los planteles escolares. Se realizaron durante seis meses visitas semanales registradas en diarios de campo. Se entrevistó a cuarenta y siete jóvenes, 31 hombres y 16 mujeres, de los cuales, 29 son estudiantes. Se produjo información relativa a las prácticas cotidianas y los aspectos intersubjetivos presentes en los jóvenes, de las entrevistas, se recuperaron las interpretaciones que tienen sobre la cibercultura.

Tabla de códigos: En el documento, para identificar las citas textuales del aporte de los entrevistados se aplica el código ADE (aporte de entrevistado)

Cíber cultura y educación

La cultura “es una realidad instrumental que ha aparecido para satisfacer las necesidades del hombre que sobrepasan su adaptación al medio ambiente” Malinowski (1939-44), desde este principio, se entiende a la cultura como un todo integrado y que está en constante evolución, por lo tanto es adaptable a los cambios estructurales de la sociedad. La tecnología digital se ha convertido en un elemento importante que se ha insertado en la vida cotidiana de la sociedad; la cibercultura construye identidades modificando aspectos tales como la realidad, las formas de comunicación, formas de conocimiento, el tiempo, el espacio e incluso al hombre mismo y sus relaciones sociales. La necesidad de comunicarnos, de conocer, de trascender, de poder ver más allá de lo evidente con un flujo de información constante, nos hace apropiarnos y adaptar la tecnología a nuestra vida cotidiana “hacerla propia”. En este sentido, se puede decir que todo lo que el hombre realiza se llama “actividad humana” o simplemente “actividad”: la ejecución de esta actividad parte de una necesidad y genera un conocimiento. El conocimiento nuevo aplicado produce nuevas necesidades de desarrollo y mejoramiento de las tecnologías existentes, así como nuevas motivaciones de comportamiento. A la consciencia de uso de ese conocimiento lo denominamos aprendizaje y los resultados de innovación que se atribuyen a la integración de la tecnología en los procesos sociales y materiales se concretan cuando se trasciende del consumo al uso social pertinente.

Para el sector educativo la Cibercultura ofrece un arsenal de posibilidades que no puede subestimar, el acceso a la información sin límite, la virtualidad o la interactividad, por ejemplo. La adopción de la tecnología ha presentado, implicaciones que tienen un impacto directo frente a los sistemas educativos tradicionales que por siglos formaron parte de

nuestras culturas y ha venido a transformar nuestro enfoque de la educación y el conocimiento. Uno de los efectos en el sector educativo de vivir en un mundo tecnológico según Pierre Lévy (1999) es que el nivel de abstracción es mayor. El ciberespacio constituye un soporte para la educación porque se amplifican, exteriorizan y modifican numerosas funciones cognitivas del ser humano, entre ellas: la memoria, la imaginación, la percepción y los razonamientos. El uso de las TIC en la educación en la actualidad ha tomado gran relevancia en los métodos de enseñanza y ahora ya no es una opción usar o no la tecnología en las actividades educativas que los docentes piden a los estudiantes.

Los cibercafé son establecimientos vinculados a la sociedad de la información y del conocimiento que llaman la atención desde una perspectiva cultural y educativa, ya que estos lugares no sólo son espacios de socialización, comunicación y entretenimiento de grandes y chicos, son espacios que facilitan el uso de herramienta tecnológicas que favorecen el rendimiento escolar. Al encontrarse cerca de las escuelas los estudiantes acuden para hacer sus tareas escolares que sus maestros les dejan, pero sin dejar de lado actualizar sus redes sociales, como ellos dicen ADE- "hay tiempo para todo".

Los jóvenes consideran sin duda que los cibercafé son un espacio importante para ellos, porque tener acceso a internet es igual a tener acceso a la información necesaria para realizar sus tareas: ADE- es lo mejor... sin él no estaría en la escuela, ya hubiera reprobado. ADE- Yo creo que es muy importante sobre todo para el rendimiento escolar, y creo que es muy enriquecedor tener el internet a la mano, o este tipo de espacios. Otro joven opina: ADE- Si, pues es indispensable sobre todo para la escuela o el trabajo, porque tienes que hacer trabajos escolares por medio de la computadora o mandarlas a los profesores, por medio de eso, entonces si es útil los ciber porque están a la mano.

La demanda del ciber está ligada a los horarios de escuela, es cuando tienen más afluencia y se percibe un ambiente escolar dentro del establecimiento, pero no necesariamente por lo que significa hacer actividades escolares, sino por el hecho de que los estudiantes llevan puestos un distintivo que es el uniforme; preferentemente los estudiantes acude al ciber por los video juegos y por ocio como ellos afirman, las mamás en ocasiones acompañan a sus hijos pequeños para que hagan la tarea o para que se las hagan pidiendo al encargado lo que el niño apunto en su cuaderno.

Las actividades escolares que más realizan los jóvenes en los ciber son básicas y vinculadas a lo que los profesores les piden como documentos redactados en Word, o trabajos en los que usan las herramientas de office, investigaciones o presentaciones para exposiciones, para lo cual, acuden al ciber con sus compañeros de equipo y se ponen de acuerdo sobre la parte que le toca exponer a cada integrante. Consideran los jóvenes que saber computación es conocer el paquete office, ver videos, jugar video juegos on line y entrar a redes sociales, una percepción limitada porque son prácticas que se hacen con TIC pero que reproducen acciones de educativas prescritas en prácticas tradicionales arraigadas donde la información es obtenida y reproducida en condiciones de consumo. Opinan que saber entrar a las aplicaciones que les ofrecen el servicio de tareas escolares a las que sólo deben suscribirse y solicitar el tema de la actividad basta para que se les

ubique de inmediato en la página de la cual deben imprimirlo es una gran ventaja, se está generando una distorsión de términos, para ellos “investigar” significa buscar información, “hacer tarea” significa la posibilidad de encargársela al empleado del ciber o localizar temas en sitios como rincón del vago, buenas tareas, Wikipedia, y compartirla en copias. Las competencias tecnológicas que manejan los usuarios del ciber entrevistados se concentran en el nivel básico.

Al preguntarles sobre las actividades que realizan responden: ADE- Pues más bien para hacer tareas, me meto muy poco a Facebook, para revisar archivos, y lo demás, no sé cómo, el traductor cuando las tareas son de inglés.

ADE- Pues primeramente, voy a hacer tarea lo que el profe me dejó, y ya después me quedo un rato libre y ya lo utilizo para redes sociales, descargar música para mi celular, ver videos, jugar on line.

ADE- Yo, como todo es para tareas, es Google y Gmail para enviar tareas o hacer algo en Word.

Al no romper con los hábitos de estudio, el conocimiento y desarrollo de aprendizaje del estudiante se reduce a cumplir con la tarea o las actividades que el profesor les requiere y se cubren a través de la búsqueda de información, bajarla y compartirla. Un grupo de jóvenes comentó que habían acordado, entre amigas, llegar un poco antes de la entrada a la escuela al cibercafé a fin de que si alguien faltaba de tarea pudiera imprimirla. Afirmaciones como estas nos dejan ver en estos jóvenes que el uso de las computadoras y el internet no alcanza a mostrar condiciones de empoderamiento, trabajo participativo, menos actitudes de colaboración. Los estudiante no muestran conocer o desarrollar estrategias para valorar la información de internet; cuando se les solicita este tipo de trabajos y los profesores les aprueban el cumplimiento de la actividad no están siendo innovadores, no están produciendo algo nuevo, distinto, apropiado o pertinente al proceso educativo, en consecuencia, no se les está formando como individuos autónomos y responsables de su aprendizaje. A la vez, los jóvenes consideran que el docente que pide tareas en internet y presenta información en power point no es innovador.

Es necesario reconocer que la formación de una sociedad vinculada a la cibercultura además de superar la brecha digital que refiere a la falta de oportunidades para el acceso a las TIC, habrá de estar atenta de manera pronta a resolver la practica instrumental de las TIC y a diseñar estrategias creativas para que las generaciones que se han quedado atrapadas en la brecha de la apropiación tecnológica salgan positivamente insertadas en las dinámicas del uso de la información y la creación de nuevos saberes a través de prácticas colectivas de comunicación e interacción mediada por la tecnología y solo así, lograr el transito del consumo al uso pertinente de las TIC. La atención se ha puesto en las estadísticas de conectividad, los logros han sido muchos pero las carencias siguen superando en muchas regiones del continente, lo importante es conocer qué estamos haciendo con la tecnología por qué estamos en tan bajo nivel en creación de contenidos y en aptitudes digitales.

Llama la atención que los cibercafé están adoptando una modalidad de servicio que es cobrar por hacer investigaciones escolares de manera económica muy accesible y esta práctica en los establecimientos cercanos a las escuelas ha sido exitoso. Mientras que unos cuantos estudiantes se dedican a buscar información, otros, optan por esta opción más fácil que es comprar la tarea. De acuerdo a como ellos mismos lo describen esta práctica consiste en pedir al encargado en turno que les haga su tarea, (regularmente son investigaciones de temas) y pagan por ello. Los jóvenes recurren a usar este servicio normalmente, dijeron, porque no tienen tiempo o prefieren estar jugando y socializando mientras el encargado les hace sus trabajos. Se encontró en algunos sitios que exhiben anuncios de que se hacen las tareas pero no cuentan con tarifas fijas, el encargado cobra dependiendo de lo complejo que sea el trabajo, en otros, se exhibe la tarifa establecida (no se nos permitió tomar foto). Los encargados de los establecimientos generalmente tienen un conocimiento básico de las computadoras y el necesario para administrar a los clientes.

Aunque en la mayoría de los planes de estudio se considera la asignatura de computación o tecnologías de la información, en la experiencia de los entrevistados atribuyen que su conocimiento ha dependido fundamentalmente de la práctica y el autoaprendizaje. Existe una relación del uso de internet de acuerdo al nivel académico de los usuarios, a los cibercafé que se ubican cerca de las universidades acuden estudiantes que preferentemente van a leer y tomar café en prácticas individuales no de estudio de grupo.

La incorporación de la tecnología en la educación impacta en la forma como ésta es apropiada para generar métodos de aprendizaje personalizados o apoyados en la posibilidad de integrar redes de interacción, en esta redimensión de la práctica educativa el docente deja de ser el único proveedor de conocimientos y decide estimular la autonomía y la inteligencia de sus estudiantes a través de su capacidad para incitar a aprender y a pensar por ellos mismos. Las propiedades de la tecnología no están siendo entendidas por los docentes, la mayoría se limita a usarla para animar las presentaciones y para pedir que los alumnos les envíen sus tareas por correo electrónico.

Socialización tecnológica

En la vida de cada individuo existe una secuencia temporal, donde el individuo es inducido a participar en la dialéctica de la sociedad. La internalización refiere a la interpretación inmediata de un hecho objetivo en cuanto expresa significado. Aunque eso no implique que la comprensión sea la correcta, simplemente se comprende algo, aunque no haya congruencia en esa subjetividad, la significación está dada. La internalización constituye la base para la comprensión de los semejantes y para la aprehensión del mundo en cuanto a realidad significativa y social. (Berger y Luckman, 1995). Por su parte, Giddens (1991: p.61) dice que “nuestras personalidades y perspectivas están fuertemente influenciadas por la cultura y la sociedad en que nos ha tocado vivir. Al mismo tiempo, en nuestro comportamiento cotidiano recreamos y reconstruimos activamente los contextos cultural y social en los que tienen lugar nuestras actividades”. Los jóvenes que dicen durar más de dos horas jugando en el ciber lo han asumido como parte de su vida cotidiana, lo expresan como una práctica normal que no da lugar a sentirse mal por ello, declaran que “así viven a gusto”. En los casos que dijeron ir menos frecuentemente al cibercafé y calificaron su

práctica como relajación y des - estrés denotan estar apenados, y se preocupan de expresar que dan importancia a su vida social en otros espacios. Su comportamiento se caracterizó por ser más relajado, poco estratégico, casi sin expresiones de grito y manteniendo una conversación de otros temas además de la atención al juego. Entre niños y adolescentes es más común observar que se presentan conflictos a la hora de practicar videojuegos, son emotivos, no se voltean a ver entre sí. El lenguaje corporal al estar en contacto con los “mandos” del videojuego es de engrandecimiento, dominio y competencia, aferrados y atentos a la pantalla.

En los usuarios del cibercafé la subjetividad es poco relevante y el desempeño de los roles sociales sucede de acuerdo al espacio y la edad, sean niños, adolescentes o adultos. Es posible considerar que el comportamiento de los jugadores de videojuegos dentro del contexto ciberespacial es parecido al que tienen en sus interacciones fuera de este. Encontramos varios casos de jóvenes asiduos que asisten con una pareja al ciber, en un caso, dijeron conocerse desde hace cinco años pero tienen cuatro jugando videojuegos tres o cuatro veces por semana. Su interacción es particular en la hora del juego, no hablan y si acaso se miran ADE - el simple hecho de vernos es como más así de *tírale*, o *la fallaste* y cosas así. El jugador joven de videojuegos ha producido una tipología común, su comportamiento y comprensión del tiempo del ciber es compartido, es una rutina que les pertenece, que puede durar años y que no afecta la relación personal que tienen. Sobre la rutina Berger y Luckman (2003) señalan que el mantenimiento de rutina está destinado a mantener la realidad internalizada en la vida cotidiana. La rutina de asistir al ciber si representa esta realidad internalizada porque forma parte de su vida diaria.

Al ser entrevistados los jóvenes modifican su actitud y buscan usar un lenguaje profesional o técnico y un tono de voz mesurado, en general las personas no están dispuestas a que se les pregunte, la mayoría responde rápido y breve. Fue importante en muchos casos, que la presencia del observador fuera percibida, el hecho de identificar su presencia frecuente favoreció que las personas aceptaran ser entrevistadas. Algunos de los cibernautas dicen no distinguir su forma de comportamiento en el interior y el exterior del ciber, consideran que la práctica del Xbox fomenta habilidades, otro opina ADE -“la tecnología no hace que nos desarrollemos como personas normales por el hecho de que no salimos de casa”. Otro punto interesante en estas entrevistas realizadas es la forma como visualizan su vida cotidiana sin este tipo de actividades que ofrece estas tecnologías, algunos de los jóvenes entrevistados se expresaron así:

ADE- Sin videojuegos mi vida sería aburrida porque, es que como no me gusta jugar en la calle no tendría con que entretenerme

ADE- Sería aburrido, estaría en mi casa todo el día encerrado

Acudir a este tipo de espacios que ofrecen los video juegos de moda, las tecnologías y el acceso a internet que los jóvenes necesitan y les interesa, convierte al cibercafé en un espacio idóneo, ADE- Yo acudo al ciber para recreación y des – estrés (cabe señalar que aunque se trata de jóvenes adolescentes el término estuvo presente en diferentes entrevistas); ADE- Acudo al ciber por comodidad; ADE- para pasar el rato. ADE- me siento más relajado en este lugar, la verdad aquí puedo tomar café más a gusto, y es bastante a

gusto estar aquí, yo creo que te sientes como en un ambiente relajado a pesar de que hay bastante gente, yo llego aquí, regularmente me siento aquí donde estamos y nada me molesta, tengo mi espacio, y me pongo a hacer mis cosas. A través de los diferentes significados personales este espacio urbano ha contribuido a desarrollar un sentido de pertenencia, de tal forma que aun cuando se tiene acceso a tecnología en casa lo que ellos encuentran ahí es tranquilidad, socialización y utilidad.

Interactuar jugando. En la interacción de los jóvenes mientras juegan en el ciber se observa que hay groserías pero no ofensas, las palabras que se dicen no se toman a mal. En la interacción de los jugadores hay orden, sincronización, respeto por el líder, estrategias que se atienden inmediatamente; mientras sube el nivel de juego ellos también lo hacen, se enfocan en nuevas metas y comienzan a hablar más entre ellos, también las groserías aumentan. Los llamados GAMERS, o los jóvenes que juegan video juegos mencionan entre los más solicitados los siguientes: Guitar hero videojuego de instrumentos musicales 8.00 por hora, Halo, Call of duty y FIFA aunque muchos de estos juegos son para varios participantes, es más común que intervengan sólo dos, en grupos de más de dos es menos frecuente. Back of zombies es otro juego, Carreras de autos, entre otros.

Entre el lenguaje de la cibercultura existen seudónimos que se crean dentro de los grupos de jóvenes que vienen a jugar video juegos, ellos mismos se hacen llamar GAMERS, forman una pequeña comunidad, dentro de esos grupos existen jerarquías, el que tiene más experiencia en video juegos es el que tiene el respeto de los demás y saben a quién se debe respetar. Otras actividades que realizan estos jóvenes además de jugar en la computadora son revisar sus redes sociales, ver videos y bajar música.

Los rituales de jugar, el ocio y hacer la tarea representan una mezcla de sentidos entre lo que deben, lo que quieren y lo que realmente hacen los jóvenes. Aun cuando el estudiante va al ciber con el propósito de hacer tarea, lo observado es que con los audífonos busca aislarse del ruido del interior del ciber, sin embargo, en cualquier momento se distraen con los videos y las redes, de tal forma que hacer la tarea se convierte en una actividad cuya continuidad y concentración se interrumpe constantemente.

Los cibercafé son espacios de interacción personal y mediática cuando se acude acompañado, o bien, si la visita es individual lo que se busca es intimidad y privacidad así lo muestran dos casos: Dos amigas que van juntas al ciber, cada una renta su computadora, su relación comunicativa se desarrolla a través de las redes sociales, en su conversación se dicen: ADE- ¿ya viste lo que te publiqué? Y lo que conversan es sobre el tema porque entonces comienza el proceso de “publicarse” fotos indiscretas o información privada en sus cuentas. El otro ejemplo tiene que ver con las personas que acuden solas y además buscan la privacidad física y la ausencia mediante el uso de audífonos. Internet es un espacio vital, en donde se desarrollan nuevas posibilidades para la comunicación y el despliegue de la personalidad. Y, por eso mismo, la red también puede resultar peligrosa para la privacidad. La profecía de que nos convertiríamos en ciudadanos transparentes se ha consumado. Está urgiendo llegar a acuerdos globales para proteger la esfera privada de las personas, aun cuando, hasta cierto punto, está en manos de cada individuo decidir cómo administra sus propios datos. Sobre todo los más jóvenes deben adquirir mayor

responsabilidad a la hora de ofrecer información sobre sus vidas en Internet, ejercitar la medida. Aunque el reglamento de uso de internet (que generalmente se desconoce) establece que se debe cerrar los sitios visitados, es una práctica común entre los jóvenes que simplemente dejan la computadora y se van, ni los clientes ni los encargados tienen el cuidado de hacer esta labor. Para el estudio esta situación favoreció conocer de forma objetiva las páginas de consumo de los internautas y se encontró que las páginas mayormente frecuentadas corresponden a videos de narco corridos. ADE- Si me da una gran desconfianza poner contraseñas en los ciber, abrir sesiones, desde correos electrónicos, redes sociales, portales de la universidad, pero siempre como regla lo hago en las ventanas de incógnito del mismo navegador, y borro el historial para que nada se quede guardado. Otra opinión ADE- me da desconfianza meter información privada y que se filtre, dejar abierta mi cuenta sin querer, o conectar un dispositivo y se me llene de virus

Una característica más de los jóvenes internautas es que aun cuando están en la computadora usando las redes sociales, el uso del celular está activo preferentemente con la aplicación del whats app, en otros casos se observó el uso de múltiples dispositivos simultáneamente. Aunque las posibilidades de internet son diversas, lo que caracteriza a nuestros usuarios es una alta concentración en redes sociales, búsquedas en google, muy escasas visitas a blogs o programas profesionales de video.

Observar a niños y adolescentes durante los videojuegos permitió ver como se mezcla la atención en el juego y se conversa sobre cosas que les suceden en su casa, con los amigos o las novias, sin embargo, la conversación no solo es con palabras, el lenguaje corporal y el uso de señas complementa el dialogo de manera importante. De esta forma podemos caracterizar tres situaciones. La primera, cuando los niños que van al ciber acompañados por adultos para hacer sus tareas, éstos también pasan el tiempo con sus dispositivos personales. Segundo, en establecimientos ubicados en mejores zonas de la ciudad que favorece la presencia familiar porque se ofrecen alimentos también, cada miembro de la familia independientemente de la edad cuenta con su dispositivo electrónico personal y la convivencia se neutraliza. Tercero, al estar presente la familia, usar sus dispositivos es la mejor forma de guardar distancia de la conversación de los adultos; deja de ser incómodo para los adultos interactuar con los niños porque no interrumpen y están cuidados.

Apropiarse del espacio del ciber café

El cibercafé es un establecimiento que desde sus inicios ha estado asociado a la tecnología, se ha convertido en un auxiliar indispensable para quienes no tienen acceso particular a internet, permite por medio de un pago determinado disponer por un tiempo establecido de uso de las computadoras y otros servicios de la red. Además de este propósito general el cibercafé ha alcanzado una connotación y una significación social entre las personas que asisten a ellos.

La presencia social del cibercafé es resultado de la gran demanda por parte de la población más joven, generalmente se ubican en zonas escolares, de oficinas, de dependencias de gobierno o alguna institución donde el flujo de personas sea constante y donde se requiera el uso del internet. Al ser un espacio público, los cibercafé se acoplan a las necesidades de sus usuario y su entorno, sus servicios son variados, no solo viven de la renta del internet,

entre otros servicios ofrecen artículos electrónicos, mantenimiento a equipos de cómputo, e incluso ofrecen entretenimientos para sus usuarios tales como video juegos.

Como se ha documentado (Becerra, 2011) que el nombre del establecimiento adquiere un carácter significativo comercial y socialmente, el nombre “Princesas” es un nombre que rompe con los tradicionalmente usados que refieren a lenguaje de la tecnología, @cafe, ciberneta, conecta2, micronet etc. no obstante que el establecimiento ciber “princesas” ubicado en avenida Hidalgo, entre Juárez y Prados de la Cruz, colonia prados Coyula Tonalá esta contiguo a una escuela, la afluencia que tiene es muy poca y los estudiantes prefieren ir a otro, por el hecho de que hace referencia a un género y los adolescentes si consideran este aspecto.

El contexto barrial de algunos de los cibercafé observados comprende aproximadamente 10,000 habitantes, de los cuales, más del 50 por ciento son menores de edad, el porcentaje de analfabetismo entre adultos es de 2.6% y el grado de escolaridad es de 8.04%. Las estructuras de estos establecimientos son característicos, usualmente se trata de locales donde se pueden observar varias filas de escritorios cada uno con sus respectivos separadores, otros cuentan con cabina, para respetar la privacidad del usuario. Existen tres actores principales en el establecimiento: empleado, dueño del negocio y usuarios o clientes; el primero es el encargado del local, él o ella normalmente se encuentra en el fondo o a la entrada del establecimiento, un lugar estratégico donde pueda observar las actividades de los usuarios y atender sus necesidades, el trabajo de los empleados es el bastión fundamental para el funcionamiento del ciber como negocio y lugar público, ellos están encargados de atender todas las dudas, armonizar el lugar y estar al pendiente de la seguridad y el servicio. La interacción que existe entre empleado y cliente se limita a eso, sin embargo, por el hecho de acudir todos los días se favorece la socialización. La función del dueño del negocio, es ser jefe por lo que procura en todo momento interactuar con sus clientes para saber sus quejas y necesidades “caer bien” para que sigan viniendo a su establecimiento, aunque nunca llegue a establecer una relación cercana con ellos por el hecho de que no se encuentra todos los días en el establecimiento, a él solo le interesa el aspecto económico del negocio, las ganancias, las ventas, y claro el mantenimiento de las máquinas y el mobiliario. La función del usuario se limita al de cliente que paga por un servicio, pueden existir interacciones verbales y no verbales que dependen de la confianza y relación que exista con el encargado. Al presentarse alguna duda en los clientes sobre el manejo técnico de las computadoras la respuesta común de los encargados es que no saben cómo apoyarle.

Percepción de internet

De acuerdo con el sociólogo Marcelo Urresti (2008), Internet tiene un impacto decisivo sobre el proceso de articulación de la subjetividad. En los últimos años y como consecuencia de complejos cambios económicos, sociales y culturales, la adolescencia sufre importantes transformaciones que la colocan en un terreno histórico inédito. Las relaciones sociales que surgían en lugares públicos como en plazas, la escuela, unidades deportivas, parques, centros nocturnos etcétera, lugares donde a los jóvenes les gustaba asistir para conocer “gente nueva”, hoy en día se articulan principalmente con la ayuda de sitios web como Twitter, Facebook, blogs, o en apps como Tinder, Grindr, Instagram, WhatsApp etc, socializar se ha vuelto una de las actividades preferidas de los jóvenes, el

sentimiento de pertenecer a un grupo social o estar a la moda o a la vanguardia utilizando estos medios.

ADE- "sin internet lloraría y sería una catástrofe, porque toda mi vida está vinculada a internet", "se pararía todo"

ADE- Me rendiría mucho el tiempo la verdad, porque la mera verdad si quita mucho el tiempo

ADE-El internet es muy importante porque las redes sociales son un mercado de aceptación en un grupo social

ADE --El internet es muy importante porque, desarrolla tus habilidades al jugar

ADE-Sin tecnología no podría hacer muchas tareas si no tuviera la Tablet por ejemplo, o todo lo que le instalé a la computadora de mi casa, ausencia de internet para mi significa llorar, siempre estoy conectado

ADE -Pues si sería un gran impacto en la vida diaria, por ejemplo yo si necesito para investigaciones, o simplemente ociosidad, considero que es muy importante y que afecta no tener internet en la vida diaria

ADE-Ausencia de información

ADE -Yo creo que es muy importante sobre todo para el rendimiento escolar, y creo que también ausencia de internet es incomunicación, como de las noticias nacionales, o lo que pasa en las redes, es muy enriquecedor tener el internet a la mano.

ADE -La tecnología me es útil puesto que me retribuye económicamente hablando y pues es algo que me gusta, estar siempre como en contacto, con el conocimiento en las nuevas tecnologías de los nuevos equipos que aparecen, para estar actualizado para reparar los equipos

ADE -Limitación en la información y en las formas de aprendizaje en el conocimiento

La ciber cultura hace propicio el encuentro virtual entre jóvenes, si bien no se encuentran en un campo literalmente físico, se hace presencia en un terreno ideológico, creando relaciones, intercambiando información y datos sobre cuestiones de su interés. Los jóvenes se comunican a diario a través del chat y los foros, blogs, redes sociales en general y, en ese conjunto de flujos diversos, forjan una imagen de sí mismos, de los grupos a los que pertenecen, toman conciencia de la generación en la que se incluyen y el mundo que los rodea. El internet ha ido transformando la vida de muchas personas alrededor del mundo, y algunas no perciben la vida sin esta herramienta.

Reflexiones finales

Las prácticas escolares de los jóvenes secundarios que acontecen en los ciber café evidencian una prolongación de hábitos escolares de carácter enciclopédico a pesar de las reformas educativas. La disponibilidad de la información no supone la capacidad saber seleccionarla y qué uso hacer de ella. Los modos personales y colectivos de los jóvenes de participar en el mundo de la información obedecen a dinámicas culturales y educativas influenciadas por las estructuras industriales (Camacho; Becerra, 2015). El consumo de información no necesariamente cumple la aspiración educativa de generar conocimiento y aprendizajes necesarios para participar en la sociedad de conocimiento. En este sentido la

capacidad de mediación de los profesores ante la información disponible se vuelve un punto fundamental. Los profesores asumen o no los modelos educativos desde las prácticas que desarrollan en la escuela y con esta acción influyen en la construcción de significados de los estudiantes. Las prácticas educativas de los profesores pueden reflejar congruencia con las intenciones del modelo o evidenciar una desarticulación propiciando en sus estudiantes habilidades de búsqueda de información, de lectoescritura que se centran en el consumismo, la reproducción de contenidos alejándose de prácticas orientadas hacia la comprensión y la producción de conocimiento basadas en actitudes que lo motiven a informarse, reflexivas, de creación y de innovación que los empoderen para seguir aprendiendo a lo largo de la vida de manera autónoma. Otro aspecto a considerar es la significación que tienen los profesores sobre las TIC y la influencia que puedan tener éstas sobre el uso personal o al administrar y planear la práctica educativa; así como en la mediación docente que desarrolla al disponer y usar la tecnología con los estudiantes en espacios físicos o en el ciberespacio. Las percepciones que tiene el docente sobre las TIC y sobre sus propias capacidades pueden generar actitudes que favorezcan o limiten el uso educativo de las TIC. La percepción de estar satisfechos o insatisfechos con sus habilidades sobre el uso de la computadora, Internet y la web 2.0 pueden generar sentimientos de seguridad o ansiedad. En cualquiera de los casos el reto de los profesores es aprender nuevos usos pedagógicos orientados hacia la construcción de conocimiento, la resolución de problemas y la innovación, capacitarse y mediar adecuadamente la intención del modelo, las expectativas y dudas de sus alumnos (Chan; Morales; Camacho, 2007) a fin de construir condiciones básicas para ser un ciudadano participe, constructor de la sociedad del conocimiento y estar incluido socialmente (Gimeno, 2005).

Para Bauman (2003) y Friedman (2001), las fronteras de las sociedades se desvanecen por los flujos informacionales y de comunicación. Las prácticas comunicativas que ocurren en los cibercafé evidencian cómo se va reconfigurando la socialización en un entorno globalizado y conectado. Las conductas elementales de socialización de los jóvenes como el modo de conocer a otros, de compartir, de ayudarse mutuamente y de interconectarse toman nuevos tintes a la luz de la mediatización del Internet y las redes sociales. Los jóvenes recanalizan prácticas sociales que hasta hace poco eran exclusivas y cotidianas como asistir a canchas de juego de pelota, actividades colectivas fuera de casa, la convivencia entre iguales en las calles de la colonia donde se intercambia información personal y se atiende necesidades de adquisición. Estas prácticas no desaparecen del todo sino coexisten a la par a las situadas en el ciberespacio que van en incremento. Los cibercafé principalmente por el uso de Internet permiten la desterritorialización de la socialización. La socialización mediatizada se caracteriza por ser extendida e ilimitada sin tener que poner un pie en el sitio de convivencia de manera física. La necesidad de intercambio de información personal en los jóvenes obedece a distintas motivaciones como ser conocido y reconocido por otros, develar la verdad de sí mismo, sentirse vinculado, compartir fotografías y situaciones de vida haciendo lo privado público. Para Bauman, el intercambio de información es la unidad básica de la socialización conectada y se convierte en una necesidad obligada y urgente por el desvanecimiento de la comunidad como la concibe Tönnies -cohesionada por el entendimiento mutuo compartido por todos sus miembros- este desvanecimiento hace que se incremente la necesidad de establecer

interconexiones constantes que privilegian lo instantáneo, mayor libertad de expresión; interacciones cada vez menos localizadas y más de carácter simbólico (2007).

Las percepciones sobre Internet expresadas como –algo útil, que retribuye a las necesidades personales y de vida diaria, indispensable, medio vinculante y plataforma informacional- son atribuciones a los cuales los jóvenes están muy acostumbrados y no podrían imaginar comunicarse a través de un solo medio como la carta o por telefonía, de igual forma obtener información desde una sola fuente en condición desconectada. Los medios de comunicación o fuentes informacionales se encuentra de forma natural en una condición convergente no lineal. La abundante e inabarcable cantidad de información y medios de comunicación que disponen los jóvenes y que se soportan, circulan, reconfiguran en el ciberespacio constituyen un reto a las habilidades de cognición de los mismos. Para Yus, el incipiente esfuerzo de procesamiento utilizado para obtener y filtrar la información, hará que el usuario estime con mayor relevancia la información en ese momento. Ante la ingente información disponible, poca disposición y esfuerzo para procesarla, influyendo que el joven caiga en una condición de infotoxicación. Los jóvenes secundarios habitúan con frecuencia atender sus tareas escolares con este patrón de procesamiento en detrimento del desarrollo de las habilidades de selección, clasificación, síntesis, abstracción y re significación de la información. El patrón del mínimo esfuerzo mental se refleja también en las interacciones basadas en textos muy breves, por ejemplo, textos en mensajería instantánea como Skype, twits en Twitter, mensaje cortos en salas de chat en Whatsap, los enunciado breves en Facebook, los comentarios de entrada en un blog entre otros (2010). Existe el reto de reflexionar hacia dónde nos llevan estos patrones culturales y como pueden ser modelados por la praxis educativa y social. Hasta el momento se han concentrado acciones que privilegian la dotación de infraestructura tecnológica, de conexión de internet masiva, que promueven la gratuidad de las aplicaciones de la web 2.0 cada una ellas en pro de la accesibilidad. Dar paso a la transformación cultural de prácticas heredadas vigentes requerirá la construcción de políticas y prácticas enfocadas a la apropiación social de la tecnología y el modelamiento de patrones ciberculturales que manifiestan hasta el momento para adoptar nuevos sistemas de pensamiento, valores, habilidades vinculados a la creatividad, producción, colaboración y la innovación.

La era de la información implica adquirir nuevas competencias tecnológicas para comprender la interacción incluyente con personas de distintas capacidades y culturas, compartir experiencias en las que los internautas pueden integrarse, resolver su soledad, expresar sus ideas y construir conocimiento. En el ámbito educativo la falta de capacitación tecnológica ha contribuido para que se desarrollen actitudes no deseadas que reflejan pérdida de valores y responsabilidad al obtener todo “fácil”, sin permitirse la oportunidad de dar sentido a la información, que sean artífices de sus deducciones y tener puntos de vista independientes, valores que propician una educación responsable, es importante educar a las nuevas generaciones con una ética de valores para la utilización de las TIC.

Para finalizar podemos decir que la utilización de las TIC en el ámbito educativo ha beneficiado, se observan procesos de actualización en los docentes y como consecuencia un mejor desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje así como el incremento del sistema de educación informal que ha contribuido a la alfabetización digital.

Referencias Bibliográficas

Atuesta, M.R. (2008). *Hacia un modelo de formación continuada de docentes de educación superior en el uso pedagógico de las tecnologías de Información y comunicación*. Colombia: Fondo Editorial Universidad Eafit

Camacho, C; Becerra, G. M. (2016) *El rol articulador del profesor: una perspectiva social y tecnológica* en Revista Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad. Año 6, número 10, marzo-agosto, México: Universidad de Guadalajara. Sistema de Universidad Virtual. Disponible en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/255>

Bates, A. W. (2001) *Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables de centros universitarios* (Ediouc-Gedisa). Avance Editorial del Libro.

Bauman, Z. (2003) *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Madrid: SigloXXI España Editores.

Bauman, Z. (2008) *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Bauman, Z (2014) *La Cultura como praxis*. España: Paidós Studio

Becerra, S. Guadalupe. (2011) *Los cibercafé de Guadalajara*. Sistema de Universidad Virtual. Universidad de Guadalajara. México.

Berger, Peter L. y Luckmann, Thomas (1995). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires. Amorrortu editores. Obra original publicada en 1967

Conected Society Inclusion digital en América Latina y el Caribe <https://gsmaintelligence.com/research/?file=bc2039b5cc86be21d1299ba3a7b1bde2&download>. Consultado el día 12 de abril de 2016.

Friedman, J. (2001). *Identidad Cultural y proceso global*. Buenos Aires: Amorrortu editores

Gimeno, J.2005). *La educación que aún hoy es posible*. Madrid: Ediciones Morata

INEGI (1995) Censo Nacional de Población, 1995. México <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/ccpv/cpv1995/> . Consultado el día 12 de abril de 2016.

Miranda, F. Reynoso, R. (2006) *La reforma de la Educación Secundaria en México: elementos para el debate* Revista Mexicana de Investigación Educativa octubre/diciembre año vol 11, numero 031 COMIE Distrito Federal, México pp 1427 – 1450

Malinowski, Bronislaw K. 1939. "The Group and the Individual in Functional Analysis". *American Journal of Sociology*, 44, (6): 938-964. Versión en castellano en Bohannan, Paul y Mark Glazer, 2010. *Antropología. Lecturas*, 284-303. Madrid: McGraw Hill.

Marcelo Urresti, Kunin, Johana. (2008) Reseña de "*Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*" de Marcelo Urresti (edit.) Revista Argentina de Sociología, vol. 6, núm. 11, noviembre-diciembre, pp. 297-300 Consejo de Profesionales en Sociología Buenos Aires, Argentina

Chan, M. E; Morales, R; Camacho, C; Navarro, J.N; Delgado, J.A. (2007). *Apropiación tecnológica para la innovación educativa: un modelo de innovación con participación de educadores y educandos en la generación de tecnología significativa*. Guadalajara, ITESO, SEP y Universidad de Guadalajara. Recuperado de: http://www.researchgate.net/profile/Rafael_Morales_Gamboa/publication/242591945_Apropiación_tecnológica_para_la_innovación_educativa_un_modelo_de_innovación_con_participación_de_educadores_y_educandos_en_la_generación_de_tecnología_significativa/links/0c96052a8bbf936304000000.pdf.

Padilla, R, Becerra, G. Serna, Teresita (2014) *Competencias tecnológicas en el bachillerato*. Universidad de Guadalajara, editorial universitaria SEMS, Coecytjal, Cecytej.

Proulx, S. (1995). "*Una lectura de la obra de Michel de Certeau: la invención de lo cotidiano, paradigma de la actividad de los usuarios*", *Comunicación Estudios Venezolanos*, núm. 91, pp. 3445

Pierre Levy (1999), *Universidad en la sociedad de la información cap 1- Educación y Cibercultura*, Documentos Columbus sobre gestión universitaria, n.1, pag 143

Prensky Marc (2001), *Nativos digitales inmigrantes digitales*, MCB University Press, vol 9, n. 6. Pag 7

Peter L. Berger y Thomas Luckmarm, (2003) *The Social Construction of Reality*, Amorrortu editores p. 34, p.190

SEP (noviembre 2002). *Documento Base. Reforma Integral de la Educación Secundaria*, documento de trabajo, México: SEP.

Surman y Reilly (2005), Ibañez, (1998) Surman, M, y Reilly, K. (2005). *Apropiarse de Internet para el cambio social. Hacia un uso estratégico de las nuevas tecnologías por las organizaciones transnacionales de la sociedad civil*. España: EHU

Sautu, R. (2003) *Todo es teoría: objetivos y métodos de investigación*, Buenos Aires: Lumiere. Citado en Raimondo, N. Reviglio, C. ed. *Territorios de la comunicación. Recorridos de investigación para abordar un campo heterogéneo*. Cap 9 pag.192

Tönnies, F. (1979) *Comunidad y asociación*. Barcelona, España: Península.

Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel Letras

Akanksha Sharma and Barbara Arese Lucini. *Connected Society Inclusión digital en América Latina y el Caribe*. Copyright © 2016 GSM Association. <https://gsmaintelligence.com/research/?file=bc2039b5cc86be21d1299ba3a7b1bde2&download> consultado el 26 de febrero de 2016

Islas, Octavio. *“Avances en la inclusión digital”*. El Universal. Tech Bit. Columna Proyecto Internet. 26 de febrero de 2016.

[https://www.academia.edu/22616173/ Avances en la inclusio n digital . El Universal. Tech Bit. Columna Proyecto Internet. 26 de febrero de 2016](https://www.academia.edu/22616173/Avances_en_la_inclusi_n_digital_.El_Universal.Tech_Bit.Columna_Proyecto_Internet.26_de_febrero_de_2016)