

**“Hacia una “Cultura digital propia”: aproximaciones sobre los imaginarios de la cultura digital en los contextos educativos de los jóvenes en el departamento del Magdalena.”**

Trabajo de grado presentado para obtener el título de  
Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá

Línea de investigación: Educación y Cibercultura  
Magister en Educación

**Tutora:** Mónica Brijaldo

Alvaro Acevedo Merlano  
Mayo 2017

Copyright © 2017 Alvaro Acevedo Merlano  
Todos los derechos reservados.

## NOTA DE ADVERTENCIA

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia.”

Artículo 23, resolución No 13 del 6 de Julio de 1946,  
por la cual se reglamenta lo concerniente a Tesis y Exámenes de Grado en la Pontificia  
Universidad Javeriana.

## Resumen

El presente documento es resultado de un estudio cualitativo sobre los imaginarios que los jóvenes estudiantes del departamento del Magdalena poseen respecto al concepto de cultura digital. Así, a través de un diseño metodológico construido bajo el paradigma cualitativo, sobre bases epistemológicas constructivistas, e implementando una estrategia de indagación de estudio de caso con una perspectiva etnográfica, se busca caracterizar dichos imaginarios con el propósito de conocer las necesidades de los jóvenes y comprender al mismo tiempo cómo las TIC pueden ser asimiladas y aprovechadas de forma efectiva, para la consolidación de una cultura digital propia en el departamento, contribuyendo de ese modo a la formulación de políticas sobre cultura digital coherentes con los contextos locales. Los resultados permitieron evidenciar los imaginarios que los jóvenes estudiantes poseen frente a la cultura digital y al manejo que se hace de las TIC en sus contextos educativos. Así, las conclusiones muestran que los estudiantes integran las TIC a sus dinámicas escolares más allá de las normas impuestas por las instituciones o maestros, mostrando una falta de comunicación entre docentes y estudiantes respecto a estas temáticas, por lo que se propone la creación de un portal web que sirva como espacio de diálogo entre los miembros de la comunidad educativa de los colegios trabajados sobre los temas relacionados a la cultura digital en los contextos escolares.

## Introducción

La presente investigación surge a raíz de los cuestionamientos del investigador principal generados alrededor de los imaginarios que los jóvenes estudiantes del departamento del Magdalena poseen sobre la cultura digital en sus contextos educativos, debido a las políticas implementadas en función de promocionar dicha cultura digital en las regiones de Colombia. En esa medida, este trabajo se encuentra organizado en cinco capítulos:

El primer capítulo se encarga de enmarcar el problema de investigación en su contexto planteándolo posteriormente como la pregunta problema que dirige la investigación. Se describen los objetivos y la justificación, con el fin de ubicar contextualmente al lector respecto al “porqué” y “para qué” del trabajo. Asimismo, se plantean los antecedentes, describiendo trabajos en donde se desarrollan actividades que evidencian las articulaciones existentes entre las prácticas generadas alrededor de las TIC y su incidencia en los contextos educativos urbanos y rurales.

El segundo capítulo da cuenta de todo el sustento teórico y conceptual en el que se basa el presente trabajo. Así, se realiza una problematización de dichos conceptos con el propósito de comprender las categorías o unidades de análisis previas o emergentes producto de la dinámica investigativa. Dichos conceptos son: TIC, Sociedad de la información y el conocimiento; Cultura digital; Apropiación social de las TIC; Aprendizaje colaborativo y comunidades virtuales de aprendizaje (CVA); Imaginarios sociales y Juventud.

El tercer capítulo presenta los aspectos metodológicos de la investigación, enmarcada bajo el paradigma cualitativo, sobre bases epistemológicas constructivistas, e implementando una estrategia de indagación de estudio de caso con una perspectiva etnográfica. Se describen los instrumentos aplicados y el posterior análisis de los datos hallados.

En el cuarto capítulo se expone la Intervención escolar que se realizó llamada: “Colegios del Magdalena por la cultura digital”, una página en la red social Facebook, desarrollada a partir de los resultados encontrados y pensada como un espacio de diálogo entre los miembros de la comunidad educativa de los colegios trabajados sobre los temas relacionados a la cultura digital en los contextos escolares.

En el quinto capítulo se redactan las conclusiones del trabajo, donde se realiza algunas reflexiones sobre el concepto de la cultura digital y se analizan las categorías expuestas por los estudiantes entrevistados.

Por último, se encuentra la lista de referencias bibliográficas utilizadas en la investigación, además de los siguientes anexos: formato consentimiento informado; carta de presentación para los colegios; encuesta inicial de diagnóstico; cuestionario aplicado a través de “formularios de Google”, imágenes sobre el desarrollo de las actividades en el trabajo de campo, y las matrices de análisis de los datos hallados.

## Tabla de Contenidos

Pág.

Introducción .....	iii
1. Problematización.....	8
1.1 Planteamiento del problema .....	8
1.2 Objetivo.....	12
1.2.1 Objetivo general. ....	12
1.2.2 Objetivos específicos. ....	13
1.3 Justificación .....	13
1.4 Antecedentes .....	15
2. Marco conceptual .....	24
2.1. TIC, Sociedad de la información y el conocimiento.....	24
2.2. Cultura digital.....	27
2.3. Apropiación social de las TIC .....	30
2.4. Aprendizaje colaborativo y comunidades virtuales de aprendizaje (CVA).....	31
2.5. Imaginarios sociales.....	32
2.6. Juventud.....	36
3. Documentación .....	39
3.1 Metodología de la Investigación .....	39
3.2 Contexto .....	41
3.3 Población y Muestra .....	43
3.4 Técnicas de recolección de la información .....	44
3.5 Técnicas de Análisis de la información .....	59
4. Propuesta para la intervención escolar.....	85
5. Conclusiones .....	87
6. Bibliografía .....	94
7. Anexos .....	102

### Lista de tablas

Tabla 1. Respuesta de los estudiantes respecto a la cultura digital.....	61
Tabla 2. Respuesta de los estudiantes respecto a la Relación entre cultura digital y TIC.....	63
Tabla 3. Respuesta de los estudiantes respecto a la relación entre cultura digital y el contexto escolar.....	66
Tabla 4. Respuesta de los estudiantes respecto al fomento de la cultura digital en la IE.....	68
Tabla 5. Respuesta de los estudiantes respecto a la promoción de la cultura digital por parte de los docentes.....	70
Tabla 6. Respuesta de los estudiantes respecto al uso de la sala de informática en la IE.....	72
Tabla 7. Respuesta de los estudiantes respecto al concepto de TIC.....	74
Tabla 8. Respuesta de los estudiantes respecto a la utilidad de las TIC.....	76
Tabla 9. Respuesta de los estudiantes respecto a la apropiación de las TIC.....	77
Tabla 10. Respuesta de los estudiantes respecto al uso de dispositivos informático.....	78
Tabla 11. Respuesta de los estudiantes respecto a la manera de usar los dispositivos informáticos en clases.....	80
Tabla 12. Respuesta de los estudiantes respecto al valor de dispositivos informáticos en el desarrollo de clases.....	81
Tabla 13. Respuesta de los estudiantes respecto a políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas.....	83
Tabla 14. Respuesta de los estudiantes respecto a computadores para educar.....	84

### Lista de imágenes

Imagen 1. Escudo de la Institución Educativa Rural Carlos García Mayorca.....	42
Imagen 2. Escudo del Instituto educativo distrital técnico INEM Simón Bolívar de Santa Marta...	43
Imagen 3. Panorámica inicial de la página “Colegios del Magdalena por la Cultura digital”.....	86

## **1. Problematicación**

### **1.1. Planteamiento del problema**

Colombia ha sufrido una transformación sustancial en las dos últimas décadas respecto al uso y apropiación de las tecnologías; pasamos de ser un país en su mayoría rural hace menos de treinta años, a uno con miras y visión hacia el uso, incorporación y comercialización de la tecnología. De esa manera, la propuesta de un país con proyección tecnológica es impulsada desde lo institucional con el fomento de una cultura digital a nivel nacional; tarea asignada entre otras dependencias, a la “Subdirección de cultura digital”<sup>1</sup> a través del Ministerio de tecnologías de la información y la comunicación (MinTIC). Por otra parte, existen varias investigaciones desarrolladas desde lo institucional interesadas en la cultura digital, como la titulada: “Cultura digital para una vida plena”<sup>2</sup>, publicada en el 2014 por la organización “The trust for the Americas” y el MinTIC, bajo el programa “vive digital”; dicha investigación trata sobre la implementación de políticas públicas dirigidas al fomento de la cultura digital. Asimismo, otro de los estudios es el desarrollado en el 2013 por el “Centro nacional de consultoría que analiza la cultura digital en Colombia”, en donde se evidencia el interés del estado por propiciar el desarrollo de una cultura digital nacional.

Ahora bien, todas esas transformaciones que ha sufrido el país en tan pocas décadas, han generado algunas dificultades al momento de la promoción de una cultura digital o tecnológica propia, armónica y articulada a las dinámicas socioculturales y a las realidades de la población en

---

<sup>1</sup> Para conocer sobre la subdirección de cultura digital, puede visitar el siguiente enlace:

<http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-549.html>

<sup>2</sup>Esta investigación también contó con el apoyo de la OEA, la Universidad de Michigan y la Universidad de los Andes. En el documento se muestran varias estrategias implementadas para la promoción de la cultura digital en Colombia.

donde se fomenta, ya que no ha existido una secuencia o un proceso paulatino de transformaciones tecnológicas, en el que se asimilara el cambio de una tecnología a otra, teniendo en cuenta que “el acelerado cambio tecnológico y por consiguiente la rápida obsolescencia, impiden que los países de menores recursos puedan estar a la par que los más ricos” (Zapata, 2006, p. 5). Dicha situación se traduce en la ausencia o precariedad de una cultura tecnológica legítima, pues pasamos de las máquinas de escribir gigantesca a los potentes computadores portátiles con multiprocesadores, sin siquiera ser testigos de las muchas otras tecnologías que existieron entre unas y otras. En ese sentido, a pesar del amplio interés por integrar las TIC a la escuela, existe un gran número de instituciones que continúan desarrollando las clases como en el siglo pasado bajo condiciones infraestructurales muy precarias (Pérez, 2016). No obstante, esta situación ha ocurrido en la mayoría de los casos, no por simple negación, sino porque las maneras en las que se intentan integrar las tecnologías a la dinámica educativa, han sido y continúan siendo homogéneas, sin adaptarse a las singularidades de los contextos en donde se encuentran las instituciones educativas.

De esa manera, a diferencia de otras sociedades en donde se han adaptado paso a paso a las actuales condiciones de la sociedad de la información, en Colombia y más aún en las regiones periféricas, ha sido agudo y contundente el choque con el caudal de las tecnologías promovidas desde lo institucional, teniendo en cuenta que el proceso de asimilación tecnológica en términos de Belloso & Perozo Bracho (2009), no se ha llevado de la mejor manera por el desconocimiento que existe sobre las dinámicas de apropiación tecnológica que las poblaciones generan desde sus contextos y realidades. Y más aún en el Departamento del Magdalena, ya que un gran porcentaje de su geografía continúa siendo netamente rural, con un tercio de su población residente fuera de

las cabeceras municipales y donde las actividades agropecuarias continúan siendo un renglón importante, pues tienen la mayor participación en la producción general, empleando a más de un tercio de la fuerza laboral magdalenense, como bien lo plantea Romero (2006).

En ese sentido, a través de los diferentes programas ejecutados por el MinTIC, se espera propiciar la generación de una cultura digital en el Magdalena, fortaleciendo la presencia y el uso de las TIC en el sector educativo oficial, con el propósito de fomentar, desde los niveles tempranos de la educación, una apropiación tecnológica en los contextos educativos de la juventud en el Magdalena, y de esa manera, disminuir la “brecha digital” (Del Álamo, 2003) aún preponderante. Así, las TIC se presentan en la esfera de la educación con la promesa de potenciar las características que configuran la institucionalidad educativa, manifestando las bondades que ofrecen para el mejoramiento de los procesos de enseñanza/aprendizaje.

Ahora bien, existen algunas dificultades históricas que los programas para el fomento de las TIC en el aula deben enfrentar al ser implementados en regiones periféricas, como la necesidad de fortalecer políticas culturales coherentes con los contextos (Sanguinetti, 2014)<sup>3</sup>, la existencia de proyectos educativos descontextualizados y ofertas educativas que no responden adecuadamente a las necesidades del entorno y a las perspectivas de desarrollo del departamento y la región; la implementación de planes de estudio en los que el referente de los estándares y las competencias básicas no es lo suficientemente claro; las debilidades en el trabajo de aula por la falta de formación y actualización de los docentes en el conocimiento disciplinar y en opciones

---

<sup>3</sup> Esta situación no solo se da para el caso colombiano, ya que en toda Latinoamérica “Las políticas culturales de la región no tienen continuidad en el tiempo y, en la mayoría de los países, tampoco tienen un sentido coordinado, universal y democrático, fomentando de ese modo la lógica mercantil de las “industrias culturales.” (Sanguinetti, 2014, p. 331).

didácticas para propiciar el aprendizaje efectivo de los estudiantes, así como por la insuficiencia de materiales didácticos (Plan decenal de educación, Secretaría Departamental de Educación del Magdalena, 2010).

En ese sentido, se debe entender a la educación como el ente rector para la formación de ciudadanos críticos frente al uso y a la apropiación de las tecnologías; no se trata de pasar de la tiza al videobeam o del lápiz al laptop mientras se reproducen las mismas prácticas y actividades rutinarias con los nuevos aparatos, el “Fingertip” como lo llama Perkins (1995), ya que solo usar las TIC como dispositivos que remplazan una tecnología a otra sin cambiar las concepciones del proceso de enseñanza/aprendizaje, no cambiará nunca el panorama, se trata de ser conscientes de que el profesor se encuentra frente al tablero impartiendo una clase como se ha hecho desde hace siglos, mientras los estudiantes están usando laptops, Smartphone, entre otros, haciendo que las formas de enseñanza empiece a verse rezagada. Es en este punto donde conocer los imaginarios de los estudiantes frente a las tecnologías y al uso que se da de éstas, puede jugar un papel importante para encontrar alternativas más allá de una instrumentalización, pues al comprender lo que piensan se puede lograr una mayor afinidad en el proceso de consolidar una cultura digital propia, no solo desde las políticas educativas, sino desde la perspectiva que los mismos estudiantes poseen frente a la incidencia que las tecnologías tienen en su proceso pedagógico y en sus cotidianidades.

De esa manera, mientras los estudiantes son obligados a recibir clases bajo los cánones tradicionales, al mismo tiempo están asimilando, interactuando y enfrentándose a unas nuevas lógicas caracterizadas, entre otras cosas, por la gestión y construcción de conocimiento en red, la

lectura fragmentada e hipertextual, el acceso a una gran cantidad de información de manera inmediata, las dinámicas del aprendizaje colaborativo, las interrelaciones a través de redes sociales y las nuevas formas de socialización mediadas e interactivas. En esa medida, al pretender formar sujetos que puedan enfrentarse de manera competente a los afanes que trae consigo la actual sociedad de la información, es necesario conocer cuáles son sus concepciones frente a la tecnología y a la integración de ésta en sus vidas.

Por lo tanto, la promoción de dicha cultura digital debe ir encaminada a fortalecer los procesos de aprendizaje, el “uso con sentido” y la apropiación que hacen los jóvenes de la tecnología, a través de la articulación de las TIC en los contextos educativos del departamento sin ir en disonancia con la trama de significados que los jóvenes estudiantes han construido alrededor de la tecnología. Así, bajo este contexto, la pregunta de investigación es ¿Cuáles son los imaginarios que los jóvenes estudiantes del Magdalena poseen alrededor de la cultura digital, en los contextos educativos del departamento?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general**

Caracterizar los imaginarios que los jóvenes estudiantes del Magdalena poseen alrededor de la cultura digital en los contextos educativos del departamento.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

1. Identificar el concepto de cultura digital que tienen los jóvenes en el departamento del Magdalena.
2. Determinar la relación que establecen los jóvenes entre cultura digital, educación y TIC.
3. Analizar los contextos socioculturales de las IE seleccionadas frente a la promoción de la cultura digital.
4. Comprender las actividades que los jóvenes estudiantes desarrollan al utilizar las TIC.
5. Conocer las políticas implementadas para la promoción de la cultura digital en los contextos educativos del departamento.

### **1.3. Justificación**

Este trabajo resulta importante teniendo en cuenta que actualmente, aunque se promulgue desde el MinTIC sobre la importancia de consolidar una cultura digital para el desarrollo del país a través del fortalecimiento de la educación, articulando a las TIC en la dinámica educativa, y se muestren cifras que certifican el apoyo a las IE públicas sobre la adquisición e implementación de tecnologías para su uso, los indicadores en las evaluaciones continúan evidenciando una precariedad histórica en la calidad educativa del Magdalena<sup>4</sup>, ya que la presencia de las TIC en las IE no construye por sí misma una cultura digital, ni mucho menos aumenta los índices en las evaluaciones, si no se potencializan las capacidades y competencias en torno al “uso con sentido” que estudiantes y profesores deben hacer de ellas.

---

<sup>4</sup> De acuerdo a los resultados de las Pruebas Saber 11° en las regiones del país para el año 2015, el departamento del Magdalena se encuentra en el penúltimo lugar, superando solo al departamento del Chocó. Puede consultarse la información en: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-354565.html>

Por tanto, para aprovechar al máximo estas tecnologías y evitar que sean subutilizadas en el contexto educativo mientras se da por sentado la generación de una presunta cultura digital, es necesario estudiar a fondo los imaginarios que los jóvenes construyen respecto a su relación con la tecnología y a la promoción que se hace de dicha cultura digital, pues las opiniones, creencias y/o representaciones que los estudiantes poseen sobre la tecnología, deben ser tenidas en cuenta como un insumo fundamental para cualquier iniciativa de construir una cultura digital, para que responda verdaderamente a las dinámicas socioculturales locales, y esté basada por supuesto en todo un entramado simbólico producto, no de una política impositiva, sino de un consenso social consecuente con las realidades. De esa manera, se espera poder contribuir a la formulación de políticas educativas sobre cultura digital coherentes con los contextos locales, que fomenten una mayor articulación entre las TIC y la escuela con miras a fortalecer la educación.

En ese sentido, al comprender los imaginarios de los estudiantes y analizar las iniciativas institucionales sobre la cultura digital frente a los contextos socioculturales en donde se relacionan y articulan las tecnologías con los sujetos, se podrá responder verdaderamente a las necesidades de los jóvenes y comprender al mismo tiempo cómo las TIC pueden ser asimiladas y aprovechadas de forma efectiva, para el mejoramiento de la educación y la consolidación de una cultura digital propia en el departamento. Así, dicha consolidación de una cultura digital debe trascender el simple uso instrumental de las tecnologías y ser concebida como un sistema de valores, representaciones, prácticas y hábitos que apunten a la redefinición de las dinámicas educativas del Magdalena de manera permanente.

## **1.4. Antecedentes**

Al iniciar la búsqueda de los antecedentes respecto a trabajos e investigaciones que abordasen la cultura digital en los contextos educativos, no se hallaron documentos que demostraran esta relación de manera específica. Sin embargo, existen varios trabajos que aquí se expondrán desde un contexto nacional, centroamericano y posteriormente europeo, en donde se desarrollan actividades que evidencian las articulaciones existentes entre las dinámicas generadas alrededor de las TIC y su incidencia en los contextos educativos urbanos y rurales. Así, muchas de las investigaciones y documentos aquí descritos son fundamentales para el enriquecimiento de este trabajo, otros sin embargo están orientados hacia puntos de análisis divergentes, pero que también ayudan a enriquecer esta investigación, ampliando la mirada que se tiene al momento de abordar la cultura digital en los contextos educativos.

Hay que aclarar que los trabajos aquí citados fueron seleccionados teniendo en cuenta la temática de la investigación que se pretende desarrollar, es decir la relacionada con los imaginarios que los jóvenes estudiantes poseen sobre la cultura digital en sus contextos educativos. Por lo tanto, todos los trabajos aquí seleccionados y posteriormente expuestos tienen el propósito de robustecer el marco general del presente trabajo.

### Contexto nacional

Un primer documento que utilizaremos como antecedente es el realizado por Munévar (2009), denominado: “Creación de un micromundo interactivo en una institución educativa rural.” El documento es producto de una investigación de maestría que trata sobre la creación y evaluación

de mediadores didácticos llamados ‘micromundos, que facilita la integración de las aplicaciones informáticas en los contextos educativos. La metodología de investigación fue un estudio de caso en la Institución Educativa rural “Hogar Juvenil Campesino” (HJC) de Neira Caldas Colombia, y tuvo un enfoque diagnóstico, evaluativo y propositivo.

A lo largo del texto se problematizan conceptos como el de “escuela nueva”, mientras se enfatiza en la educación rural de calidad como una prioridad estatal para reducir los niveles de pobreza. Asimismo, se muestra una articulación coherente entre los métodos de enseñanza en los contextos rurales y en el uso de las TIC como mediadores didácticos y lúdicos a través de la creación de ambientes virtuales de aprendizaje y de micromundos basados en los contextos locales. De ese modo, el trabajo evidencia la importancia de las competencias digitales en los contextos rurales, en donde el uso de las tecnologías puede darse sin el peligro de perder la identidad de los contextos culturales, sino por el contrario contribuyen al reconocimiento de los espacios y conocimientos locales a través del uso de las tecnologías.

El segundo documento también trata sobre las TIC en los contextos educativos rurales colombianos, que para este caso se da en una comunidad rural de Antioquia; el texto se denomina “Efectos de la implementación de un programa gubernamental orientado a la alfabetización digital en una comunidad rural”, desarrollado por Villa & Moncada (2011). El documento es el resultado de una investigación que analiza los procesos de comunicación producidos de la participación de la comunidad de la vereda “Travesías”, de San Cristóbal, del programa “Aula abierta del proyecto Medellín Digital. En ese sentido, a lo largo del texto se abordan diversos programas gubernamentales, materializados en proyectos como: “Antioquia

Virtual Siglo XXI” y “Medellín Digital” enfocados en propiciar el desarrollo de las comunidades y el mejoramiento de la calidad de vida a través de la implementación de programas basados en el uso y apropiación de TIC.

Asimismo, la investigación muestra la incidencia de las TIC en los contextos educativos rurales, en donde dichas tecnologías pueden modificar las dinámicas sociales de los participantes, sus imaginarios y expectativas futuras de formación, su autoestima y su nivel de cohesión social. Estos proyectos proponen iniciativas de dotación e infraestructuras a la población de bajos recursos para que puedan acceder a las TIC y lograr una alfabetización digital, buscando aumentar la conectividad para promover la educación, el emprendimiento y el gobierno en la promoción de una cultura digital.

Estos dos primeros trabajos contribuyen con esta investigación al preguntarse cómo se dan las articulaciones con las TIC en los contextos educativos rurales de otros departamentos del país, situación que invita a reflexionar sobre la configuración de una cultura digital, capaz de prosperar más allá de las dinámicas desarrolladas dentro de los contextos urbanos.

Otro artículo que trata sobre las TIC en los contextos educativos rurales, esta vez en contraste con las condiciones de una IE urbana, es el denominado: “La brecha cognitiva: una realidad educativa que va más allá de la brecha digital entre las instituciones urbanas y rurales de Manizales”, escrito por Grisales (2011). El documento muestra la existencia de una brecha digital en el contexto de la ciudad de Manizales, a través de una comparación entre una escuela

rural y una urbana, la Escuela Urbana John F. Kennedy y la Escuela Rural La Aurora, en donde además de una brecha digital, se manifiesta una brecha cognitiva.

A lo largo del documento la autora caracteriza los contextos de las IE, problematizando el concepto de brecha digital y al establecer las comparaciones entre dos contextos, plantea que es fundamental la capacitación del personal docente para nivelar los conocimientos tecnológicos de la población educativa rural, que además del poco acceso a la tecnología, también poseen una menor destreza receptiva. Así, entre las conclusiones de este trabajo, se plantea que las concepciones y los usos que se les dan a las TIC en las escuelas públicas rurales, resultan ser muy similares a los que se dan en las escuelas urbanas, planteando que más que una brecha digital, existe una brecha cognitiva a causa de los bajos niveles de capacitación del personal educativo, además de las evidentes dificultades frente al acceso a las tecnologías que el contexto rural siempre ha padecido.

#### Contexto internacional (Latinoamérica)

Asimismo, continuando con la línea sobre las TIC en los contextos educativos rurales, en este punto para el caso de Centroamérica, se encuentra el trabajo realizado por Carvajal (2008), denominado: “La implementación de TICS desde la pedagogía rural.” En el documento la autora propone a la pedagogía rural como construcción epistemológica, a la vez que describe a la educación de América central como mayoritariamente rural. Así, afirma que muchos programas de educación aplicados en los contextos rurales son diseñados y pensados desde lo urbano, situación que puede generar algunas dificultades y contradicciones. Del mismo modo, plantea

que han ocurrido muchas transformaciones del mundo rural, describiendo las características de los contextos rurales centroamericanos, conformados por una gran riqueza y diversidad cultural.

Plantea que la selección de los currículos y la selección tecnológica deben ser coherentes con los contextos de la población con la que se piensa trabajar, para así poder aprovechar las potencialidades de los usuarios, cuestionándose si quienes se desempeñan en este tipo de escuelas reciben capacitación adecuada para lograr tal armonía en la implementación de las TIC. En ese sentido, se analizan las ventajas y desventajas de los estudios a distancia a través de las TIC en los contextos rurales, en donde el rol del docente cambia como orientador en el proceso de enseñanza.

A pesar de las dificultades, la autora afirma que las TIC en las zonas rurales ofrecen la posibilidad de que la población se actualice, finalice o dé seguimiento a sus estudios superiores y, al mismo tiempo, potencializan el desarrollo de habilidades de autoaprendizaje e investigación de los estudiantes. Sin embargo, esto solo será posible si los programas de articulación con TIC en los contextos educativos rurales son pensados, diseñados y desarrollados desde las necesidades y particularidades de los pobladores de estas regiones, por lo que identificar dichas necesidades se convierte en una tarea prioritaria para cualquier propuesta de intervención tecnológica.

Otro documento producto de investigación sobre las TIC en los contextos educativos rurales de Centroamérica, es la tesis doctoral denominada: “Modelo pedagógico para el desarrollo de programas educativos con componente virtual, dirigidos a adultos de zonas rurales

centroamericanas.” Presentada por Carvajal (2013), quien ya a nivel doctoral, hace referencia a que los contextos políticos y sociales condicionan el uso de las TIC y pueden generar mayor exclusión y distancia si no se adaptan de manera coherente a las realidades rurales. En ese sentido, la autora se refiere a que lo rural siempre ha estado definido en función de las diferencias con lo urbano.

Asimismo, plantea que las TIC son pensadas desde los países ricos, en donde las realidades son distintas a las rurales, ya que dichas tecnologías han sido diseñadas desde y para un grupo étnico, educativo, cultural y social muy particular. En esa medida, se afirma que el uso de la tecnología no está implantado por igual en todo el mundo, pues no se encuentran ajustadas a las diversidades de los acervos culturales o en su defecto, las poblaciones rurales no poseen la formación necesaria para acceder a la información que las TIC facilitan, haciendo referencia a las diferentes brechas, la digital, la cognitiva, educativa, económica, y finalmente la social.

#### Contexto internacional (Europa)

En ese orden de ideas y siguiendo con la importancia de los contextos educativos rurales frente a las demandas de la sociedad de la información, pero ahora en un contexto europeo, nos encontramos con el artículo denominado: “La escuela rural en la sociedad globalizada: nuevos caminos para una realidad silenciada”, escrito por Sepúlveda & Gallardo (2011). En el documento las autoras muestran varias perspectivas de lo rural, por un lado, el documento se orienta en resaltar las características culturales de las escuelas rurales, como organizaciones propias que responden a las singularidades de sus contextos, mientras que a la vez permiten que la población esté al tanto de la sociedad global. Se argumenta que lo rural sigue existiendo en la

actualidad incluso en el contexto del primer mundo simultáneamente con la sociedad de la información, por lo que se resalta la importancia de lo rural y el desarrollo de estos contextos, teniendo en cuenta que la escuela rural cumple una función social y educativa que no es atendida por ningún otro sector.

En ese sentido, se muestra a la escuela rural con una perspectiva de futuro, ya que ésta existirá hasta cuando el mundo rural pueda subsistir. Así, la escuela rural también es vista como mecanismo de resistencia cultural en donde se valoran los saberes locales y las tradiciones, contrarrestando de esa manera las nociones homogeneizadoras de los discursos hegemónicos globales.

Por otro lado, las autoras también muestran como en muchas situaciones se ve a lo rural como un inconveniente más que como una solución a sus problemas, además de poco significativo para la sociedad contemporánea, sometida a los flujos de las TIC y los medios masivos. Asimismo, plantean que algunos modelos educan a los estudiantes para abandonar los contextos rurales, y no para quedarse y contribuir al desarrollo sus contextos.

Este documento nos muestra la importancia de lo rural frente a los retos de la sociedad contemporánea, marcada por la exigencia de la comunidad global, en donde las TIC y la promoción de una cultura digital está basada en la implantación de sistemas de significados generalmente foráneos, jugando a pesar de ello, un papel importante en las iniciativas de desarrollo de los contextos rurales.

Otro artículo que trata sobre las TIC en los contextos educativos rurales españoles, es el realizado por Moral, Villalustre & Neira (2014), denominado: “Variables asociadas a la cultura innovadora con TIC en escuelas rurales.” En el documento se realiza un análisis del programa Escuela 2.0 (2010-2012), llevado a cabo en escuelas rurales españolas, a través de las opiniones de los docentes vinculados a dicho programa (docentes innovadores). Se muestra cómo la consolidación de prácticas innovadoras con TIC fue un avance notable en cuanto potenciaron el logro de resultados de aprendizaje óptimos, el incremento de la motivación de los alumnos y las oportunidades ofrecidas para potenciar las competencias digitales. Así, el texto se centra en describir el papel de la innovación apoyada en las TIC que tiene lugar en escuelas rurales. Al igual que los trabajos citados anteriormente, se hace referencia a que la simple dotación de dispositivos, no garantizan mejoras cualitativas en los procesos de enseñanza/aprendizaje. Se muestra la importancia de consolidar una cultura innovadora a través del uso de las TIC, sin embargo, ésta no se hace posible solo con la dotación de recursos e infraestructuras. En esa medida, las autoras proponen nueve variables agrupadas en tres factores: utilidad, seguridad y reconocimiento.

Así, los docentes aunque satisfechos con las dotaciones en dispositivos e infraestructuras, reclamaron mayor asistencia técnica y mantenimiento de equipos, demandando mayor apoyo institucional y reconocimiento de su rol como docente innovador, para que la innovación no dependa del voluntarismo. Asimismo, apuntan a la necesidad de un mayor involucramiento de las familias en todos estos procesos.

En esa misma línea de las TIC en los contextos rurales educativos europeos, nos encontramos con el documento denominado: “Digitalización de las escuelas rurales asturianas: maestros rurales 2.0 y desarrollo local”, escrito por Del Moral & Villalustre (2011). El documento aborda la problemática de la promoción y articulación de las TIC en escenarios rurales de educación. Se presentan iniciativas como el proyecto Escuela 2.0, impulsado a nivel institucional como una experiencia exitosa, en función de contribuir a la digitalización de las escuelas rurales, teniendo en cuenta que estas iniciativas como en la mayoría de los casos se ven como prioritarias con el objetivo de disminuir las desventajas que las poblaciones rurales españolas tienen frente a los contextos urbanos, respecto al uso y apropiación de las TIC.

Asimismo, se hace referencia al proyecto aldea digital como ejemplo en donde las TIC han logrado reducir las distancias y potenciar las comunicaciones de los entornos de difícil acceso gracias a la red. En ese sentido, el concepto de maestro rural 2.0 se entiende como aquel que maneja las herramientas de la web 2.0 y al mismo tiempo comprende las singularidades del proceso de formación en el contexto rural, teniendo siempre una perspectiva amplia y una conciencia de otras realidades y contextos; es un sujeto que puede enseñar sin desligarse de su propia identidad cultural, potenciando de esa manera el desarrollo local para evitar una mera transposición de la cultura escolar urbana en lo que se refiere a las maneras de implementar las TIC en los entornos educativos.

Todas las investigaciones anteriormente expuestas contribuyen a enriquecer este trabajo, ayudando a entender los procesos de alfabetización digital dentro de las escuelas rurales bajo contextos nacionales, centroamericanos y europeos, orientados a la promoción de una educación

articulada a las TIC, siempre con miras a fortalecer las identidades de los contextos, lo que se podría entender como el fomento de una cultura digital propia.

## **2. Marco conceptual**

A continuación expondremos los principales conceptos hacia los que se decanta este trabajo, poniendo en diálogo diferentes autores y referentes bibliográficos que contribuyen a la problematización sobre los imaginarios que los jóvenes estudiantes en el Magdalena poseen alrededor de la cultura digital en los contextos educativos del departamento. Conceptos como los de TIC, sociedad de la información y del conocimiento, imaginarios sociales, juventud, cultura digital y aprendizaje colaborativo, brindarán un horizonte teórico en el que se basó el trabajo para responder la pregunta de investigación.

### **2.1. TIC, Sociedad de la información y el conocimiento**

Las TIC como elementos significativos asociados a la construcción de una sociedad de la información, las define Pere Marqués como un “conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los “mass media”, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual.” (Marqués, 2001, p. 12). En ese sentido, como bien lo plantea Arturo Escobar (2005), esas nuevas “tecnologías computacionales” ahora integradas en nuestras cotidianidades, proveen espacios para la creación de nuevas subjetividades auto-referenciadas, presentes hoy en día también en las instituciones educativas.

Es importante problematizar el uso que se da a las TIC, con el fin de trascender el carácter instrumental, en donde uno de los principales pasos es el establecimiento de un uso con sentido de la tecnología, entendido como “la posibilidad de utilizar efectivamente las TIC, así como saber combinarlas con otras formas de comunicación social. Incluye también la eventualidad de producir contenidos propios, o bien, de acceder a contenidos de otros que resulten útiles” (Sánchez, 2008, p. 157). Esta manera de acercarse a la tecnología se encuentra muy acorde a las competencias que se deben desarrollar en una sociedad del conocimiento, en donde las personas tienen la capacidad y el criterio para seleccionar que tipo de información resulta útil o no para ellos.

Teniendo en cuenta la importancia de la llamada sociedad de la información y el conocimiento, en donde el uso de las TIC se hace indispensable para poder enfrentar los retos que esta nueva forma de coexistir como sociedad trae, su conceptualización resulta determinante para comprender el interés por construir una cultura digital. Aunque existe un gran número de autores que definen la sociedad del conocimiento, Crovi Druetta (2002) realiza un compendio de varios teóricos y concluye que la sociedad del conocimiento es una sociedad caracterizada por un modo de ser comunicacional, que atraviesa todas las actividades (industria, entretenimiento, educación, organización, servicios, comercio, etc.), en donde se produce un crecimiento rápido de las tecnologías de información y comunicación, las que repercuten en todos los sectores sociales. Ahora bien, hay que ser claros en que una sociedad del conocimiento se diferencia de una sociedad de la información al poseer mayor conciencia referente a lo social, ético y político, pues en ese tipo de sociedades, todos los desarrollos que se den del conocimiento van en

dirección a satisfacer las necesidades propias de esa sociedad (Ruiz, Martínez & Valladares, 2010). De ahí la importancia que el Estado colombiano da al potencializar el uso y adaptación de las TIC en los contextos locales, para poco a poco ir construyendo, con base en las orientaciones que propone la sociedad del conocimiento, una cultura digital a la vez que se reduce la brecha digital.

Dicha brecha digital es explicada por Del Álamo (2003), quien la describe, citando a la OCDE<sup>5</sup>, como “(...)la distancia existente entre áreas individuales, residenciales, de negocios y geográficas en los diferentes niveles socio-económicos en relación a sus oportunidades para acceder a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación así como al uso de Internet, lo que acaba reflejando diferencias tanto entre países como dentro de los mismos(...)” (OCDE en Del Álamo, 2003, p. 1). Asimismo, Tedesco (2011) la define como aquella brecha que “refleja el desigual acceso de las personas a las instituciones y al uso de las tecnologías a través de las cuales se produce y se distribuyen las informaciones y los conocimientos más importantes” (Tedesco, 2011, p. 36). En esa medida, resulta fundamental para el Estado continuar con el trabajo de reducir dicha brecha, pero no solamente a nivel de dotación de equipos, sino desde las aulas, fortaleciendo la comprensión, apropiación y el “uso con sentido” de las TIC, ya que “la conformación de una cultura digital dependerá mucho del trabajo serio y sistemático que se emprenda desde las escuelas” (Pirela & Ocando, 2002, p.280). Del mismo modo, planteamientos como los de Grané (1997) ya en la década de los 90 concentraron su reflexión en la importancia del apoyo institucional a los centros escolares con relación a las TIC, enfatizando en que debe ser dirigido, más que a dotación de recursos y equipos informáticos,

---

<sup>5</sup> Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). Para más información visite: <http://www.oecd.org/centrodemexico/laocde/>

elementos sin duda fundamentales, también a concretar esfuerzos en la formación docente y apoyo a estudiantes en su preparación para adaptarse al mundo tecnológico en el que conviven y al que deben enfrentarse con estos nuevos retos.

## **2.2. Cultura digital**

En el marco de todas estas expresiones que se decantan hacia la consolidación de una sociedad del conocimiento, nos encontramos con la cultura digital, un concepto que la mayoría usa pero que muy pocos se han detenido a definir concretamente, equiparándola solamente al uso que se hace de las TIC (Gros, Escofet & García, 2012) obviando todas la dinámicas y la carga simbólica que ésta representa. En ese sentido, las conceptualizaciones que se plantean alrededor de la cultura digital en este aparte, son la base para el análisis de los datos arrojados por los instrumentos aplicados a los jóvenes estudiantes seleccionados, sobre los imaginarios que poseen de dicha cultura digital.

Ahora bien, antes de entrar a definir lo que se entiende por cultura digital, es necesario acercarse a la definición de cultura que, acudiendo al concepto construido por Clifford Geertz, se entiende como las “estructuras de significación socialmente establecidas (...) un sistema en interacción de signos interpretables” (Geertz, 2003, p. 26-27). En esa línea, la cultura digital puede ser comprendida “como la imbricación de las tecnologías de la comunicación y de la información en los procesos culturales contemporáneos” (Lago, 2012, p. 9). De ese modo, para poder acceder a dicha cultura, los sujetos deben poseer un conocimiento capaz de decodificar los elementos incorporados que componen el sistema de conexiones y representaciones simbólicas

interpretables, existentes para este caso en los sistemas digitales; de esa manera, los sujetos pueden otorgarle un sentido a la dinámica de esa cultura y convertirse en miembros de ella mediante su capital simbólico.

Así, según Fernández (2014) la cultura digital es “el conjunto de las prácticas sociales en donde se crea sentido y se re-significan las formas de interacción social por la mediación de tecnologías digitales interconectadas” (Fernández, 2014, p. 1). Por lo tanto, es en la relación con esas tecnologías digitales donde se crean y sustentan los códigos que poseen un sentido para los miembros de dicha cultura, y de ahí a través de esos códigos, se construyen articulaciones simbólicas plagadas de significados y representaciones inscritas e interconectadas que se intercambian mediante los sistemas digitales. De ese modo, al ser interpretados, comprendidos y apropiados dichos signos y símbolos, se distribuyen y difunden a través de la mediación digital, permitiendo que los sujetos puedan acceder a ellos mientras construyen una trama de significaciones acordes al conocimiento para, de, y divulgado por las tecnologías digitales.

Otra autora que se aproxima a una conceptualización sobre la cultura digital es Gladys Daza (2011, p. 7-8) describe la cultura digital como “un híbrido inseparable de entornos materiales electrónicos y entornos simbólicos digitales(...) es un fenómeno de cambio informacional, comunicacional, cognitivo, emocional, sensorial, interactivo y de comportamiento humano social provocado, dinamizado y promovido por el desarrollo tecnológico y otros múltiples factores(...) supone una apropiación técnica, como dominio de la información y el control sobre técnicas y objetos, así como una apropiación simbólica, o sea, dominio de la expresividad y la comprensión, como formación de la intersubjetividad.

Por otra parte Kerckhove (2005) haciendo un recorrido sobre las etapas cognitivas que ha vivido la humanidad a lo largo de la historia, en las que se ha modificado el lenguaje, muestra tres etapas: la etapa de la tradición oral, la etapa de la lengua escrita y en la que nos encontramos actualmente, la etapa de la electricidad; esta última, a su vez, dice el autor, está conformada por tres fases: una primera fase analógica, una segunda fase digital, y la actual fase caracterizada por la aparición de la tecnología inalámbrica. En esa medida, al acercarnos al concepto de Cultura digital, los planteamientos de Kerckhove son importantes en la medida en que al referirse a la cultura, plantea que, cuando ésta se digitaliza, “pasa de una relación muscular y fisiológica de base corporal con la electricidad a una relación psicológica basada en la mente.” (Kerckhove, 2005, p. 3).

Ahora bien, uno de los conceptos más concretos sobre la cultura digital, que trasciende el uso de las tecnologías, es el planteado por Medina en Levy (2007), quien considera a la cultura digital como “la totalidad de las redes de sistemas socio-técnico-culturales (SSTC) que han surgido y han sido configurados decisivamente por los impactos de las nuevas TIC digitales, la cultura digital abarca más allá de los sistemas, prácticas, entornos y medios culturales simbólicos (como los directamente relacionados con la información, la comunicación, el conocimiento o la educación) y se extiende prácticamente por todos los ámbitos en la sociedad digital” (Medina en Levy, 2007, p. XVII). Al mismo tiempo el autor plantea que el concepto de cultura digital resulta ser muy aproximado al de cibercultura o cultura de la sociedad digital, pues según el mismo Medina, la cibercultura es el “conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías digitales. En este sentido se pueden utilizar asimismo los términos cultura

digital o cultura de la sociedad digital (e-society) para designar la cultura propia de las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción, organización y administración” (p. VII). Así, son los imaginarios que se generan alrededor de lo que se promulga institucionalmente como cultura digital lo que nos interés analizar.

### **2.3. Apropiación social de las TIC**

Siguiendo una coherencia conceptual que parte de la sociedad del conocimiento, decantándose hacia la cultura digital, el concepto de apropiación que se usó para este trabajo por considerarse el más acorde con los intereses de esta investigación es el elaborado por Andi3n (2014), quien define la apropiaci3n social de las TIC en los contextos escolares como “un proceso complejo que pasa por al menos cinco fases: inicia con el acceso a la tecnolog3a (hardware y software), sigue con el uso social, pasa por la alfabetizaci3n digital, hasta alcanzar un uso apropiado de la tecnolog3a digital, para finalmente, lograr la apropiaci3n social que implica la integraci3n de la cultura digital en las diversas comunidades escolares” (Andi3n En Vargas, 2014, p. 63).

Este concepto se entiende como un proceso en el que se aprovechan las posibilidades que brindan las TIC, mientras se supone una asimilaci3n de conocimientos inicialmente ajenos a los sujetos y sus contextos. As3, las TIC desde Latinoam3rica como lugar de enunciaci3n y en palabras de Vargas (2014) “(...) no son nuestras, las hicieron otros, las dise1aron otros, las venden y ofrecen otros, no somos nosotros los creadores, o a3n no lo somos, estamos en v3as de

desarrollo dicen los países del primer mundo, en particular Estados Unidos, que es el país número uno en creación y distribución de TIC (...)” (Vargas, 2014, p. 63).

#### **2.4. Aprendizaje colaborativo y comunidades virtuales de aprendizaje (CVA)**

Otro concepto pilar de la investigación y muy relacionado con las dinámicas que se desarrollan en el entramado simbólico de la cultura digital frente a la concepción y construcción de conocimiento, es el de aprendizaje colaborativo, entendido como el “intercambio y desarrollo de conocimiento en el seno de pequeños grupos de iguales, encaminados a la consecución de objetivos académicos” (Martín-Moreno, 2004, p. 1). De la misma manera, para comprender la idea de comunidades virtuales de aprendizaje es importante acercarnos a la definición de comunidades virtuales, definidas por Rheingold (1996) como "agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio" (Rheingold, 1996, p. 5). En esa medida, las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) son entornos “en los que participan un grupo de personas que interactúan a través de una red y utilizan las TIC como instrumento de comunicación a fin de cumplir con un objetivo de aprendizaje determinado” (Ruiz, Galindo & Martínez, 2012, p. 1). Así, basándonos en los planteamientos de estos autores, entendemos las comunidades virtuales de aprendizaje como redes de interacción colaborativas en donde se construye colectivamente el conocimiento, sin que los miembros de esa comunidad se encuentren supeditados a los límites impuestos por el tiempo o el espacio en el que se encuentren.

Tomando en trabajos como los de Basilotta, García, & López (2014) se puede afirmar que existe una gran relación entre las dinámicas que se desarrollan en el aprendizaje colaborativo y los entornos virtuales propiciados por las TIC en donde interactúan los jóvenes estudiantes, pues la interconectividad que recrean estas tecnologías en su implementación, facilita la comunicación y colaboración entre sus miembros. Por lo tanto, los conceptos de aprendizaje colaborativo y comunidades virtuales de aprendizaje, resultan muy importantes cuando indagamos acerca de una cultura digital en los contextos educativos, ya que las interacciones, actitudes y dinámicas que se desarrollan en estas comunidades y formas de aprendizaje, están integradas a unas maneras de ser, comunicar, interpretar y concebir la construcción del conocimiento, situación que trasciende el uso instrumental que tiende a darse a los dispositivos informáticos en las aulas de clase.

## **2.5. Imaginarios sociales**

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente, otro de los ejes centrales de esta investigación es el concepto de imaginarios sociales, un concepto que en las ciencias sociales es muy utilizado, trabajado y problematizado. De esa manera, las definiciones aquí expuestas y construidas por los autores citados acerca de los imaginarios sociales, son el horizonte teórico para comprender los imaginarios que los jóvenes estudiantes del departamento del Magdalena poseen sobre cultura digital. En ese sentido, uno de los principales exponentes de este concepto es Castoriadis (1964), quien en la época de los 60 fue pionero de dicho concepto. No obstante, muchos otros autores e investigadores han utilizado e interpretado el concepto de imaginario social desde sus áreas de

estudio; esto ha llevado a la diversificación y pluralización del concepto, a tal punto que el mismo Castoriadis afirma: “Lo que, desde 1964, llamé lo imaginario social –término retomado desde entonces y utilizado un poco sin ton ni son y, más generalmente, lo que llamo lo imaginario no tiene nada que ver con las representaciones que corrientemente circulan bajo este título” (Castoriadis, 1975, p. 10). Así, en la bibliografía referente a los imaginarios sociales se encuentra un gran número de definiciones, que, aunque tengan similitudes, muchas veces poseen fundamentos y enfoques distintos. Dentro de toda la diversidad de definiciones sobre el concepto de imaginario social, Castoriadis los define de la siguiente manera: “Lo imaginario del que hablo no es imagen *de*. Es creación incesante y esencialmente *indeterminada* (histórico-social y psíquico) de figuras/formas/imágenes, a partir de las cuales solamente puede tratarse *de* «alguna cosa». Lo que llamamos «realidad» y «racionalidad» son obras de ello” (Castoriadis, 1975, p. 11).

Ahora bien, aunque Castoriadis sea uno de los pioneros en la construcción de la definición de imaginarios sociales, para efectos de esta investigación, se contemplan varias definiciones que diferentes autores construyen, para de esa manera enriquecer este trabajo de las diferentes miradas e interpretaciones que existen del concepto de imaginario en las ciencias sociales.

En ese sentido, Molinares (2005) ya en el campo de las significaciones e identidades, interpretando al mismo Castoriadis, argumenta que “el imaginario social revela el origen ontológico en lo histórico, hasta llegar a convertirse en una especie de institución, en el cual los individuos y las cosas mantienen siempre una identidad como resultado de un conjunto de significaciones imaginarias” (Molinares, 2005, p.111).

Sin embargo, es recurrente que dichos imaginarios sean definidos como sistemas de representaciones sociales; como en el caso de Pintos (1995), quien ha trabajado con el concepto de imaginarios sociales, puliéndolo y problematizándolo cada vez más a lo largo de sus trabajos, definió a los imaginarios sociales como “aquellas representaciones colectivas que rigen los sistemas de identificación social y que hacen visible la invisibilidad social” (Pintos, 1995, p. 8). De la misma manera, Autores como Escobar (2000) han acercado mucho el concepto de imaginario al de representaciones, planteando que “los fundamentos [de las sociedades] ya no son las condiciones materiales de vida, sino la representación que los diferentes grupos que la componen se hacen de ellas” (Escobar, 2000, p. 65).

No obstante, el mismo Pintos una década más tarde define a los imaginarios, ya no como representaciones, sino también como “esquemas socialmente construidos, que nos permiten percibir, explicar e intervenir, en lo que en cada sistema social diferenciado, se tenga por realidad” (Pintos, 2005: 42). En ese sentido, pero un poco más orientado a lo simbólico, Zambrano (2012), define a los imaginarios sociales como el “entramado de redes simbólicas que permea las interacciones sociales; a la vez que constituye y da vida a los simbólicos de aquella red, el mismo es siempre cambiante. El imaginario social se presenta como un espacio simbólico que contiene un conjunto de significantes, significaciones, prácticas, creencias y discursos que constituyen un “magma de significaciones sociales” que reúnen, cohesionan y visibiliza a un colectivo determinado (un grupo, una institución, una comunidad)” (Zambrano, 2012, P. 276). Sobre éstos Baczko (1991), sostiene que “los imaginarios sociales son referencias específicas en

el vasto sistema simbólico que produce toda colectividad a través del cual ella se percibe, se divide y elabora sus finalidades” (Baczko, 1991, P. 28).

Por otra parte, y poniendo de manifiesto la importancia de las relaciones sociales en la construcción de los imaginarios, Baeza (2000), los define como “composiciones ya socializadas en el tramado mismo de las relaciones sociales, con el propósito de dar inteligibilidad al cosmos, al mundo y a la sociedad, al mundo y a la naturaleza, a la vida desde sus orígenes y a la muerte, etc.” (Baeza, 2000, p. 33). En ese mismo sentido, Gómez (2001) plantea a que los imaginarios “ordenan las secuencias de experiencias en síntesis reticulares con arreglo a formas de sentido global que sostienen un mundo de vida: las creencias, actitudes y disposiciones mentales, atravesadas por valores de una sociedad o grupo social determinado, en un espacio-tiempo determinado” (Gómez, 2001, p. 199).

Del mismo modo, encontramos a Taylor (2006), quien en su definición resalta la importancia de la imaginación, definiéndolos como “el modo en que (las personas) imaginan su existencia social, el tipo de relaciones que mantienen unas con otras, el tipo de cosas que ocurren entre ellas, las expectativas que se cumplen habitualmente y las imágenes e ideas normativas más profundas que subyacen a estas expectativas(...)es la concepción colectiva que hace posible las prácticas comunes y un sentimiento ampliamente compartido de legitimidad” (Taylor, 2006, p. 37).

De esa manera, teniendo en cuenta los argumentos planteados por los autores, la definición de imaginarios que se implementó para el desarrollo de la presente investigación es la elaborada

por Gómez (2001), quien niega que los imaginarios sean representación, ni sistemas de representaciones, por el contrario son los que hacen posible la elaboración de dichas representaciones, organizadas en sistemas. De esa manera, haciendo alusión a la herencia del constructivismo sociológico, y basándose en autores como Durkheim, Ledrut, Achutz, Berger, Luckmann, Mauss, Strauss, Williams, Bourdieu, Castoriadis y Baczko, define a los imaginarios sociales como “aquellos esquemas (mecanismos o dispositivos), construidos socialmente, que nos permiten percibir / aceptar algo como real, explicarlo e intervenir operativamente en lo que en cada sistema social se considere como realidad” (Gómez, 2001, p.198).

## **2.6. Juventud**

Por último, al querer comprender los imaginarios de los jóvenes frente a la cultura digital, es necesario definir qué se entiende por juventud, ya que la construcción de sujeto joven es relativamente reciente como discurso instituido en occidente. Además, el ser joven no solo varía de acuerdo de la sociedad, el país o la cultura a la que se pertenezca, sino también dependiendo de la disciplina en la que se aborde. Por tanto, para estar claros respecto a lo que en esta investigación entendemos por “Joven”, se presentan algunas definiciones que permiten clarificar el horizonte conceptual. Así, según González & Caicedo (1995) "La juventud es la intermediación de la relación familia-educación trabajo", relativizando así la edad en la que se pertenece a ellas, por cuanto dicha interacción genera una "etapa de la vida dedicada a la preparación para el ejercicio de los roles ocupacionales y familiares adultos" (González & Caicedo, 1995)".

Una definición más amplia y aún vigente del concepto de juventud es la planteada por Alba (1997, p. 101), quien define el ser Joven como “todo aquel que la sociedad en la cual vive considera como tal, pero también todo el que vive como tal, en tanto que posee un imaginario juvenil, es decir, un conjunto de creencias –más o menos cambiantes– que le permiten asignarle sentido al mundo, partiendo de los datos básicos de la cultura occidental contemporánea: la existencia de un entorno urbano como marco de referencia, una cierta fidelidad a los medios de comunicación de masas, una determinada regularidad de las prácticas sociales, de los usos del lenguaje y de los rituales no-verbales fundamentales”. No obstante, se considera que la amplitud de dicha definición resulta un poco ambigua, sin dejar de ser válida por la misma característica dinámica de la condición de juventud.

Por su parte, Ruiz (2008) define a la juventud como “una etapa de la vida que comienza con la pubertad (aspecto biológico) y que termina con la asunción plena de las responsabilidades y la autoridad de un adulto (aspecto sociocultural)” (p. 185). Esta definición, aunque mucho más concreta que la anterior, no resuelve la gran amplitud y diversidad que existe sobre la condición de joven. Por tal razón, se acudió a las definiciones oficiales de las organizaciones internacionales; así, para las Naciones Unidas las personas consideradas jóvenes son aquellas que se encuentran en edades entre los 15 y los 24 años de edad, teniendo en cuenta que “La UNESCO entiende que los jóvenes constituyen un grupo heterogéneo en constante evolución y que la experiencia de “ser joven”, varía mucho según las regiones del planeta e incluso dentro de un mismo país.” (UNESCO, 2016). Por su parte, en la Organización Mundial de la Salud “Se propone que el término “jóvenes” se refiera, en general, al período global de 10 a 24 años,

aunque en la práctica los vocablos “adolescentes”, “jóvenes” y “juventud” son intercambiables”, (OMS, 2000, p. 12).

Ya para el caso colombiano, la definición de joven puede encontrarse parcialmente establecida en la Ley 375 de Julio 4 de 1997, por la cual se crea la ley de la juventud. Así, en su artículo 3º establece: “se entiende por joven la persona entre los 14 y 26 años de edad”. En ese sentido, teniendo claro la amplitud que encierra el concepto de joven, para el caso de esta investigación se optó por ceñirse a la ley y enfocar la selección de la población de estudio a personas entre los 14 y 26 como lo establece la ley colombiana, que en contraste con las definiciones anteriormente expuestas, abarca la mayoría de los rangos planteados.

No obstante, aunque sea la Ley 375 quien delimita las edades en las que se sitúa la condición juventud para esta investigación, se tienen en cuenta las definiciones que coinciden en que la juventud es una etapa dedicada a la preparación para el ejercicio que encierra el rol ocupacional del adulto, como una fase anterior a la caracterizada por las responsabilidades que se adquieren, donde aún se da la construcción de la subjetividad, de las capacidades, las formas de percibir la realidad y el rol en la sociedad. Por lo tanto, es importante conocer los imaginarios en esta etapa de formación para entender cómo las dinámicas alrededor de la cultura digital inciden en la concepción del mundo que poseen los sujetos, frente al aprendizaje, la construcción del conocimiento y las relaciones que se establecen en sus contextos educativos.

### **3. Documentación**

#### **3.1. Metodología de la investigación**

El diseño metodológico escogido para esta investigación está construido bajo un enfoque cualitativo, pues el interés de este trabajo es comprender e interpretar la realidad concreta de dos instituciones educativas desde sus contextos, más que medir, predecir o controlar sus problemáticas. Así, se trabajó sobre una base epistemológica hermenéutica, en donde se considera a los hechos sociales como “símbolos, textos o análogos textuales que hay que interpretar” (Bunge, 2007, p. 403) implementando una estrategia de indagación de estudio de caso con una perspectiva etnográfica. En ese sentido, se define al estudio de caso como “una estrategia metodológica de investigación científica, útil en la generación de resultados que posibilitan el fortalecimiento, crecimiento y desarrollo de teorías existentes o el surgimiento de nuevos paradigmas científicos” (Martínez, 2006, p. 189). Asimismo, se entiende como un sistema espacio/temporal delimitado, con actores, relaciones e instituciones sociales, con los que se interactúa para comprender sus particularidades respecto a sus complejidades, por lo que la participación del investigador también se pone de manifiesto en tanto observador, entrevistador, evaluador, intérprete, etc. (Neiman & Quaranta en Vasilachis, 2006).

Por su parte Creswell, basándose en Stake (1995), explica el estudio de caso como una estrategia en donde el “el investigador explora a profundidad un programa, un evento, una actividad, un proceso, o uno o más individuos. Los casos son delimitados en cuanto al tiempo y la actividad, y los investigadores obtienen información detallada usando una variedad de procedimientos de obtención de datos durante un periodo sustancial de tiempo” (Creswell, 2003,

p. 21). Así, en esa misma línea, Yin (1994) concibe al estudio de caso como “una estrategia de investigación destinada a responder ciertos tipos de interrogantes que ponen su énfasis en el ¿Qué? ¿Cómo? y ¿Por qué? Subrayando la finalidad descriptiva y explicativa” (Yin En Díaz, Mendoza & Porras, 2011, p. 5).

De esa manera, teniendo en cuenta los planteamientos de Yin (1994), se implementó un estudio de caso múltiple, en donde la comparación entre un caso en una institución educativa urbana y un caso en una institución educativa rural, pueden ayudar a encontrar generalidades, no estadísticas, sino más bien analíticas que ayuden a la confirmación o refutación de nuestro marco teórico, pues teniendo en cuenta nuevamente a Martínez (2006) “Los estudios de casos múltiples refuerzan estas generalizaciones analíticas al diseñar evidencia corroborada a partir de dos o más casos (“replicación literal”) o, alternativamente, para cubrir diferentes condiciones teóricas que dieran lugar, aunque por razones predecibles, a resultados opuestos (“replicación teórica”).” (Martínez, 2006, p. 173).

Además posee un énfasis hermenéutico en la búsqueda del entendimiento y comprensión de la problemática de interés desde un proceso inductivo. Por tanto, de acuerdo con la postura epistemológica de esta investigación, no existe un interés ni una intención de hallar fórmulas o establecer generalidades desde procesos analítico-deductivos. Así las cosas, se llevó a cabo un estudio con una duración de 6 meses, divididos en tres fases o etapas. La primera fase fue destinada a la recolección y análisis bibliográfico; la segunda etapa estuvo compuesta por el desarrollo del trabajo de campo bajo la estrategia de indagación de estudio de caso, a partir de encuestas de diagnóstico, grupos focales y cuestionarios virtuales; el tercer y último momento, se

focalizó en la organización y sistematización de la información encontrada en las dos fases anteriores, con el propósito de generar un análisis para el planteamiento de conclusiones y la construcción del documento final.

### **3.2. Contexto**

Para la presente investigación se seleccionaron dos instituciones educativas públicas pertenecientes al departamento, una en un contexto rural y otra en un contexto urbano, con el propósito de establecer una comparación entre ambos casos. La IE ubicada en un ámbito rural es la Institución Educativa Rural Carlos García Mayorca, localizada en el Km 8 de la Troncal del Caribe en el corregimiento de Cordobita perteneciente al municipio de Ciénaga Magdalena; la Institución es de carácter mixto y cuenta con los niveles de Pre –Escolar, Básica primaria, básica secundaria y media académica, con una población estudiantil que rodea los 550 estudiantes, cuenta con 12 aulas de clases, una sala de informática con alrededor de 40 computadores, una biblioteca, una cancha de microfútbol y muchas zonas verdes. La población estudiantil está conformada en su mayoría por estudiantes de familias campesinas ubicadas en las veredas que conforman el corregimiento, principalmente de la vereda Jolonura.

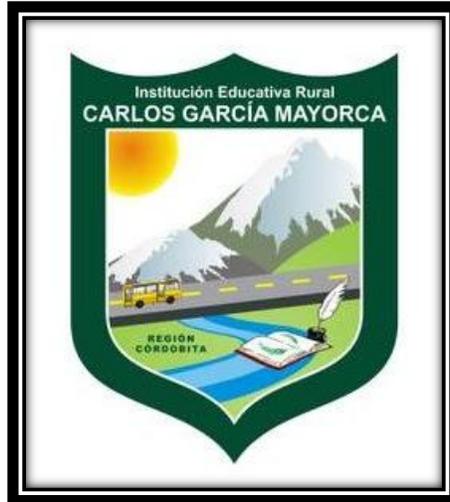


Imagen 1. Escudo de la Institución Educativa Rural Carlos García Mayorca

Para el caso urbano se seleccionó el Instituto educativo distrital técnico INEM Simón Bolívar de Santa Marta por ser el colegio público más importante de la capital y del departamento. La sede principal que la que se trabajó, se encuentra ubicada en la Calle 29 - A 31 480 en el barrio Mamatoco, es de carácter mixto y ofrece todos los niveles de educación: Pre-escolar. Básica (Primaria – Secundaria) y Media (Académica - Técnica) Diversificada; cuenta con 3 aulas virtuales, 5 salas de informática, un salón audio visual, un teatro con capacidad de 500 personas aproximadamente y una biblioteca, así como talleres de metal mecánica, ebanistería, electrónica, áreas para el trabajo agropecuario, departamento de educación física con 9 canchas múltiples, una cancha de fútbol, una de softball y un coliseo cubierto. Junto con todas las sedes, la institución tiene un total de 2900 estudiantes aproximadamente. La población estudiantil está distribuida de manera heterogénea a lo largo del municipio de Santa Marta, desde su casco urbano hasta las zonas rurales, en donde confluye una población plural que va de los estratos 1 a 3 mayoritariamente.



Imagen 2. Escudo del Instituto educativo distrital técnico INEM Simón Bolívar de Santa Marta

### **3.3. Población y muestra**

La población objetivo de este trabajo fueron los alumnos de 10° y 11° de cada una de las instituciones educativas. En cada uno de los salones se aplicó una encuesta de diagnóstico a la totalidad de estudiantes que posibilitó la selección de una muestra de 15 estudiantes por cada salón, para un total de 60 estudiantes entre ambos colegios. Los criterios de selección estuvieron enfocados en tres perfiles, 5 estudiantes con poco conocimiento del tema; 5 estudiantes con un conocimiento intermedio y 5 estudiantes con un conocimiento amplio de la temática; con el propósito de contar con la mayor diversidad de opiniones respecto al tópico en cuestión. Ahora bien, a causa de las vicisitudes presentadas durante el trabajo de campo, el número de estudiantes con los que se trabajó osciló dentro del rango previsto, por lo que en algunos casos se presentaron algunas fluctuaciones en la asistencia, como se especificará más adelante.

### **3.4. Técnicas de recolección de información**

#### **Fase uno: recolección y análisis bibliográfico.**

En esta primera fase se llevó a cabo una revisión de las políticas relacionadas con la promoción de la cultura digital en el departamento del Magdalena; para ello se indagó en los archivos y bases de datos del Ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones de Colombia (MinTIC), como ente responsable de la promoción de las TIC en el departamento por la ausencia de una secretaría departamental de TIC, con el objetivo de conocer las iniciativas desarrolladas para el departamento en los contextos escolares. Dentro de la misión que posee dicho ministerio, se encuentra el compromiso por implementar políticas y programas que propicien el acceso, uso y apropiación de las tecnologías.

En ese sentido, para el 2016 uno de los programas desarrollados es el denominado Ciclón, con el que se busca contribuir al fomento de la cultura ciudadana y democrática en ciencia, tecnología e Innovación y la apropiación de las TIC en más de 300 sedes educativas de 28 municipios del departamento no certificados, en donde se planteó la dotación de 45.000 tabletas, así como la formación para los docentes. La presencia del MinTic se caracteriza por la instalación de kioscos “vive digital” ubicados en varias zonas rurales del departamento, que para el año 2015 lograron un total de 275 kioscos en operación, con una inversión de 23.828 millones de pesos. De esa manera, como se muestra en la sección de noticias del portan del MinTic respecto a la presencia que ha tenido en el departamento, aunque estas iniciativas contemplen la capacitación docente, hacen mucho más énfasis en la dotación de dispositivos como tabletas, mostrándolos como el principal reglón de dichas políticas de promoción tecnológica.

Por otra parte, en el plan de desarrollo departamental se encuentra que 18 IE están desarrollando proyectos de innovación con el uso y apropiación de las TIC en las aulas de clase, con el propósito de “promover la asistencia y permanencia escolar, mediante el uso y apropiación de los puntos Vive Digital Plus”. (Plan de desarrollo del departamento del Magdalena, 2016, p. 66). Asimismo, en el documento se reconoce la necesidad de formación docente respecto al uso de las TIC, en donde se contempla la formación de 150 docentes en centros de innovación regional (CIR).

De la misma manera, en el plan de desarrollo se encuentra el programa: “La llave del conocimiento es mi Profe” en donde se pretende mejorar las competencias y capacidades docentes promoviendo “la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza, modelos flexibles y articulados con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)” (Ibídem, p. 157). Ahora bien, es importante destacar que en ninguna de las propuestas se define el concepto de apropiación tecnológica a pesar de ser uno de los objetivos principales en todas las iniciativas institucionales a desarrollar.

### **Fase dos: trabajo de campo Guber (2001).**

Esta etapa estuvo conformada por varias actividades, la primera de ellas es el reconocimiento del terreno y establecimiento de contactos. Esta primera actividad fue dirigida al acercamiento con los directivos y maestros de las instituciones abordadas; se les informó acerca del trabajo que se

tiene planeado realizar y al mismo tiempo se les consultó sobre su disponibilidad de participación en las actividades que se organizaron.

### Encuesta de diagnóstico.

Como instrumento inicial se implementó una encuesta de diagnóstico para tener una perspectiva general sobre lo que los jóvenes entienden por cultura digital (Ver Anexo 3). La encuesta se entiende como “una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características” (García En Angarita, 2003, p. 142)

Asimismo, esta encuesta permitió realizar una selección de los estudiantes que participaron en los grupos focales y los cuestionarios abiertos; para tal fin se aplicó la encuesta a la totalidad de los estudiantes de 10° y 11° en los colegios seleccionados, luego a partir de los resultados arrojados por la encuesta se seleccionó un número de 15 estudiantes de cada uno de los salones; los criterios de selección estuvieron planteados de acuerdo al conocimiento manejado por los estudiantes. Así, en la medida de lo posible se seleccionaron 5 estudiantes con poco manejo en lo relacionado a la cultura digital, 5 con conocimientos intermedios y otros 5 con un amplio manejo del tema, con el propósito de contar con la mayor diversidad de opiniones respecto al tópico de interés.

### Grupos focales.

Se realizaron cuatro grupos focales con jóvenes de los grados 10 y 11 de las IE abordadas, se entienden los grupos focales como “una técnica de recolección de datos mediante una entrevista grupal semiestructurada, la cual gira alrededor de una temática propuesta por el investigador” (Escobar y Bonilla-Jimenez, 2009, p. 1). Así, se contactaron a los rectores, docentes, padres y alumnos, con el propósito de informarlos del trabajo que se tenía planeado realizar, y al mismo tiempo, se pidió su colaboración para organizar los grupos focales. Los grupos focales estuvieron constituidos, máximo por quince personas y mínimo por seis. Todas las sesiones fueron grabadas y representaron los datos de partida en la selección y elaboración de una muestra para los sucesivos cuestionarios.

Algunos de los inconvenientes que se presentaron en la realización de los grupos focales, se encuentran relacionados a la inasistencia de los jóvenes con los que se contó para llevar a cabo las reuniones. Es por ello, que todas las citaciones a las reuniones fueron notificadas por escrito, con el fin de contar con los debidos soportes para la confirmación de la asistencia a los grupos focales.

### Cuestionario virtual.

Posteriormente a la experiencia y a los datos hallados en los grupos focales, se procedió a la aplicación del cuestionario.; entendido como “un tipo de prueba rápida, sencilla y precisa que se aplica en condiciones determinadas para obtener información concreta sobre un sujeto o grupo de sujetos. Consiste en un conjunto más o menos amplio de preguntas, cuestiones o ítems de formulación breve (Feixas, 2006, p. 98). De esa manera, se tuvieron en cuenta las versiones que

los jóvenes expusieron de manera oral y grupal en contraste con el cuestionario escrito e individual. Así, se realizó un cruce respecto a las versiones y maneras de argumentación de los jóvenes respecto a lo que entienden por cultura digital. La finalidad de este instrumento fue reconocer lo que los estudiantes tienen que decir sobre la cultura digital en su contexto escolar, así como identificar las percepciones de los participantes acerca del concepto en concreto, teniendo en cuenta la previa elaboración de las preguntas orientadoras. En ese sentido, buscando la manera de optimizar el tiempo para la sistematización de los datos, optamos porque la entrevista fuera llevada a cabo a través de la plataforma “Google formularios”, en donde los estudiantes accedieron en la medida de lo posible a esta plataforma y respondieron las preguntas abiertas allí consignadas.

### **Institución Educativa Rural Carlos García Mayorca.**

El día viernes 30 de agosto de 2016 se realizó la primera visita a la **Institución Educativa Rural: Carlos García Mayorca del corregimiento de Cordobita, municipio de Ciénaga Magdalena**, con el fin de contactar a las directivas de la institución e informales sobre la intención de trabajar en dicha institución; al mismo tiempo se presentó de manera formal el proyecto de investigación y solicitar el permiso para realizar las actividades correspondientes con los estudiantes de grado décimo y undécimo.

Luego de exponer las características del proyecto, las directivas aseguraron no tener ningún inconveniente en permitir el estudio; sin embargo, manifestaron su preocupación respecto a la falta de acceso a internet que sufre la IE. En ese sentido, a causa de esta dificultad, y a pesar de

no contar con vigilancia desde hace aproximadamente un año, se permitió la instalación del kiosco vive digital del corregimiento dentro de los linderos del colegio, siendo de acceso libre a toda la población, pues las directivas consideran la conectividad a Internet como una prioridad educativa.

De ese modo, se les informó que se había previsto encontrar algunas dificultades de conectividad, por lo que las actividades fueron adaptadas para ser realizadas sin necesidad de internet. Así, se obtuvo la aprobación para realizar la investigación y se delegó al coordinador académico como la persona que facilitaría el acceso a los espacios y el contacto con estudiantes y padres de familia.

Debido a que la institución solo cuenta con un curso del grado decimo y un curso del grado Undécimo, se tomó la decisión de trabajar con todos los estudiantes, ya que la suma de ambos salones fue de 34 estudiantes, 21 del grado Decimo, y 13 del grado Undécimo, lo que se consideró un numero manejable de estudiantes para el buen desarrollo de las actividades planeadas sin la necesidad de marginar a ningún estudiante de la investigación.

En referencia a los consentimientos informados (Ver Anexo 1), fue difícil contactar con los padres de familia en persona, debido a la ubicación de sus residencias en el corregimiento, por lo que acatamos la sugerencia del coordinador de dar inicio a las actividades en la semana del 12 de Septiembre de 2016, ya que el día 7 de septiembre se llevaría a cabo la reunión de padres de familia para la entrega de informes académicos. Así, se asistió a la reunión y se explicó a los

padres de familia los detalles de la investigación, a la vez que se solicitó su consentimiento para trabajar con los jóvenes.

Ahora bien, durante el proceso de planeación y configuración del cronograma de trabajo para las tres actividades requeridas, se presentaron algunas dificultades, ya que en esas semanas muchos jóvenes estarían realizando evaluaciones y recuperaciones de asignaturas para el tercer periodo. Por tanto, la primera actividad fue programada para el miércoles 14 de septiembre y las dos actividades restantes se programarían ese día dependiendo del cronograma de la institución, por lo que todas las actividades, aunque apretadas por las fechas, se lograron realizar, cumpliendo así con sus objetivos.

### **Reunión con padres de Familia de los grados 10 y 11. 7 de septiembre**

El día miércoles 7 de septiembre a las 9:20 AM se asistió a la reunión de padres, en la que asistieron 15 padres de familia en total por los grados Décimo y Undécimo. El Coordinador académico hizo una introducción sobre la investigación, presentando al equipo formalmente. Luego se expusieron las características y objetivos del proyecto, así como la solicitud de permiso para realizar la investigación. Así, luego de que los acudientes dieran su aprobación, se les enseñaron los consentimientos informados, y se les explicó cómo debían llenarse los datos, se le entregó a cada padre un documento o dos, dependiendo el número de hijos que pertenecieran a los grados 10 y 11. Al finalizar les agradecemos por su colaboración y permiso. La reunión finalizó a las 10:40 AM. Con respecto a los consentimientos de los padres que no asistieron, se

acordó con el coordinador entregarles a esos estudiantes los consentimientos, para que hablaran con sus padres y tomaran la decisión.

**Primera Actividad: encuestas miércoles 14 de septiembre.**

A las 7:30 AM se da inicio a la primera actividad; se realizó la presentación de la investigación donde se explicaron las características de la investigación y lo referente al consentimiento informado. Se solicitó a los estudiantes que estuvieran interesados en participar que levantaran la mano, a lo que todos respondieron afirmativamente. Seguido a esto se le dio a cada joven menor de edad un formato de consentimiento informado y se les explicó todo lo referente a la importancia de dicho documento para el proceso de investigación. De los 34 jóvenes matriculados se presentaron 31, por la inasistencia de dos estudiantes del grado 11 y un estudiante del grado 10 (Ver anexo 5).

Realizada la presentación se le entregó a cada estudiante el formato impreso de la encuesta. Una vez todos tuvieron el documento, se inició con la explicación de la actividad, haciendo hincapié en que no existían respuestas correctas o incorrectas, simplemente queríamos saber desde lo personal qué sabía o hacía cada joven de acuerdo a las preguntas. Siendo las 8:05 AM de la mañana se inició el desarrollo de la encuesta. En cuanto a las dudas presentadas sobre el contenido de la encuesta, la mayoría fue sobre el significado de la sigla TIC, a lo cual se respondió que significaba Tecnologías de la información y la comunicación, sin profundizar mucho más.

## **Segunda actividad: Grupos focales, martes 20 septiembre.**

Siendo las 8:06 AM se dio inicio a la actividad con los estudiantes de undécimo grado, a la que asistieron 12 jóvenes en total, así, luego de resolver algunos inconvenientes técnicos de compatibilidad entre el laptop y el dispositivo de proyección, se les explicó a los jóvenes las características de la actividad, reiterando nuevamente la importancia de responder desde sus punto de vista, ya que no existen respuestas correctas o incorrectas. Al ser una actividad de tipo oral inicialmente los jóvenes se rehusaban a participar activamente, por lo que se motivó a los jóvenes para que participaran diciéndoles que era simplemente expresar sus opiniones, las cuales eran válidas por ser propias. De ese modo, el ejercicio se llevó a cabo satisfactoriamente, los registros auditivos especifican cómo se desarrolló paso a paso. La actividad finalizó a las 9:40 AM.

Luego de finalizar la actividad con los estudiantes de undécimo, se prosiguió a trabajar con el grado décimo; para la presente actividad asistieron 18 de los 20 jóvenes participantes de la encuesta. De la misma manera que con los estudiantes de undécimo, se les indicó todo lo referente a la actividad, enfatizando en la importancia de responder desde sus opiniones, sin prevención de respuestas correctas o incorrectas. De esa manera, el ejercicio se prolongó desde las 10:30 AM hasta las 12:56 AM.

## **Tercera actividad: cuestionario virtual, martes 27 de septiembre**

Para esta actividad se acudió a la sala de informática de la institución; debido a la falta de conexión las preguntas del cuestionario fueron adaptadas en formato Word y depositadas en los computadores a través de memoria USB.

Luego de algunos inconvenientes técnicos relacionados con virus en algunos computadores y referentes al espacio, se lograron utilizar 17 laptops en buenas condiciones para realizar el cuestionario con los jóvenes de décimo grado. Cabe detallar que mientras se realizaba el proceso de organización de la sala, algunos de los jóvenes (varones) estaban jugando en los portátiles videojuegos que habían traído con anterioridad y que ya estaban instalados en los computadores. A las 8:15 AM dio inicio el ejercicio, finalizando a las 9:20 AM.

Para el caso de los estudiantes de 11°, la actividad inició a las 9:40 AM; sin embargo, solo se trabajó con 9 jóvenes, ya que los estudiantes restantes no asistieron a clases debido a que ese día la jornada escolar sería hasta finalizar el descanso, motivo por el que la asistencia a la institución fue muy baja. De ese modo, se aplicó el cuestionario a los estudiantes asistentes, explicándoles de la misma manera las características del ejercicio. Así, luego de una hora culminó la actividad (Ver anexo 4).

Luego de finalizar las actividades con los estudiantes se agradeció a la administración de la institución por toda la colaboración brindada, En ese sentido, tanto la rectora como el coordinador manifestaron su agradecimiento por la investigación y solicitaron presentar los resultados cuando estuvieran listos, para demostrar la importancia del internet para el corregimiento de Cordobita y en especial para la institución.

## **Instituto Educativo Distrital Técnico INEM Simón Bolívar de Santa Marta.**

Luego de varias visitas y algunas dificultades en contactar las directivas de la institución a causa de reuniones y otras actividades extracurriculares, el día de 5 de septiembre 2016 se logró concretar la reunión con el rector y el coordinador académico de la Institución. En la reunión se explicó a los directivos todos los aspectos correspondientes a la investigación. Así, una vez las directivas manifestaron comprender todos los aspectos del proyecto, se les solicitó el permiso para realizar las actividades planeadas con los estudiantes de décimo y undécimo, a lo que estuvieron de acuerdo, dando su aprobación.

Así, el coordinador académico puso a disposición de la investigación los cursos 10° - 4 y 11° - 6, ya que contaban con una cantidad similar de estudiantes, entre 20 y 30. En ese sentido, en el momento de establecer un cronograma de trabajo para las tres actividades requeridas, se planteó que en el transcurso de las siguientes dos semanas en curso sería imposible realizar las actividades, ya que para esas fechas muchos estudiantes estarían realizando las evaluaciones y respectivas recuperaciones de asignaturas para el tercer periodo. Por tanto, la primera actividad fue programada para el lunes 19 de septiembre, mientras las dos actividades restantes se programarían ese día dependiendo de las actividades de la institución.

Con respecto a los consentimientos informados (Ver anexo 1), el coordinador expresó que era muy difícil contactar con los padres de los jóvenes en persona, debido a que los cursos superiores a noveno tienden a tener una poca asistencia de los padres, inclusive para reuniones

referentes a la situación académica de los estudiantes. A razón de esta situación, se decidió explicarles a los jóvenes la importancia del consentimiento y dárselos para que ellos se los llevaran a sus acudientes.

### **Primera Actividad: encuestas lunes 19 de septiembre.**

Al llegar a la institución las directivas indicaron la sala de informática destinada para realizar la actividad; un aula bien abastecida con computadores portátiles, internet, un video beam y dos tableros. Seguidamente se ubicó el curso décimo, en donde asistieron 16 estudiantes de un total de 18; en ese momento se realizó la presentación del proyecto, exponiendo las características de la investigación y lo referente al consentimiento informado. Se solicitó a los estudiantes que estuvieran interesados en participar que levantaran la mano, a lo que todos respondieron afirmativamente. Así, se entregó a cada estudiante menor de edad un formato de consentimiento informado, explicándoles todo lo referente a la importancia de dicho documento para el proceso de investigación. De igual manera se hizo lo mismo con 11°, en donde asistieron 22 jóvenes de un total de 26. De los 22 jóvenes solo uno decidió no participar sin manifestar motivos al respecto.

Una vez realizada la presentación con los jóvenes se les llevó a la sala de cómputo destinada para la actividad, en donde se inició con el grado undécimo. Así, ya en la sala, se escribió en el tablero el enlace reducido para que los jóvenes accedieran a realizar la encuesta de diagnóstico ([goo.gl/SFqnqn](http://goo.gl/SFqnqn)). La mayoría de estudiantes necesitó asesoría sobre cómo ingresar a la dirección, pues no escribían el enlace en la barra de direcciones sino en el buscador de Google.

Esto podría ser a razón de las dificultades expuestas por lo jóvenes respecto a las clases de informática, cuando mencionan que se sienten atrasados en los contenidos dictados, lo que se manifiesta en el poco manejo que hacen de las herramientas de internet más allá del uso del buscador; también demuestra que se encuentran tan acostumbrados al uso de este navegador, que han obviado procedimientos básicos sobre el manejo de internet, como el uso adecuado de la barra de direcciones.

Una vez todos tuvieron abierto el instrumento se inició con la explicación de la actividad, haciendo hincapié en que no existían respuestas buenas o malas, y que simplemente queríamos saber desde lo personal que sabía o hacia cada joven de acuerdo a las preguntas. Siendo las 10:05 AM se inició el desarrollo de la encuesta, el resto de la actividad transcurrió sin inconvenientes. En cuanto a las dudas presentadas sobre el contenido, la mayoría estuvo enfocada hacia el significado de la sigla TIC.

Con el grado décimo la actividad se desarrolló de igual manera, dando inicio a las 11:06 AM, aunque se observó una actitud más desinteresada con respecto al curso anterior, pues en varias ocasiones los jóvenes manifestaron querer terminar rápido la encuesta para salir al patio a pesar de estar en horario de clase. A lo que se les solicitó que la hicieran con total veracidad y el tiempo que requirieran. El grupo completo terminó la actividad a las 12:10 PM.

**Miércoles 21 de septiembre Grupo Focal**

Luego de algunos retrasos debido a varias actividades en la institución, el coordinador académico indicó la sala virtual como el espacio prestado para realizar las actividades correspondientes; dicha sala cuenta con un tablero inteligente en el que se proyecta el video beam, acceso a internet, un escritorio y buenos pupitres para los alumnos. Asimismo, la institución nos facilitó un portátil para presentar los videos y las diapositivas pertenecientes a la actividad. De esa manera, iniciamos la actividad con los estudiantes de undécimo explicándoles las características de la actividad, y se reiteró nuevamente la importancia de responder desde su propio punto de vista, ya que no había respuestas correctas o incorrectas. Como sucedió en todos los casos, al ser una actividad de tipo oral inicialmente los jóvenes se rehusaban a participar activamente por lo que se les incentivó para que participaran, pues el ejercicio trata de expresar sus opiniones. La actividad se llevó a cabo satisfactoriamente, iniciando a las 8:00 AM aproximadamente y finalizando a las 9:35 AM.

Luego se dio inicio a la actividad con los estudiantes de décimo, en donde asistieron 14 estudiantes de los 16 que habían asistido en la actividad anterior. Así, se llevó a los 14 jóvenes participantes a la sala virtual, y al igual que con los estudiantes de undécimo se les explicó las características de la actividad. En este curso algunos participaron muy poco en cuanto a la expresión oral, a pesar de referirse a ellos directamente para algunas preguntas con el fin de buscar dicha participación. El resto de la actividad se llevó a cabo de manera eficiente, iniciando a las 10:00 AM aproximadamente y finalizando a las 11:40 AM.

### **Tercera Actividad, Septiembre 28 cuestionario virtual.**

Para la realización de la tercera actividad se acordó la sala de informática; a las 8:20 AM se comenzó el recorrido para buscar a los estudiantes de ambos salones, debido a que por disposición del coordinador y por la realización de actividades de recuperación durante ese día, era conveniente trabajar con ambos cursos en una sola instancia.

De los 16 estudiantes de undécimo 3 se encontraban en recuperación de una materia en ese momento, razón por la que no pudieron participar en la actividad. Mientras que, en el curso de Décimo, de los 16 estudiantes iniciales, 4 no participaron debido a actividades de recuperación y 4 no asistieron. Por lo que se redujo considerablemente el número de estudiantes de este grado en la última actividad. Así, la actividad dio inicio a las 8.40 AM, con la explicación de la actividad. La actividad finalizó a las 10:00 AM.

Luego de finalizar las actividades, el coordinador académico preguntó acerca del desarrollo del trabajo con los jóvenes, de las características de la investigación y del periodo aproximado de publicación de los datos. Se mostró muy interesado en conocer los resultados de la investigación y manifestó que en otras investigaciones con las que había participado la institución, muy pocas habían trascendido a presentar los resultados y las conclusiones al respecto. Así, se le indicó el tiempo aproximado en que se presentarían los datos, asegurándole que se le mantendría informado del proceso de la investigación.

### **3.5. Técnicas de análisis de la información**

#### **Fase tres: Análisis de datos**

Finalmente, surge la última etapa de esta investigación que comprendió el periodo para el análisis y cotejamiento de datos, que posteriormente llevó al proceso de escritura del presente informe, dando los insumos para la construcción de los productos esperados, orientados a comprender los imaginarios que los jóvenes estudiantes del Magdalena poseen alrededor de la cultura digital en los contextos educativos del departamento. En esa medida, se llevó a cabo un análisis comparativo por categorías a través de una matriz de doble entrada (Ver Anexo 6) en donde se relacionaron y concadenaron los objetivos con las categorías de análisis y las preguntas de los instrumentos que ayudaron a cumplir los objetivos, respondiendo de ese modo al objetivo general. En esta matriz se logró realizar una primera interpretación de los datos hallados en la encuesta y entrevista, teniendo en cuenta la información arrojada por los grupos focales. Todo esto se realizó por cada una de las categorías que luego se compararon entre la institución rural y la urbana para consolidar el análisis.

#### **Análisis comparativo por categorías Cultura digital (concepto) / Imaginarios**

##### **Concepto de cultura digital**

Con relación al concepto de cultura digital, para el caso del contexto rural, los jóvenes lo relacionan con la tecnología e internet, el desarrollo social, la comunicación e información sobre lugares y personas. De la misma manera, dentro de sus percepciones sobre este concepto, se deja

ver la presencia gubernamental, articulada a la dotación de dispositivos. Esto se debe a la presencia del estado a través de los programas de promoción, como “vive digital”, específicamente relacionado con la presencia de un “kiosco digital” cerca a las instancias de la institución educativa.

Asimismo, los jóvenes tienden a descomponer el concepto, relacionando a la cultura con la tradición y lo digital con lo tecnológico e informático, realizando una conjunción y concluyen que la cultura digital puede entenderse como la tradición de lo tecnológico. Este es un acercamiento al concepto entendido, más que como una tradición referente a lo histórico, puede comprenderse como unas “maneras de hacer” específicas, unidas a lo tecnológico. Asimismo, consideran que la cultura digital está relacionada con la cotidianidad de la vida contemporánea articulada a lo tecnológico, trascendiendo la esfera de lo académico y permeando totalmente a la sociedad, en donde la presencia de las redes sociales resulta indispensable. Del mismo modo, establecen una relación entre la cultura digital y las bondades que la tecnología puede brindarle a las actividades humanas.

Ahora bien, hay que destacar, como se mencionó líneas arriba, que en el momento de dar inicio a la actividad del cuestionario, varios estudiantes tomaron algunos portátiles y empezaron a jugar con videojuegos que ellos habían instalado previamente, trayéndolos desde sus casas en memorias USB. Sin embargo, llama la atención que aunque los jóvenes tuviesen un conocimiento sobre esas tecnologías de juego, no se evidenció en las respuestas mucha relación entre lo que los estudiantes conciben como la cultura digital y el manejo que tienen sobre los videojuegos; esto posiblemente es debido a que son concebidos como simples dispositivos de

ocio desconectados del ámbito escolar y fuera de lo que imaginan como cultura digital, pues si los celulares son vistos con suspicacia por los maestros, los videojuegos se encuentran mucho más lejos de ser aceptados como herramientas capaces de contribuir positivamente en la práctica pedagógica; aunque sea cual sea la situación, los estudiantes siempre encuentran la manera de acceder a estas tecnologías de juego, que probablemente contribuyen a fortalecer sus competencias digitales y hasta algunas de sus capacidades cognitivas.

Pregunta	Respuestas de los estudiantes en el contexto rural
¿Para ti qué es la cultura digital?	Es la facilidad de poder; hablar, navegar, mirar e informar y ser informados con todas las cosas, personas, lugares etc.
	Es un desarrollo para la sociedad en general.
	Lo que se por cultura digital es como una tradición que hay en todas partes del mundo y pues por digital podemos decir que se relaciona con la informática o tecnología.
	Para mí es todo lo que tiene que ver con la tecnología así como las redes sociales.
	Yo creo que la cultura digital es como un proyecto tecnológico del gobierno que les facilita a las personas adquirir los implementos tecnológicos necesarios para realizar cualquier actividad para la formación de ellos, por ejemplo el kiosco vive digital que les brinda a los estudiantes para que puedan realizar sus tareas etc.
	Para mí la cultura digital es todo lo que está relacionado con lo cotidiano con las culturas con las redes sociales.
	Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano
	Es un ámbito que tiene una comunidad con los aparatos tecnológicos.
	Costumbres en una comunidad con aparatos tecnológicos.
	Es la costumbre que tenemos acerca de cómo utilizar la tecnología.
	Es la costumbre que llevamos a cabo gracias a la tecnología
	La cultura digital para mí es aprender sobre el uso del computador y aprender más sobre el buen uso del Internet y otras cosa que tienen que ver con el computador
	Son aquellas tradiciones o costumbres que ha obtenido una comunidad por medio de la tecnología o aparatos electrónicos y tecnológicos.

Tabla 1. Respuesta de los estudiantes respecto a la cultura digital. Para ampliar, ver Anexo 6 y 7.

Por su parte, para el caso del contexto urbano, los estudiantes entrevistados, al igual que sucedió en el ámbito rural, también se ve la presencia de videojuegos usados por los estudiantes. Asimismo, relacionaron la cultura digital con las costumbres que posee una sociedad articulada a las tecnologías, comprendiéndola como “las maneras de hacer” y el conocimiento que se posee

sobre lo tecnológico. En esa medida, han realizado una articulación entre el concepto de cultura, entendido como lo tradicional y lo digital entendido como lo tecnológico. Así, tanto en el contexto rural como urbano las definiciones de los estudiantes sobre la cultura digital se muestran como las costumbres y/o tradiciones generadas alrededor y con relación a la tecnología.

En ese sentido, para ambos casos se enfatiza en las relaciones sociales que se dan a través de la mediación tecnológica. Sin embargo, a diferencia del contexto rural, para el caso urbano la cultura digital se manifiesta como formas de expresión de las personas que son influenciadas por la tecnología. Además, la presencia de lo gubernamental no aparece en este contexto escolar.

### **Relación entre cultura digital y TIC**

Con respecto a la relación que los estudiantes en el contexto rural encuentran entre la cultura digital y las TIC, es importante apuntar que un gran porcentaje no establece una relación entre estos dos conceptos. Sin embargo, un porcentaje menor de la población entrevistada plantea, en primer lugar, que ambas se relacionan con los sistemas, a la vez que conciben a la cultura digital como un elemento dependiente y contenido dentro de las TIC. Asimismo, ambos conceptos son percibidos como proyectos gubernamentales e iniciativas del Estado, a la vez que son entendidos como sinónimos, por estar relacionados con lo digital.

En esa misma línea, a las TIC se las relaciona también con la información a través de lo tecnológico, mientras que a la cultura digital se le atañe el fomento de lo tecno-digital. No

obstante, ambas son percibidas en relación con la comunicación, el manejo de la tecnología, la búsqueda de información y el Internet.

Así, la tecnología se convierte en otro eje que conecta ambas categorías, sin embargo, a las TIC se le relaciona un poco más con el uso, mientras la cultura digital se percibe como el manejo que se hace de esa tecnología en contextos locales, ya sean pueblos o comunidades, pues se perciben como la tradición tecnológica que se construye a través del tiempo.

Pregunta	Respuestas de los estudiantes en el contexto rural
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	Mucha porque las dos se tratan de sistema.
	Muchas relaciones ya que la cultura digital depende de las TIC, porque gracias a ella podemos tener gran facilidad de información, comunicación y entretenimiento en general.
	Mucha relación pues yo creo que es el mismo proyecto o que por lo menos que tiene el mismo objetivo el cual es realizado por el gobierno
	Es casi lo mismo por q la cultura digital como el nombre lo dice digital todo es digital y las TIC también se trabaja digital.
	Tiene mucho que ver porque las dos son casi lo mismo.
	Que con ambas podemos comunicarnos y buscar información.
	Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano
	Que una nos permite comunicarnos e informarnos y que la otra es la forma en como nos comunicamos e informarnos.
	En que siempre uno vive con la tecnología donde vayamos un medio donde utilizaremos muchas cosas en común como los celulares, tables etc.
	Que las 2 tienen que ver con las nuevas tecnologías, las cuales están integradas o se están integrando más a la sociedad para intentar facilitarnos más la vida.
	Creo que hay una relación principal porque ambas están basadas en la ayuda que podemos obtener de estos aparatos.
	Mucha porque la tic es acerca de tecnología de información y la cultura digital es acerca de lo mismo.
	La relación que hay es en la tecnología que se encuentran en los dos.

Tabla 2. Respuesta de los estudiantes respecto a la Relación entre cultura digital y TIC.  
Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Por su parte, para el caso del contexto urbano, en contraste con lo sucedido en el ámbito rural, un porcentaje mayor de estudiantes argumentó que sí existe una conexión entre ambos conceptos a través de lo tecnológico. Asimismo, para el caso urbano no se evidencia la relación

con lo gubernamental, situación que si ocurre en lo rural. En ese sentido, tanto para el caso rural como el urbano los conceptos de TIC y cultura digital se entienden como sinónimos, ya que al ser definidos por los estudiantes no se demuestra una diferenciación explícita o clara entre ambos conceptos.

En ese sentido, las TIC las entienden como los dispositivos que posibilitan la comunicación, mientras que a la cultura digital la entienden como la forma en la que se realiza dicha comunicación. Aquí, vuelve aparecer una noción respecto a las “maneras de hacer” con la tecnología. Por tanto, en este punto para ambos contextos las nociones son muy similares.

En el ámbito urbano relacionan ambos conceptos con la ayuda que proporcionan los dispositivos a la vida cotidiana; establecen una relación entre poder obtener mayor información y conocimiento, con alcanzar una cultura más profunda de las tecnologías digitales. Enfatizan en que ambos conceptos ayudan y tienen que ver con la comunicación y estar informados además de actualizados; también son concebidos como proyectos que promueven la tecnología en la vida cotidiana.

Definen a la cultura digital como la relación que se establece entre las personas y las TIC. En conclusión, para ambos contextos, los dos conceptos están relacionados con la integración de las tecnologías en la sociedad, por un lado, en lo rural como tradición tecnológica y para el caso urbano como el mejoramiento de la calidad de vida a través del uso que se hace de la tecnología.

## **Cultura digital (relación educación) / Imaginarios**

### **Relación entre cultura digital y contexto escolar**

Respecto a esta temática en el caso rural un porcentaje significativo de estudiantes manifestó su desconocimiento frente a la relación que puede existir entre la cultura digital y su contexto escolar. Sin embargo, la mayoría de los entrevistados afirma que dicha relación sí existe, basando su respuesta en el manejo que se da a los dispositivos informáticos en su escuela, concibiendo a la cultura digital bajo el marco de proyectos implementados para facilitar a los estudiantes las actividades escolares.

En esa medida, los estudiantes relacionan directamente la clase de informática con la cultura digital, limitando muchas veces este concepto a dicha materia en el ámbito escolar, resaltando el uso que se hace de internet. No obstante, algunos estudiantes niegan completamente la relación que existe entre la cultura digital y su contexto escolar debido a las precariedades en la infraestructura, pues esto afecta la conectividad, así como su posibilidad de acceder a los dispositivos informáticos con los que cuenta la institución educativa.

Por otra parte, las respuestas muestran cómo el uso que se da a los computadores es una de las principales dinámicas que podrían acercarlos a tener relación directa con lo que conciben por cultura digital. Así, los estudiantes entrevistados establecieron una relación entre la tecnología como elemento palpable de la cultura digital que ayuda al proceso escolar, mientras relacionan muchos más a las TIC con Internet; en esa medida, conciben a la cultura digital como un concepto que engloba la relación que se establece con la tecnología en un contexto general.

Pregunta	Respuestas de los estudiantes en el contexto rural
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	Sí, porque manejo computadores, tables y otros dispositivos
	Claro que sí. Porque estos proyectos facilitan a los estudiantes de realizar todas las actividades y compromisos escolares
	Sí porque tenemos clases de informática y eso es digital.
	Sí. Porque cuando entramos a la sala de informática utilizamos computadores
	Tal vez, porque no contamos con el servicio de internet en nuestra institución pero en algunas ocasiones utilizamos tecnología en nuestras clases especialmente en la sala de informática.
	No porque aquí no tenemos las condiciones necesarias y además nuestro colegio carece.
	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano</b>
	Sí, porque a través de la cultura digital podemos dar una clase más didáctica y así aprender más.
	Sí porque respondemos preguntas del colegio o de las clases por medio de Internet y esto nos brinda información.
	Sí porque en los colegios ya se encuentran muchos dispositivos tecnológicos como Tablet, celulares, computadores.
	Sí porque nosotros utilizamos los elementos eléctricos para dar una clase o para hacer nuestras tareas.
	Sí, porque nos ayuda a comunicarnos con nuestros compañeros y hacer trabajos en clase.
	Sí porque la institución está adquiriendo nuevos tipos de tecnologías.

Tabla 3. Respuesta de los estudiantes respecto a la relación entre cultura digital y el contexto escolar. Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Ahora bien, para el caso urbano a diferencia del ámbito rural, la totalidad de los jóvenes establece una relación entre la cultura digital y su contexto educativo, argumentando que a través de la cultura digital las clases pueden ser mucho más didácticas, pues según los estudiantes, se aprende más fácilmente utilizando la tecnología y navegando por internet para resolver las tareas que proponen los docentes en clase. Así, al igual que en el caso rural, los estudiantes consideran que sí existe tal relación debido a que el colegio cuenta con una gran cantidad de dispositivos como computadoras y tabletas que pone a disposición de los alumnos; sin embargo, no se hace referencia a las dificultades infraestructurales y de conectividad expuestas por los estudiantes del colegio rural.

Para ambos casos la materia de informática figura como el momento en donde más se toca el tema de la cultura digital. Sin embargo, para el caso urbano afirman que no existe una cultura digital consolidada por el poco tiempo de horas de informática que se dan a la semana, debido a que no alcanzan para adquirir todo el conocimiento necesario relacionado con la cultura digital.

En ese sentido, en contraste con lo observado en el contexto rural, los estudiantes urbanos relacionan a la cultura digital con la obtención de conocimiento, por tanto con su contexto escolar. Además, mencionan que la mayoría de los docentes se preocupan por mantenerlos informados sobre las nuevas tecnologías, como aplicaciones novedosas para los celulares que pueden ayudar al desarrollo de las clases, aunque existen profesores que todavía continúan desarrollando tareas de manera tradicional, a puño y letra, para evitar, según ellos, vicios o excesos en el uso de la tecnología.

### **Cultura digital (Promoción en la IE) / Imaginarios**

#### **Fomento de la cultura digital en la IE**

Respecto al fomento de la cultura digital en las IE, para el caso rural los estudiantes respondieron que dicho fomento ocurre generalmente solo en las clases de informática y gracias a la presencia de un “kiosco vive digital” que se encuentra dentro de los linderos de la institución educativa. También aseveran que esa promoción en la escuela de una cultura digital es poca, pues no en todas las clases permiten el uso de dispositivos informáticos, aunque en algunas se pueden implementar parcialmente los celulares.

En varias ocasiones los estudiantes relacionaron la cultura digital con la tradición generada alrededor de lo tecnológico. No obstante, otras versiones afirman que esa cultura digital no es posible o no se encuentra promocionada porque no hay una conexión constante a internet; sin embargo, contrastan las respuestas en donde el hecho de que se esté buscando la manera de estar conectados y resolver la dificultad respecto a la conectividad, demuestra que la institución educativa está de alguna manera fomentando la cultura digital cuando intenta mantener una mejor conectividad. Así, el énfasis en las precariedades infraestructurales históricas del colegio es una constante, pues a pesar de que la rectoría tiene toda la intención en la promoción de la cultura digital, dichas precariedades estructurales se convierten en un obstáculo para tal efecto.

Pregunta	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto rural</b>
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	Sí, en la sala de informática cuando nos dan los computadores
	Si, por que hay un kiosco digital ubicado en el colegio y el cual utiliza la comunidad y el colegio.
	Sí, hay una sala de informática y hay podemos practicar cultura digital.
	No porque si se fomentara habría internet y no lo hay entonces no.
	Pues sí pues porque si no, no estuvieran buscando la manera de instalar el internet en la institución.
	No porque aún no tenemos todos lo necesario.
	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano</b>
	No, porque no nos permiten utilizar aparatos electrónicos dentro de la institución y cuando nos facilitan uno no logramos entrar a internet.
	No porque no nos dejan utilizar aparatos tecnológicos en las clases.
	No porque en la escuela muy poco nos habla de la TIC o de cultura digital.
	Sí porque en el cole se ve mucho la cultura digital porque uno sale a recreo y ve a todo el mundo con el celular y tables en Facebook y cosas así.
	Sí, en ocasiones porque cuando llegan nuevas tecnologías al colegio no a todos se les da acceso a esa tecnología, solo se les permite a algunos, y a los demás se nos hace difícil el acceso a esas nuevas tecnologías.
	No, sí tenemos las herramientas pero no nos enseñan el uso adecuado para adquirir conocimientos.

Tabla 4. Respuesta de los estudiantes respecto al fomento de la cultura digital en la IE.  
Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Para el caso urbano, las opiniones frente a si se promueve o no la cultura digital en la escuela se encuentran divididas; al igual que en las aulas del colegio rural, los estudiantes

argumentan que realmente no se promueve una cultura digital, dado que no se permite el uso de dispositivos informáticos tan recurrentemente en las aulas de clase; por el contrario, otros piensan que sí existe una promoción por parte de la institución; sin embargo, aquellos quienes plantean esta afirmación se basan en que los estudiantes y profesores poseen dispositivos informáticos que usan al margen del currículo o de la práctica pedagógica, argumentando que en el recreo por ejemplo, se observa una gran cantidad de estudiantes y profesores que interactúan con sus dispositivos móviles.

Ahora bien, a pesar de que se usen dispositivos de manera individual dentro de la IE, no significa que la institución promueve de manera formal la cultura digital. Así, al igual que ocurre en el contexto rural, existen versiones que comentan sobre una parcial permisibilidad por parte de los profesores en el uso de dispositivos como Smartphone o Tablet para el desarrollo de las actividades en el aula.

### **Promoción de la cultura digital por parte de los docentes**

Cuando se cuestionó a los estudiantes respecto a si creían que sus profesores promovían la cultura digital en el aula de clase, para el caso del colegio rural, algunos afirmaron la existencia parcial de tal promoción por parte de los docentes, ya que en ocasiones se usan dispositivos como celulares y videobeam en la práctica pedagógica, pues en algunas clases los profesores implementan dispositivos generalmente para ver vídeos relacionados con las temáticas de las materias. Por otra parte, algunos estudiantes afirman que los dispositivos informáticos son considerados por algunos docentes como elementos de distracción que no contribuyen al

progreso de las clases, sino por el contrario generan distracción en los estudiantes. Otras versiones están de acuerdo con que no existe completamente esa promoción debido, no sólo a los profesores, sino al mal uso que los mismos estudiantes hacen de estos dispositivos, usándolos no con relación a la temática de la clase, sino para cuestiones de ocio.

Ahora bien, cuando los estudiantes afirman que existe una promoción de la cultura digital por parte de sus maestros, se refieren principalmente al profesor de informática, esto muestra que no existe una articulación transversal de la tecnología a la práctica pedagógica, sino ejercicios aislados focalizados solo en el espacio de dicha materia, pues son muy pocos los profesores y en contadas ocasiones, según las versiones, los que articulan tecnología a las clases. Así, gran parte de lo concerniente a la cultura digital se relaciona con el manejo de computadores, mientras otro grupo de estudiantes piensa que la cultura digital es propiciada por los maestros cuando los incitan a investigar utilizando dispositivos informáticos.

Pregunta	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto rural</b>
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	Sí, cuando nos dicen que saquemos los celulares en el aula de clase para investigar algo.
	Sí porque nos dan temas en el computador y en video beam.
	No tanto solo son algunos profesores los que lo hacen y son pocas las veces que lo hacen.
	Sí pero solo cuando necesitamos buscar o averiguar alguna tarea ya que nos ayuda mucho.
	Sí porque en algunas clases como de matemáticas e informática usamos video beam para presentar videos relacionados con las clases.
	Sí pero no todos solo la profe de matemáticas para ver videos de la clase utiliza a veces su teléfono.
	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano</b>
	Algunas veces, ya que hay profesores que nos permiten investigar por el celular pero otros no.
	Sí pero muy poco, algunos las utilizan otros prefieren coger libros y dejar la tecnología aparte.
	No, ya que muy pocos profesores no nos permiten informarnos por medio de la tecnología.
	Sí, algunos lo hacen ya que algunos usan herramientas tecnológicas para

	facilitarnos el trabajo o para certificar que nuestros escritos o gráficas estén perfectos.
	Sí, algunos porque la mayoría no lo deja ya que según ellos no van a prestar atención a las clases.
	No porque no usan dispositivos tecnológicos dentro del aula de clase.

Tabla 5. Respuesta de los estudiantes respecto a la promoción de la cultura digital por parte de los docentes. Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Ahora, respecto al contexto urbano, aunque se perciben opiniones encontradas, las entrevistas dejan ver, al igual que en el contexto rural, una tendencia en donde el docente de aula generalmente no permite el uso de dispositivos informáticos en el desarrollo de su práctica pedagógica, por temor a que se disperse la atención de los estudiantes. Por otra parte, existen docentes que utilizan la tecnología, pero son muy pocas las situaciones. Así, en este caso los estudiantes ven al docente como un sujeto opositor a la implementación de tecnologías en el aula de clase, más allá de la posición de la institución, la realidad del aula es que el docente aún muestra cierta resistencia a la articulación de la tecnología en su quehacer pedagógico.

### **Uso de la sala de informática en la IE**

Con respecto al uso que se da a la sala de informática en el contexto rural, los estudiantes entrevistados consideran que se asisten muy poco a dicha sala, comentando que quisieran frecuentarla más a menudo; creen que deberían ir más avanzados en las temáticas que están cursando, pues se sienten rezagados debido a la deficiencia en la conectividad y a la baja periodicidad con la que se imparte la clase, solo una vez por semana. Sin embargo, un porcentaje de los entrevistados piensa que se aprende lo necesario sin Internet con el uso de los computadores y teniendo en cuenta las posibilidades infraestructurales de la escuela, como el tamaño reducido de la sala.

Se podría inferir que el que consideren estar rezagados en las temáticas de informática puede responder a que su relación con las tecnologías fuera del contexto escolar, resulta ser un poco más avanzada. Sin embargo, afirman que se hace lo posible por enseñar el manejo de programas como el office. Así, la falta de conectividad es el principal elemento a relucir cuando se trata el tema de la sala de informática, ya que según los estudiantes, la ausencia de internet se resalta como una dificultad para poder realizar investigaciones y se considera como el elemento fundamental que impide que se dé un manejo adecuado de la sala de informática.

Pregunta	Respuestas de los estudiantes en el contexto rural
¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	No porque vamos muy poco.
	No porque creo que deberíamos ir más adelantados.
	No, ya que no está adecuada, su espacio es muy reducido y no está el servicio del internet.
	Sí porque utilizamos los computadores y nos enseñan a usar los programas como Excel, etc. Pero no podemos aprender cosas más avanzadas por la falta del internet.
	No porque si no se le hace un buen manejo para que nuestra sala de informática este mejor y además para que nos pongan el internet.
	No por qué no navegamos ni nada parecido ya que nuestra aula no cuenta con internet.
	Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano
	No porque todos los años damos los mismos temas no vamos más allá de lo que ya sabemos.
	No porque solo trabajamos con el aula de informática una sola vez a la semana, y en muchos casos dejamos de trabajar en el aula de clases hasta tres clases seguidas.
	No porque muy pocas son las veces que lo utilizamos.
	Sí, los docentes de mi institución sí le dan un buen uso ya que ellos se empeñan en hacernos aprender todo sobre nuevas tecnologías y herramientas como Excel, PowerPoint etcétera, gracias al buen uso de las salas tenemos un buen conocimiento sobre éstas y más herramientas.
	No, porque los estudiantes se distraen en otras páginas y le dan el uso adecuado a la clase.
	Muy poco porque avece los estudiantes no ponemos de nuestra parte y cuando el profesor está explicando algo, pues no le prestamos atención porque preferimos estar jugando o estar en Facebook que prestarle atención al profesor, y pues yo digo que ese nos es el uso adecuado para una sala de informática porque la sala de informática se hizo para enseñar y aprender nuevas cosas y con el uso que le hacemos en el colegio no es adecuado para lo que fue creada la sala de informática.

Tabla 6. Respuesta de los estudiantes respecto al uso de la sala de informática en la IE.

Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Por su parte, para el ámbito urbano se presenta una situación similar, ya que según los estudiantes el uso que se le da a la sala de informática no es el mejor, pues son muy pocos los días a la semana en los que se visita dicha sala. Del mismo modo, argumentan que en el contenido de las clases se repiten temáticas que ya han sido aprendidas; consideran que los contenidos impartidos en la clase de informática no son los más actualizados; aunque por otra parte, reconocen que el profesor de informática imparte conocimientos útiles respecto a procesadores de textos como el Office. En general, como ocurre en el caso rural, los estudiantes muestran insatisfacción por la poca frecuencia en la que se dictan las clases de informática.

Por otra parte, en este contexto los estudiantes perciben el uso de redes sociales dentro de la clase de informática como un uso inadecuado, pues relacionan este tipo de páginas con dinámicas de ocio, argumentando que las clases de informática deben estar relacionadas más con contenidos académicos formales.

### **Uso con-sentido de las TIC (Apropiación)**

#### **Concepto de TIC**

En el ámbito rural los estudiantes conciben a las TIC como programas de información y comunicación, relacionándolas con el uso que se hace de la tecnología, con Internet, lo digital, apps, programas, videojuegos, el uso que se hace de Whatsapp, de tabletas, programas de edición de vídeo, redes sociales y páginas web dedicadas al ámbito estudiantil; también la relacionan con iniciativas de dotación tecnológica, el aprendizaje, la exploración de información en la red y el

acceso a noticias. Así, para los estudiantes esta sigla se encuentra muy concadenada a los dispositivos tecnológicos y a programas institucionales de enseñanza.

De la misma manera, cuando se habla de TIC los estudiantes hacen referencia al buen manejo que se debe hacer de la tecnología, las entienden como los programas que ayudan al aprendizaje en la búsqueda de información. En ese sentido, las conciben como algo procedimental para el buen uso de la tecnología en la comunicación para el aprendizaje, y en menor medida como dispositivos o herramientas tecnológicas.

Pregunta	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto rural</b>
¿Para ti qué son las TIC?	Para mí las TIC es un programa de información y comunicación.
	Es una forma más fácil para investigar noticias, tareas etc.
	App, programas y juegos en los que las personas en general se entretienen, ejemplo: Whatsapp una app para celular o Tablet que se utiliza para el medio de la comunicación. Ejemplo: Sony vegas pro 13, un programa para computadores que se utiliza para editar y hacer cualquier clase de video. Ejemplo: Need for speed (most wanted) un juego para dispositivos entre media y alta capacidad, con el mismo puedo jugar con cualquier persona a nivel internacional.
	Las TIC es como un programa que nos enseña que con la tecnología la podemos utilizar para conseguir información de cualquier tema o cultura, también nos enseña que podemos utilizarla para nuestra comunicación cotidiana.
	Son como pasos para tener un buen manejo e información sobre la tecnología.
	Se encarga de darnos una información clara más que infórmanos presentárnoslas por medio de dibujos para que se nos hagan más claras.
	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano</b>
	Son las tecnologías de información y comunicación
	Son todas aquellas tecnologías que nos permiten comunicarnos o sacar información.
	Las TIC para mí son tecnología de a información de comunicación.
	Las TIC son unos elementos con los cuales podemos utilizar para contactarnos con familiares o amigos.
	Son un medio de comunicación que lo podemos utilizar de una manera segura para comunicarnos con parientes que estén lejos o también lo utilizamos para adquirir una información o para aclarar alguna duda.
	Son todos esos dispositivos electrónicos que nos permiten comunicarnos e informarnos de lo que pasa diariamente.

Tabla 7. Respuesta de los estudiantes respecto al concepto de TIC.

Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Por su parte, para el caso urbano las definiciones que los estudiantes manejan de la sigla TIC son muy cercanas al concepto oficial. Esto no significa que las respuestas de los estudiantes del contexto rural estuviesen erradas o lejos de lo que conforman las TIC, solo demuestra un manejo del concepto que ha sido trabajado a lo largo de su proceso escolar de manera directa en la IE urbana. Ahora bien, al igual que en el caso rural, los estudiantes tienen muy claro que las siglas se relacionan directamente con las tecnologías que sirven y son utilizadas para facilitar la comunicación entre las personas; sin embargo, a diferencia del caso rural, los estudiantes no relacionan la sigla con lo institucional, ni con iniciativas de dotación tecnológica, pues la relacionan mucho más directamente con dispositivos y herramientas tecnológicas.

### **Sobre la utilidad de las TIC**

En el contexto rural los planteamientos de los estudiantes relacionados a la utilidad de las TIC estuvieron orientados a señalar que son aprovechadas principalmente para la comunicación a través de las redes sociales; también argumentaron que sirven para el entretenimiento, el intercambio de información, la investigación, hacer las tareas y para informarse sobre los acontecimientos que pasan en el mundo. Asimismo, algunos estudiantes relacionan el concepto de TIC con enseñar los peligros que existen en internet; esto es debido a que las iniciativas que buscan la protección de los navegantes menores para la creación de una de un internet sano, mencionan la sigla TIC en este tipo de propaganda.

En ese sentido, los estudiantes plantean que existe una des-localización, debido a que ya no es relevante la ubicación física de las personas para poder entablar una comunicación a través de las TIC. Así, son concebidas como herramientas tecnológicas que sirven para enseñar y aprender con mayor facilidad.

Pregunta	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto rural</b>
¿Para qué crees que sirven las TIC?	Las TIC sirven para comunicarnos e informarnos por medio de las redes sociales.
	Para tener una buena comunicación ya sea técnica o personal.
	Para enseñarnos el peligro que hay en Internet, por ejemplo el ciber-acoso y saber dale buen uso al Internet.
	Para buscar información de cualquier tipo, ya sea tarea o alguna inquietud, también para comunicarnos con las personas más cercanas.
	Sirven para obtener una información y buen uso sobre el Internet.
	Para estar en comunicación con las personas aunque sean de otro país.
	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano</b>
	Mejorar los métodos de trabajo y aprendizaje.
	Yo creo que sirve para llevar una tecnología a cada hogar y para comunicarnos de una manera tecnológica y tener una cultura de cómo debemos aprovechar esto que nos están brindando.
	Para mantenernos informados de lo que pasa diariamente y podernos comunicarnos con las personas que nos rodean.
	Las TIC sirven para mantener informadas a las personas de todas las tecnologías actuales mantener a las personas informadas, hacerlas más cultas al mundo actual.
	Las TIC sirven para poder por ejemplo: comunicarnos con personas que tengamos tiempo que hablamos con ellos, también para estar pendiente de lo que sucede en nuestro país, estar más informados de cosas que sean de nuestro interés.
	Para la información digital.

Tabla 8. Respuesta de los estudiantes respecto a la utilidad de las TIC.  
Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Para el ámbito urbano, los estudiantes en sus respuestas manifestaron que las TIC sirven en términos de necesidades, ven a estas tecnologías en función de resolver las necesidades relacionadas a la comunicación. En esa medida, como ocurre en el contexto rural, los estudiantes tienen muy claro que las TIC sirven para facilitar procedimientos que van desde lo comunicativo, administrativo, hasta lo académico. También las conciben como tecnologías que sirven para optimizar actividades comunicativas e informativas.

## Apropiación de las TIC

Con respecto a la apropiación, en el caso rural la mayoría de los estudiantes afirmaron desconocer lo que significa “apropiación de las TIC”; se asocia la apropiación con el uso que se hace de la tecnología, estableciendo casi como sinónimos los conceptos de uso y apropiación, mientras que algunos afirmaron que dicha apropiación es la que se hace del internet y de la tecnología.

Pregunta	Respuestas de los estudiantes en el contexto rural
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	Que es cuando uno utiliza las redes sociales o algo que tenga que ver con la tecnología, ya que al utilizarlas ya nos estamos apropiando.
	Apropiación de del internet para hacer alguna cosa.
	Es apropiarnos de la tecnología.
	Nos orienta sobre la tecnología.
	Es utilizar las TIC.
	Tecnología de información.
	Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano
	Es como hacer las tecnologías de la información y la comunicación hacerlas nuestras ser nosotros quien fomente su uso eso es lo que yo entiendo.
	No sé.
	No sé.
	No sé.
	Conocer bien un programa o aplicaciones y hacerlas nuestras, apropiarnos de esas aplicaciones.
	Adquirir más tecnologías nuevas.

Tabla 9. Respuesta de los estudiantes respecto a la apropiación de las TIC.  
Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

De la misma manera ocurrió para el contexto urbano, pues existe un gran porcentaje de estudiantes que desconoce o no supo responder esta pregunta. En ese sentido, aquellos que respondieron relacionaron la apropiación de las TIC con el uso que se da de éstas, acudiendo al concepto de uso como referente de apropiación. En algunos casos las respuestas estuvieron orientadas a relacionar la apropiación con la dependencia, y unos pocos relacionaron la

apropiación con el ejercicio de hacer suya la tecnología utilizada. Así, para ambos casos el concepto de uso fue bastante significativo cuando se hablaba de apropiación.

### Uso de dispositivos informático

Con respecto a los dispositivos usados por los estudiantes, la mayoría los usan para investigar las tareas y a veces para ver vídeos; los dispositivos más usados son los Smartphone, los PC y las Tablet, aunque existe un porcentaje menor de la población que no cuenta con este tipo de dispositivos. Generalmente los Smartphone se utilizan en algunas ocasiones en el aula para resolver inquietudes que se generan en la dinámica de la clase. Además, argumentan que usar dichos dispositivos es la manera más fácil de encontrar la información que requieren los maestros en las tareas que proponen desarrollar, haciendo referencia al “Kiosco vive digital” ubicado en los linderos del colegio que sirve para desarrollar las tareas. Se puede observar que existe un porcentaje significativo de la población estudiantil que cuenta con acceso a estos dispositivos en su cotidianidad escolar.

Pregunta	Respuestas de los estudiantes en el contexto rural
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	Sí, uso el PC para investigar tareas y a veces para ver vídeos.
	Sí porque en dadas ocasiones necesito una investigación, imagen o vídeo relacionado con el trabajo o compromiso.
	Algunas veces, Tables o PC.
	Sí, para desarrollar tareas que me dejan los profesores.
	Sí porque entendemos más las clases y las explicaciones son más claras.
	Sí porque nosotros tenemos un “vive digital” para desarrollar nuestras tareas.
	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano</b>
Sí, todas mis tareas las desarrollo a través de mi celular.	
Sí porque se me facilita más investigar o averiguar lo pedido.	

	Sí porque eso me ayuda de una u otra manera, ya sea para buscar algún significado, e incluso enviarme conceptos con mis compañeras, intercambiar ideas, opiniones, Etc.
	Sí, uso algunos de estos dispositivos informativos para hacer mis tareas y trabajos y mantenerme informado sobre las tareas y eso porque se me hace más fácil no tengo que matarme la cabeza leyendo libros cuando con tan solo un clic puedo obtienes toda la información y más específica.
	Sí porque hace que las clases sean más rápidas.
	Sí porque me facilita hacerlas ya que es más complicad buscarlas en un libro.

Tabla 10. Respuesta de los estudiantes respecto al uso de dispositivos informático.  
Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Para el caso urbano la gran mayoría de los estudiantes afirmó utilizar algún dispositivo informático al desarrollar sus tareas; el dispositivo que más se menciona es el Smartphone, seguido por la Tablet. Al igual que en el contexto rural, las razones por las que los estudiantes dicen usar estos dispositivos, es porque agilizan, optimizan y hacen que el proceso de búsqueda de tareas y solución de problemas propuestos en clases, sea mucho más rápido. Hay quienes afirman que es mucho más rápido que estar matándose la cabeza leyendo libros cuando pueden encontrar las tareas con un clic.

### **Maneras de usar los dispositivos informáticos para el desarrollo de las clases**

Frente a las maneras de uso, los estudiantes del contexto rural en su mayoría respondieron que el uso de los dispositivos en las aulas está muy relacionado con el desarrollo de los talleres que se realizan en clase, o para resolver inquietudes que surgen en la misma dinámica de la materia. Del mismo modo, son usados para desarrollar las tareas extra clase, esto significa que los dispositivos informáticos como los Smartphone o PC, están muy presentes en la dinámica de aprendizaje de los estudiantes de 10 y 11 de la institución educativa, a pesar de que generalmente los docentes no los integran formalmente a su práctica pedagógica.

Pregunta	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto rural</b>
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	Investigando tareas, escuchando música, viendo vídeos, etc.
	Buscar tareas.
	En el traductor en clases de inglés.
	Utilizándolos para buscar información, vídeos cosas así para el desarrollo de las clases.
	Muchas veces lo utilizamos para investigar acerca de la clase o para ver videos que estén relacionados con la clase o los utilizamos como calculadora en clases de matemática o física.
	Pues los uso adecuadamente y solo cuando el profesor da el permiso.
	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano</b>
	Investigando las tareas y los términos que desconozco.
	Haciendo tareas o trabajos que debo investigar.
	Investigando las preguntas que me mandan y averiguar más sobre el tema que tengo que estudiar.
	Los uso adecuadamente porque cuando termino de hacer las cosas es que me meto en otras páginas como Facebook
	El Smartphone lo uso para realizar mis tareas, investigaciones, la verificación de trabajos, realizar gráficos ya que me facilita y me asegura sobre mis actividades.
	Los uso en casa cuando nos mandan a hacer trabajos para enviar al correo del docente que nos lo envió a hacer.

Tabla 11. Respuesta de los estudiantes respecto a la manera de usar los dispositivos informáticos en clases. Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Para el caso urbano los estudiantes afirman que usan estos dispositivos para realizar las investigaciones propuestas por el docente; algunos manifiestan que aclaran dudas para ampliar la temática que se dan en las materias. Por otra parte, hay quienes afirman usar adecuadamente sus dispositivos, ya que sólo después de realizar sus deberes, entran a las redes sociales como Facebook. En la mayoría de las situaciones los dispositivos son utilizados para resolver o realizar las tareas de investigación extra clase impartidas por los docentes en el aula. Por tanto, se usan mucho más fuera del aula que dentro de ella.

### **Valoración sobre los dispositivos informáticos en el desarrollo de las clases**

Al indagar sobre la ayuda de los dispositivos informáticos para el desarrollo de las clases en el contexto rural, los estudiantes coinciden en que las tecnologías utilizadas son muy importantes porque les facilita la búsqueda de información y el procedimiento que implementan al momento de buscar sus tareas. Varios estudiantes afirman que entienden mejor algunos temas en Internet que por la explicación del profesor. En ese sentido, la mayoría de los estudiantes concuerda con que los dispositivos como laptops o Smartphones pueden contribuir al mejoramiento del desarrollo de la clase, coinciden en que facilita la investigación y ayuda a comprender mejor las temáticas tratadas en el aula.

Pregunta	Respuestas de los estudiantes en el contexto rural
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	Sí porque a veces entiendo más en internet que al profesor.
	Sí porque se nos hace más fácil porque investigando las tareas en internet las encontramos mucho más rápido que en un libro.
	Sí porque uno puede investigar mejor mas afondo los temas.
	Sí, porque comprendemos más las clases.
	Creo que sí nos ayuda porque podemos tener un mayor Conocimiento acerca de la clase que se está tratando y un mejor aprendizaje.
	Sí, pues porque nos facilita el entender las clases.
	Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano
	Sí y no. Sí porque es más fácil entender las clases. Y no porque también como somos jóvenes utilizamos los dispositivos para otra cosa por ejemplo: Facebook, Instagram, etc.
	Sí porque nos ayuda a entender mejor los temas hablados en clase.
	Probablemente digamos que sí, por lo que hace a las personas flojas, solo le aparece la información con solo buscar lo que dice en cambio uno aprendiendo por medio de libros también es más productivo.
	Sí porque se hace más fácil nuestros trabajos diarios, nos deja comunicarnos con los compañeros para saber sobre tareas, etc. y así nos ayuda a realizar todo más rápido y con seguridad.
	Sí, para así tener mayor conocimiento de algún tema que no entendido.
	Sí porque así podemos buscar lo que desconocemos y aprender más.

Tabla 12. Respuesta de los estudiantes respecto al valor de dispositivos informáticos en el desarrollo de clases Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

Por su parte, para el caso urbano las opiniones se encuentran divididas; un gran porcentaje de los estudiantes entrevistados afirman, al igual que en el contexto rural, que estos dispositivos los ayudan de forma positiva en el desarrollo de sus actividades académicas, ya que a través de

ellos se puede encontrar información y ampliar el conocimiento que se imparte en las aulas de clase. No obstante, existen versiones que apoyan el hecho de que los estudiantes utilizan mucho más la tecnología para actividades de ocio que para sus deberes escolares. Asimismo, una tercera tendencia afirma que el uso de las tecnologías facilita las actividades académicas, a tal punto que genera un poco de flojera en los estudiantes que dependen de ellas para realizar sus actividades.

En este aspecto para el caso urbano podemos ver que aunque se tiene una percepción positiva respecto al uso de tecnologías para el desarrollo de las actividades escolares, también existe una suspicacia con respecto a las posibles dificultades que el mal uso puede generar en el desarrollo académico de los estudiantes.

## **Cultura digital (Políticas de Promoción)**

### **Políticas que promueven la cultura digital en las escuelas**

Con respecto a esta temática, para el caso rural muy pocos estudiantes, casi ninguno tiene conocimientos sobre estas políticas que promueven la cultura digital en la escuela. Así, un solo estudiante manifestó conocer computadores para educar y el programa “vive digital”. Es posible que esto ocurra porque desde un escenario formal no se ha informado a los estudiantes alrededor de estas políticas implementadas para la promoción de la cultura digital. Ahora bien, luego de las observaciones realizadas durante el trabajo de campo, en donde se evidenció, con base en las respuestas de los estudiantes, un apoyo en dotación de equipos pero no tanto en acompañamiento, vale preguntarse si estas políticas como han sido diseñadas e implementadas,

están promoviendo realmente una cultura digital o solo se encargan de suministrar dispositivos informáticos a las IE bajo la promoción de un uso instrumental.

Pregunta	Respuestas de los estudiantes en el contexto rural
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	Nada.
	Sí ejemplo: “computadores para educar” “kiosco vive digital”.
	No sé.
	No sé nada acerca de esas políticas.
	No sé.
	Nada.
	Respuestas de los estudiantes en el contexto urbano
	No porque no he tenido información sobre ellas.
	No sé.
	Que la cultura digital nos ayuda para poder aprender más sobre eso y para poder aprender sobre la cultura digital y más cosas.
	Sí, ya que el gobierno, nos ayudó mandando Tablets para modernizarnos y ayudarnos a desarrollar más la cultura en clases y aprender más como utilizar la tecnología de hoy.
	Pues que se le olvida que somos personas y que queremos ser alguien en la vida pero los políticos solo les interesa la plata.
	Pues las Tablets que entregaron y los portátiles que fueron entregados por el programa “vive digital”.

Tabla 13. Respuesta de los estudiantes respecto a políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas. Para ampliar ver Anexo 6 y 7.

En ese sentido, para el caso urbano ocurre la misma situación, pues los estudiantes en su gran mayoría desconocen las políticas de promoción de la cultura digital. En muy pocos casos argumentan sobre la dotación de tabletas y del programa vive digital. Más allá de eso, solo se manifiestan algunas pocas quejas frente a las cuestiones de corrupción. Así, en general hay un desconocimiento frente al contenido de dichas políticas en el contexto educativo por parte de los jóvenes estudiantes.

### Sobre “computadores para educar”

Con respecto a esta temática, en el ámbito rural un porcentaje muy pequeño de los estudiantes entrevistados afirmó conocer dicho programa. Sin embargo, para este caso un número mayor de estudiantes que conocían el programa en comparación con la temática anterior; por tanto, puede inferirse de esto que computadores para educar no es concebido como una política de promoción de la cultura digital. Así, los pocos estudiantes que afirmaron conocer el programa, argumentaron que este tipo de iniciativas son positivas porque al dotar de computadores a los colegios, se mejora la educación en las escuelas.

Pregunta	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto rural</b>
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	Sí, es bueno para educar mejor.
	Sí, es muy bueno porque les dan computadores a los estudiantes.
	Sí, que es muy bueno porque eso ayuda a las personas que son de muy bajos recursos y con el programa ayuda a esas personas a educarse mejor.
	La verdad conozco muy poco sobre ese programa pero me parece muy bueno porque los donan a colegios para que los estudiantes tengan una mejor educación.
	Sí, pues yo pienso que es muy bueno ya que nos facilitan computadores que nos ayudan mucho y se les agradece por entregarle computadores a nuestro colegio.
	No lo conozco.
	<b>Respuestas de los estudiantes en el contexto rural</b>
	No porque nadie me ha informado sobre esto.
	No porque jamás me dijeron que era.
	Sí, es el programa que el gobierno realizo para entregar computadores en los colegios.
	Sí, son computadores que le dan a los colegios para que eduquen a los estudiantes sobre las tecnologías.
	No, porque no nos han informado sobre él.
	No, no he tenido la oportunidad de conocerlo.

Tabla 14. Respuesta de los estudiantes respecto a computadores para educar.  
Para ampliar ver Anexos 6 y 7.

Ahora bien, para el caso urbano también existe un amplio desconocimiento frente al programa “computadores para educar”. Así, aunque cinco estudiantes afirmaron conocer el programa, aclaran no saber si en su colegio dicho programa ha sido implementado. En esa medida, no existe una noción clara sobre las características del programa, pues aunque algunos

estudiantes lo conocen, no es por experiencia sino por información que han encontrado acerca de rasgos generales del programa.

#### **4. Propuesta para la intervención escolar**

De acuerdo a los hallazgos encontrados podemos inferir que los estudiantes poseen un significativo manejo de dispositivos informáticos, implementándolos dentro de sus actividades académicas y dinámicas de aprendizaje, con o sin autorización del docente. Sin embargo, a pesar de contar con conocimientos sobre el manejo de estos dispositivos, se perciben algunas ausencias respecto al uso que hacen de Internet, y al desconocimiento de aplicaciones o sitios web que pueden contribuir a potencializar sus habilidades académicas y competencias digitales.

Asimismo, el docente en la mayoría de los casos es percibido por los estudiantes como un opositor a la integración de las TIC en la práctica pedagógica, por su desconocimiento respecto a cómo pueden contribuir de manera positiva el desarrollo de las clases. En ese sentido, existe una ausencia de escenarios que propicien la comunicación entre estudiantes y docentes en cuanto a estos temas, en donde puedan interactuar frente a las opiniones o conocimientos que poseen frente a los dispositivos informáticos como herramientas positivas en el aula.

Por lo tanto, con el fin de contribuir a que se establezca un diálogo entre alumnos y docentes respecto a las posibilidades que brindan los dispositivos informáticos, se propone la creación de un portal web, específicamente una página de Facebook, en donde profesores y estudiantes puedan interactuar, intercambiando información, ideas o creando debates referentes a lo relacionado con cultura digital en los contextos escolares. En esa medida, la creación de esta

página en Facebook resulta ser lo más adecuado teniendo en cuenta que es la red social más visitada y conocida por la población estudiantil y docente. Con esto se espera que la página se convierta en un espacio que brinde la posibilidad de intercambiar información, vínculos hacia portales que informan sobre el aprovechamiento de las TIC en el contexto educativo; además, compartir aplicaciones que puedan ser intercambiadas por estudiantes y docentes para integrarlas a sus procesos de enseñanza/aprendizaje.

Así, la página creada en Facebook se denominó “Colegios del Magdalena por la Cultura digital” desde donde se podrá acceder a varios portales que proporcionan herramientas e información sobre las tecnologías en pro de la educación.



Imagen 3. Panorámica inicial de la página “Colegios del Magdalena por la Cultura digital”  
<https://www.facebook.com/Colegios-del-Magdalena-por-la-cultura-digital-401697856884316/>

Con el transcurrir del proceso se otorgará la administración a los docentes o estudiantes que demuestren una apropiación de esta página, que será continuamente alimentada y actualizada por el investigador principal. Sin embargo, la proyección apunta a que los mismos docentes y

estudiantes sean los alimenten el portal con sus dudas, comentarios, informaciones, y que pueda convertirse en una comunidad abierta en pro del enriquecimiento sobre la cultura digital, lo que se tiene planeado ocurra a corto plazo.

En esa medida, a mediano plazo se espera que el grupo se desarrolle espontáneamente e integre a otros colegios del departamento mientras se establecen vínculos con otras comunidades de aprendizaje ya existentes que quieran contribuir con sus ideas o cuestionamientos sobre las posibilidades que traen para el ámbito educativo las tecnologías digitales.

## **5. Conclusiones**

Uno de los elementos a tener en cuenta cuando se problematiza sobre el concepto de cultura digital, es la evidente transformación que Internet ha generado en la vida cotidiana de los jóvenes y puntualmente en sus contextos escolares; fenómenos como la lectura fragmentada han venido remplazando las dinámicas de la lectura lineal, dado que los jóvenes actualmente no leen completamente un texto de manera lineal, hoy en día si necesitan realizar una tarea, entran a la red y buscan de página en página fragmentos y retazos de varias fuentes que les demandan leer de manera fragmentada para poder armar un collage de ideas, que en muy poco tiempo pueden convertir en textos con sentido para cumplir con sus actividades académicas. Se podría inferir que esto ha llevado a una transformación en las maneras de pensar de los jóvenes estudiantes cuando acceden a la información, pues se ha pasado de un pensamiento lineal a un pensamiento divergente que incide en la red de significantes que construyen y en la que están inmersos, pues

muy pocos son los que prefieren leer un libro entero para hacer sus deberes, cuando pueden resolverlos de manera inmediata solo con un clic.

Ahora bien, si se entiende la lectura y la escritura como procesos culturales de codificación informacional y representación de la realidad, las formas en las que se realizan estos procesos pueden incidir directamente en la construcción de toda la trama de significados que configuran una cultura determinada. En ese sentido, durante siglos la escuela a través del libro, del códice, y de su lectura lineal, construyó unas maneras de acercarse, construir y comprender el conocimiento que hicieron posible la cultura del libro, la cultura escrita, la cultura letrada; sin embargo, actualmente esas formas tradicionales y hasta canónicas se ven amenazadas por esa lectura fragmentada practicada en Internet, cuando los sujetos se enfrentan a cantidades de información nunca antes imaginadas a través de las posibilidades que ofrece la hipertextualidad.

Estas nuevas prácticas muestran unas formas distintas de codificar y procesar la información, a través del aprendizaje colaborativo o la creación de comunidades virtuales de aprendizaje que no dependen de la ubicación física para la comunicación efectiva de sus miembros, mientras sus dinámicas se encuentran imbricadas por las TIC y soportadas sobre la existencia de Internet como una red de información des-localizada e interconectada a nivel global, sin rigidez de horarios y con mayor flexibilidad temporal.

No se trata de afirmar con esto que una forma de lectura es mejor o peor que la otra, se trata de plantear las diferencias acontecidas en estas nuevas maneras de acercarse a la información; sin embargo, la lectura lineal no garantiza de manera fundamental una mayor o

mejor profundización o comprensión del tema estudiado, ya que al leer un libro de principio a fin como tradicionalmente se acostumbra, no significa que las personas recuerden la totalidad de la información que el libro contiene, pues retienen las ideas principales o los apartes que más les interesan, siempre con tendencia a identificar las ideas relevantes por encima de las redundancias que comúnmente pueden existir en los documentos extensos.

Las TIC al estar articuladas a las subjetividades de los jóvenes estudiantes, hacen que construyan redes simbólicas y acuerdos en relación a sus contextos inmediatos. En esa medida, si se entiende al concepto de cultura como la trama de significados asignados e intercambiados por los sujetos de una colectividad específica, se podrá entender a la cultura digital como esa nueva forma creada a partir de la relación que existe entre las colectividades y las TIC en función de construir significados y unas nuevas maneras de concebir el ser, el estar y el saber, frente a otras formas distintas. En ese sentido, la cultura digital va mucho más allá del uso instrumental que se da a los dispositivos, inclusive más allá del uso consentido, pues encierra toda una gama de concepciones referentes al tiempo, al espacio, a las relaciones sociales, a las formas de adquirir información, de construir conocimiento y a las maneras de concebirse como individuos parte de una red interconectada que trasciende las fronteras del estado-nación, pero que al mismo tiempo puede estar articulada a las singularidades culturales sin atentar necesariamente con las tradiciones o dinámicas locales.

Entonces entender esa cultura digital en el caso de los jóvenes en sus contextos escolares, es entender que existe una lectura fragmentada impulsada por la necesidad de inmediatez, por las posibilidades de ubicuidad, en donde las barreras geoespaciales ya no son un obstáculo para

configurarse como sujetos sociales en torno a la conectividad en un mundo interconectado. Así, no se trata una vez más del uso que se da a los dispositivos, es la manera en la que se concibe la realidad, es una forma de entender cómo se sitúan los jóvenes asumiéndose como sujetos culturales influenciados por la interacción que tienen con las TIC.

En esa medida, todas las nuevas prácticas desencadenadas por la integración de las tecnologías en los ámbitos estudiantiles de los jóvenes, exacerbaban los entornos virtuales que visitan, extrapolándose al contexto análogo de su aula, pues esta última también ha sido y es modificada por estas manifestaciones tecnológicas, que al ser adoptadas condicionan la totalidad de las prácticas socioculturales y por ende la dinámica escolar, transformando hábitos, generando costumbres construidas en rupturas, en procesos sincrónicos, atemporales y fragmentarios. Así, la constante en la creación de hábitos, más que la repetición o permanencia prolongada de acciones o actividades, resulta ser la irrupción de las prácticas, la transformación y adaptación al cambio. Por tanto, la cultura digital podría entenderse como irrupción y discontinuidad en oposición a la cultura tradicional entendida como linealidad y constancia.

Ahora bien, aunque existan muchas distancias referentes al acceso en tecnología de última generación entre los estudiantes del ámbito urbano y el rural, se comparten muchas nociones respecto a lo tecnológico en el contexto escolar, pues los jóvenes poseen en su mayoría los mismos códigos, las mismas maneras en la que entienden la tecnología y las formas de relacionarse con ella. Asimismo, se puede establecer que comparten una misma concepción del tiempo referente a la construcción del conocimiento dentro de sus prácticas académicas basadas en el uso que hacen de Internet. En esa medida, al compartir tantos referentes podría decirse que

están inmersos en una misma cultura digital, bajo unos principios que les permiten comunicarse entre ellos a través de códigos interpretables e interpretados sin que la diferencia de contextos sea un obstáculo.

No existe entonces una diferencia radical entre lo que un joven estudiante de un contexto rural entiende por cultura digital frente a lo que concibe un estudiante de un contexto urbano. Del mismo modo, tampoco existe mucha diferencia en torno a la relación que establecen con la tecnología en sus ámbitos escolares a pesar de que el acceso sea un poco asimétrico, por el hecho de que en el contexto urbano existe una mayor posibilidad de acceso a la tecnología. Sin embargo, esto no le impide a los jóvenes del contexto rural acceder a ciertas tecnologías que comparten los mismos códigos y que posibilitan la comunicación entre ambos contextos, pues un estudiante del contexto rural puede mantener una conversación respecto a las redes sociales con un joven del contexto urbano sin ningún tipo de dificultad, contradicción o incoherencia en los códigos manejados dentro de lo que es interpretable para ellos; lo que evidencia la existencia de una cultura digital que trasciende ambos contextos.

Con esto no se quiere decir u obviar las grandes brechas que existen entre ambos contextos, ya que está claro cómo la pretensión de construir una sociedad del conocimiento con la imposición de iniciativas creadas desde las concepciones occidentales de progreso y desarrollo, paradójicamente ha evidenciado unas grandes grietas estructurales en la configuración de la sociedad contemporánea capitalista, pues muchos de los obstáculos que impiden la realización de ese proyecto de sociedad, son vestigios de desigualdades históricas localizados en los sustratos del modelo social heredado del colonialismo y la modernidad, que

supuestamente superados, aún hacen mella en la forma cómo se concibe al “meta-relato” de la ciencia y la tecnología como producto de la lógica occidental, pero con pretensiones y características susceptibles a ser presuntamente universales.

En ese sentido, la presencia institucional para el acceso a la tecnología es mucho más existente en el ámbito rural que en el urbano, dado que los jóvenes tienen mucho más en cuenta la presencia gubernamental manifestada en la dotación de equipos y conectividad, como en el caso de los “kioscos vive digital” diseminados por muchas zonas rurales del departamento, situación que no ocurre en las esferas urbanas.

Otra de las situaciones ocurridas en ambos contextos, es la visión que los estudiantes tienen del maestro como un obstáculo para la articulación de las tecnologías en el aula de clase. Sin embargo, los estudiantes tienen muy claro cómo acceder a las tecnologías, y aunque no manejen los conceptos oficiales de TIC o apropiación tecnológica, se encuentra en gran parte inmersos en las dinámicas que caracterizan a la cultura digital, debido a sus maneras de acercarse y relacionarse con la tecnología, permeando de esa manera las formas en las que hacen sus deberes y sus relaciones sociales. Así, es necesario exhortar al docente para que, consciente de estos cambios, desarrolle estrategias pedagógicas que le permitan a los estudiantes aprovechar estas nuevas formas de codificar y decodificar la información en el proceso de construir conocimiento.

Este es un tema que debe ser tratado de acuerdo a las particularidades de las localidades, ya que la apropiación del conocimiento debe ser acorde a las dinámicas socioculturales propias, en función de aprovechar al máximo los avances científicos y tecnológicos. Por tal razón, se deben

generar metodologías inclusivas que propicien la reflexión crítica, respetando la riqueza y diversidad cultural, sin vulnerar las libertades que cada comunidad posee dentro de sus cosmovisiones, contribuyendo a resolver las controversias y tensiones que se pueden generar en el diálogo entre diferentes opiniones, saberes o tradiciones, en busca de acuerdos en equidad. De ahí, que la cuestión esté en que dicho dialogo debe ser horizontal desde el momento de la formulación de las propuestas y no continuar siendo un aviso y una supuesta consulta, en donde simplemente se notifica a los sectores educativos locales de las decisiones tomadas desde los centros hegemónicos, ignorando generalmente las realidades que pretenden gobernar. De esa manera y para terminar, se considera fundamental tener en cuenta todas estas realidades acontecidas en cada contexto al momento de formular e implementar políticas públicas relacionadas con la intervención de TIC en los ámbitos escolares, más allá de la simple dotación en dispositivos de manera homogénea para todos los contextos.

## 6. Bibliografía

- Alba, G. (1997). La generación incógnita, un decálogo sobre los jóvenes de los 90. *Revista Universitas Humanística*, 46, pp. 99-116
- Baczko, B. (1991). *Los imaginarios sociales, memorias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Baeza, M. (2000). *Los caminos invisibles de la realidad social. Ensayo de sociología profunda sobre los imaginarios sociales*. Santiago de Chile: RIL Editores.
- Barros, R., Rodríguez, L. & Barros, C. (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad* [seriada en línea], 7 (3). pp. 137-144. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/>.
- Basilotta, V. García, A. & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, XXI (42) 65-74. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15830197008>
- Belloso, N. & Perozo Bracho, M. (2009). Asimilación de tecnología de información y comunicación en las alcaldías de Venezuela. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XV (1) 139-147.
- Bunge, M. (2007). *Buscar la filosofía en las ciencias sociales*. México: Siglo XXI.
- Carvajal, V. (2008). La implementación de tics desde la pedagogía rural. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, enero (31) 163-177.

- Carvajal, V. (2013). *Modelo pedagógico para el desarrollo de programas educativos con componente virtual, dirigidos a adultos de zonas rurales centroamericanas* (Tesis doctoral). Universidad de las Islas Baleares, España.
- Castoriadis, C. (1975). *La institución imaginaria de la Sociedad*. Buenos Aires: Tusquets Editores.
- Creswell, J. (2009). *Research design Qualitative. Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Ángeles: Sage.
- Crovi Druetta, D. (2002). Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, XLV (185) 13-33.
- Daza, G. (2011). Hacia un concepto de cultura digital. *Interacción*, 52, 1.
- Del Álamo, O. (2003). 'El desafío de la Brecha Digital'. Desarrollo humano e institucional en América Latina. DHIAL. 13/05/2003. II G Instituto Internacional de Gobernabilidad.
- Del Moral, M., Villalustre, L. & Neira, M. (2014). Variables asociadas a la cultura innovadora con TIC en escuelas rurales. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 18(3) 9-25.
- Díaz, S., Mendoza, V. & Porras, C. (2011). Una guía para la elaboración de estudios de caso. *Razón y Palabra*, 16(75) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199518706040>
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia: Notas para una antropología de la Cibercultura. *Revista de Estudios Sociales*, 22, 15-37. (<http://res.uniandes.edu.co/view.php/322/view.php>).

- Escobar, J. (2000), *Lo imaginario. Entre las ciencias sociales y la historia*. Medellín: Fondo Editorial Universitaria EAFIT.
- Escobar, j & Bonilla, f. (2009). “Grupos Focales: una guía conceptual metodológica”. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 9(1) 51-67.
- Feixas, M. (2006). Cuestionario para el análisis de la orientación docente del profesor universitario. *Revista de Investigación Educativa*, 24(1) 97-118.
- Fernández, S. (2014). “Cultura digital para una vida plena”  
<http://www.latinconference.org/index.php/ascolbi/13/paper/viewFile/3/16>
- García Ferrando M. La encuesta. En: Garcia M, Ibáñez J, Alvira F. El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación. Madrid: Alianza Universidad Textos, 1993; p. 141-7
- Geertz, C. (1987). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- Gobernación del Magdalena. (2016). *Plan de desarrollo departamental 2016 - 2019*. Recuperado de: <http://magdalena.gov.co/apc-aa-files/34643831326563363433376435343634/plan-de-desarrollo-magdalena-2016-2019.pdf>
- González, G. & Caicedo, M. (1995). *La intervención social en las subculturas juveniles urbanas en Latinoamérica*. Ponencia presentada en el pre congreso del V Congreso nacional de pedagogía Lasallista, Medellín.
- Gómez, P. (2001). Imaginarios sociales y análisis semiótico. Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, (17) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18501713>

Grané, M. (1997). “¿Informática Infantil?”. Aula de Innovación Educativa, dic. 97.  
(<http://www.lmi.ub.es/te/any97/grane/>).

Grisales, N. (2011). La brecha cognitiva: una realidad educativa que va más allá de la brecha digital entre las instituciones urbanas y rurales de Manizales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 7(2) 37-56.

Gros, B., Escofet, A, & García, I. (2012). La influencia del género en la cultura digital del estudiantado universitario. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 12(3) 95-114.

Guber, R. (2011). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Kerckhove, D. (2005). “Los sesgos de la electricidad”. En: *Lección inaugural del curso académico 2005-2006 de la UOC (2005: Barcelona)* [artículo en línea]. UOC. [Fecha de consulta: 02/04/06]. <http://www.uoc.edu/inaugural05/esp/kerckhove.pdf>

Lago, S. (2012). *Ciberespacio y resistencias Exploración en la cultura digital*. Buenos Aires: Hekht Libros.

Lévy, P. (2007). *Cybercultura, la cultura de la sociedad digital*. España: Anthropos.

Ley 375 de 1997.

Marqués, P. (2001). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad.  
(<http://peremarques.pangea.org/si.htm>).

Martín-Moreno, C. (2004): "Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento". En Lorenzo Delgado, M., Ortega, J., Sola, T. & Chacón, A. (Coords.). *La Organización y Dirección de Redes Educativas* (pp. 55-70). Grupo Editorial Universitario. Granada.

- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, (20) 165-193.
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2013). “Próximos al Día Mundial de Internet, MinTIC revela estudio de cultura digital en Colombia.” <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-6096.html>
- Molinares, V. (2005). Los imaginarios sociales sobre el conflicto social y la forma como lo solucionan los pobladores del barrio La Paz en Barranquilla (Colombia). *Revista de Derecho*, (24) 106-139. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85102404>
- Munévar, F. (2009). Creación de un micromundo interactivo en una institución educativa rural. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 5(1) 155-177. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134115204008>
- Neiman, G. Quaranta, G. (2006). Los estudios de caso en la investigación sociológica, en Vasilachis de Gialdino (comp.) *Estrategias de investigación cualitativa*. Buenos Aires: Gedisa.
- OMS (Organización Mundial de la Salud) (2000) La salud de los jóvenes: un desafío para la sociedad. Serie de informes técnicos. Disponible en: [http://whqlibdoc.who.int/trs/WHO\\_TRS\\_731\\_spa.pdf](http://whqlibdoc.who.int/trs/WHO_TRS_731_spa.pdf)
- Pérez, A. (2016, 29 de julio). Colegios en mal estado frenan la educación en Colombia. *Dinero*. Recuperado de <http://www.dinero.com/opinion/columnistas/articulo/colegios-en-mal-estado-frenan-la-educacion-por-angel-perez/226227>
- Pintos, J. (1995). *Los imaginarios sociales: la nueva construcción de la realidad social*. Barcelona: Editorial Sal Térrea.

Pintos, J. (2005). Comunicación, construcción de la realidad e imaginarios sociales. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 10(29) 37-65. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27910293>

Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente*. Madrid: Gedisa.

Pirela, J & Ocando, J. (2002). El desarrollo de actitudes hacia el conocimiento y la investigación desde la biblioteca escolar. *Educere*, 6(19) 276-282. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601905>

Rheingold, H. (1996). *Comunidades virtuales*. Barcelona: Gedisa.

Rockwell, E. (1986). “La relevancia de la etnografía para la transformación de la escuela”, en Tercer Seminario Nacional de Investigación Educativa, Bogotá: Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior.

Romero, J. (2006). Movilidad social, educación y empleo: los retos de la política económica del departamento del Magdalena. Cartagena: Banco de la Republica.

Ruiz, E., Galindo, R. & Martínez, N. (2012). Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales y sus bases socioconstructivistas como vía para el aprendizaje significativo. *Apertura*, 4(2) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68829135004>

Ruiz, F. (2008). ¿Nacer en el campo - morir en la ciudad? exclusión y expulsión de los jóvenes de áreas rurales de américa latina. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(2) 181-195. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017344011>

Ruiz, R., Martínez, R., & Valladares, L. (2010). *Innovación en la Educación Superior. Hacia las sociedades del conocimiento*. México: FCE.

Sánchez, E. (2008). Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social. *Revista Electrónica Educare*, XII 155-162. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114584020>

Sanguinetti, I. (2012). El arte, la cultura y el desarrollo equitativo en Latinoamérica. En *Cooperación Cultural Euroamericana: VIII Campus Euroamericano de Cooperación Cultural* (138). Ecuador: OEI.

Secretaría de Educación Departamental. (2010). Plan decenal de educación del departamento del Magdalena 2010 - 2019. Abril 1, 2016, de Gobernación del Magdalena Sitio web: [http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-232801\\_magdalena.pdf](http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-232801_magdalena.pdf)

Sepúlveda, M. & Gallardo, M. (2011). La escuela rural en la sociedad globalizada: nuevos caminos para una realidad silenciada. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 15(2) 141-153.

Taylor, C. (2006). *Imaginario Sociales modernos*. Barcelona: Paidós.

Tedesco, J. (2011). Los desafíos de la educación básica en el siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación*, 55 (1), 31-47. Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie55a01.pdf>

UNESCO. (2016). La UNESCO: trabajando con y para los jóvenes. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/popular-topics/youth/>

Villa, N. & Moncada, Y. (2011). Efectos de la implementación de un programa gubernamental orientado a la alfabetización digital en una comunidad rural. *Investigación & Desarrollo*, 19(1) 26-41.

Vargas, M. (2014). La apropiación de las TIC en la educación: una vía para el desarrollo social. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (69) 55-65. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34031038007>

- Villalustre, L & Del Moral, M. (2011). Digitalización de las escuelas rurales asturianas: maestros rurales 2.0 y desarrollo local. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 15(2) 109-123.
- Yin, R. (1994). *Case Study Research – Design and Methods, Applied Social Research Methods*. Newbury Park, CA: Sage.
- Zambrano, I. (2012). Miradas científico-anormales a la infancia en situación de calle: José Gutiérrez o los imaginarios sociales modernos. *Revista Colombiana de Educación*, (63) 273-288. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413635256019>
- Zapata, C. (2006). La biblioteca pública ante el dilema de reducir la brecha digital: ¿Estamos ante un imposible? En primer congreso nacional de bibliotecas públicas de Chile, Santiago de Chile. Disponible en <http://eprints.rclis.org/9897/>
- Zwerg, A. & Ramírez, F. (2012). Metodología de la investigación: más que una receta. *AD-minister*, (20) 91-111. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322327350004>

## **7. Anexos**

### **Anexo 1 Formato consentimiento informado**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**PARA SOLICITUD DE APROBACIÓN EN PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE EN LA INVESTIGACIÓN TITULADA.**

**"HACIA UNA "CULTURA DIGITAL ORGÁNICA": APROXIMACIONES SOBRE LOS IMAGINARIOS DE LA CULTURA DIGITAL EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS DE LOS JÓVENES EN EL DEPARTAMENTO DEL MAGDALENA"**

Estimado Señor (a) por medio del presente documento se solicita a usted en carácter de acudiente, permita a \_\_\_\_\_ menor de edad, estudiante del **Institución Educativa Rural Carlos García Mayorca**, quien actualmente está cursando el grado \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_. Participar en el proyecto de investigación titulado **"Hacia una "Cultura digital orgánica": aproximaciones sobre los imaginarios de la cultura digital en los contextos educativos de los jóvenes en el departamento del Magdalena"** que dio inicio el día miércoles 14 de Septiembre del presente año (2016) y que finalizara en la última semana del mes de Septiembre de 2016. Programa que estará a cargo de Jessica Chaux Lizarazo psicóloga quien se desempeña como asistente de investigación, tarjeta Profesional (149129). Bajo supervisión directa de Álvaro Acevedo Merlano, identificado con CC 84458704 quien se desempeña como Investigador principal de este proyecto.

Se remite esta solicitud en concordancia a la reunión que se sostuvo con los padres de familia de los grados décimo y undécimo con la psicóloga Jessica Chaux Lizarazo el día jueves 8 de Septiembre de 2016, en la cual se le explicaron los aspectos formales de la investigación **Hacia una "Cultura digital orgánica": aproximaciones sobre los imaginarios de la cultura digital en los contextos educativos de los jóvenes en el departamento del Magdalena**, (Temáticas a tratar durante el transcurso del proyecto, horarios, actividades, y otros aspectos).

De acuerdo a lo anterior por favor certifique si esta de acuerdo en permitir al estudiante participar de las actividades correspondientes al proyecto de investigación, registrando sus datos personales a continuación y firmando en el espacio respectivo.

Yo \_\_\_\_\_ identificado con cedula de ciudadanía número \_\_\_\_\_ expedida en \_\_\_\_\_.

Confirmando mi aprobación de manera voluntaria y consiente en calidad de Acudiente, para que \_\_\_\_\_ menor de edad, en calidad de estudiante del Instituto \_\_\_\_\_, Jornada \_\_\_\_\_, participe en las actividades que se realizaran en el marco del proyecto de investigación **Hacia una "Cultura digital orgánica": aproximaciones sobre los imaginarios de la cultura digital en los contextos educativos de los jóvenes en el departamento del Magdalena**

Para lo cual debe asistir actividades correspondientes en el horario que especificara la institución

En constancia Firma

\_\_\_\_\_ Acudiente

CC.

**Mónica Ilanda Brijaldo Rodríguez**  
**DIRECTORA DE INVESTIGACIÓN**  
**Facultad de Educación – Línea Educación y Cibercultura**  
Carrera 7 42-27 Piso 2 \* Edificio Lorenzo Uribe, S. J. PBX: (57-1) 320 83 20 Ext. 6008  
Bogotá, D.C., Colombia



Agosto 29 de 2016

**Señor (a) Rector (a) Instituto Educativo Distrital Técnico INEM Simón Bolívar de Santa Marta.**

Cordial Saludo,

El antropólogo Álvaro Acevedo Merlano identificado con cedula de ciudadanía 84458704 de Santa Marta, es estudiante activo de la Maestría en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Actualmente nos encontramos realizando un proyecto de investigación para dicha maestría titulado: *Hacia una "Cultura digital orgánica": aproximaciones sobre los imaginarios de la cultura digital en los contextos educativos de los jóvenes en el departamento del Magdalena*, en la que el señor Álvaro Acevedo se desempeña como **Investigador Principal**.

En ese sentido, estamos interesados en llevar a cabo el proyecto de investigación basando el muestreo en estudiantes de los grados décimo y undécimo de instituciones educativas oficiales del departamento del Magdalena, entre las que se encuentran el **Instituto Educativo Distrital Técnico INEM Simón Bolívar de Santa Marta**.

Solicitamos a ustedes la posibilidad de colaborarnos para la ejecución de dicho proyecto.

Cordial saludo,

**Mónica Ilanda Brijaldo Rodríguez**  
Docente – Investigador  
Coordinador Línea de Educación y Cibercultura  
Facultad de Educación  
[brijaldom@javeriana.edu.co](mailto:brijaldom@javeriana.edu.co)

**Facultad de Educación – Línea Educación y Cibercultura**  
Carrera 7 42-27 Piso 2 \* Edificio Lorenzo Uribe, S. J. PBX: (57-1) 320 83 20 Ext. 6008  
Bogotá, D.C., Colombia

## Anexo 3 Encuesta inicial de diagnostico

### CULTURA DIGITAL EN CONTEXTOS EDUCATIVOS.

La siguiente encuesta tiene como finalidad identificar aspectos relacionados a la Cultura digital en ambientes educativos en el departamento del Magdalena. No posee respuestas buenas o malas, por lo que el único requisito es contestarla con total veracidad.

#### Datos del participante:

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

Nombre Institución Educativa: \_\_\_\_\_ Grado y Curso: \_\_\_\_\_

1. Cuál de las imágenes presentadas a continuación crees que está más relacionada con la cultura digital:

A:



B:



C:



2. Del tiempo que estás en Internet, aproximadamente qué porcentaje lo dedicas a realizar tus tareas:

- a. Del 00% al 10%
- b. Del 10% al 20%
- c. Del 30% al 50%
- d. Del 60% al 80%
- e. Del 80% al 100%

3. ¿Qué tanto permiten tus profesores el uso de dispositivos (Smartphone, laptops, tables, PC, etc.) en sus clases?

- a. No lo permiten
- b. Muy poco
- c. Casualmente
- d. Muy a menudo

4. Usas los dispositivos informáticos principalmente para:

- a. Jugar
- b. Escuchar música
- c. Ver videos
- d. Estudiar
- e. Leer comics

5. ¿Cuáles de las siguientes iniciativas o programas conoces?

- a. Computadores para educar.
- b. En TIConfio
- c. Vive digital.
- d. Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

6. ¿Crees que la cultura digital está relacionada con las TIC?

- a. Sí
- b. No
- c. No Sé.

7. ¿Las redes sociales como Facebook o Twitter te ayudan en el desarrollo de tus actividades escolares?

- a. Sí
- b. No
- c. No Sé.

8. ¿Cuántas veces a la semana asistes a la sala de informática de tu colegio?

- a. 1 a 2
- b. 2 a 3
- c. 3 a 4
- d. 4 a 5
- e. 5 o más.

9. ¿Cuál de los siguientes dispositivos posees?

- a. Smartphone
- b. Laptop
- c. Tablet
- d. PC
- e. Otros ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

10. ¿A tu escuela le han donado computadores?

- a. Sí.
- b. No
- c. No sé.

11. ¿Cuántas horas al día, en promedio, estás en Internet?

- a. 1 a 2
- b. 2 a 4
- c. 5 a 7
- d. 8 o más.

## Anexo 4 Cuestionario aplicado a través de “Formularios de Google”

### CULTURA DIGITAL EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

*Fecha: Martes 27 de Septiembre de 2016*

<b>Institución Educativa:</b>					
<b>Nombre y Apellidos:</b>					
<b>Edad:</b>		<b>Grado:</b>		<b>Curso:</b>	

*La siguiente entrevista tiene como finalidad identificar aspectos relacionados a la Cultura digital en ambientes educativos en el departamento del Magdalena. No posee respuestas buenas o malas, por lo que el único requisito es contestarla con total veracidad de manera argumentativa.*

1.	¿Para ti qué es la cultura digital?	
2.	¿Para ti qué son las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación)?	
3.	¿Para qué crees que sirven las TIC?	
4.	¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	
5.	¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	
6.	¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	
7.	¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	
8.	¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Si o no ¿Por qué?	
9.	¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	
11.	¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	
12.	¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	
13.	¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Si o no ¿Por qué?	
14.	¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	
15.	¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	

## Anexo 5 Fotografías de las actividades realizadas con los estudiantes



Jóvenes del Institución Educativa Rural Carlos García Mayorca realizando la encuesta diagnostica



Jóvenes del INEM Simón Bolívar realizando la encuesta diagnostica

## Anexo 6 Matriz de análisis de datos recolectados del INEM Simón Bolívar<sup>6</sup>

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	PREGUNTA
Identificar el concepto de cultura digital que manejan los jóvenes en el departamento del Magdalena.	Cultura digital (concepto) / Imaginarios	¿Para ti qué es la cultura digital?
		¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?
Determinar la relación que establecen los jóvenes entre cultura digital y educación.	Cultura digital (relación educación) / Imaginarios	¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?
Analizar los contextos socioculturales de las IE en el Magdalena frente a la promoción de la cultura digital.	Cultura digital (Promoción en la IE) / Imaginarios	¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?
		¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?
		¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?
Reconocer las prácticas que los jóvenes desarrollan con relación a las tecnologías.	Uso con-sentido de las TIC (Apropiación)	¿Para ti qué son las TIC?
		¿Para qué crees que sirven las TIC?
		¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?
		¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?
		¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?
		¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?
Comprender las políticas implementadas para la promoción de la cultura digital en los contextos educativos del departamento.	Cultura digital (Políticas de Promoción)	¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?
		¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?

<sup>6</sup> En las tablas subsiguientes se muestran las versiones de los estudiantes, y es posible que se encuentren algunos errores ortográficos que se han decidido dejar para no modificar las voces de los estudiantes.

INEM Décimo Grado TABLA 1

Nombres y Apellidos	jhonier stiven monroy	Walter Jose Buelvas Acosta	luis montoya torres	yeison rafael charri diaz
Edad	17	18	16	16
¿Para ti qué es la cultura digital?	es un abito que tiene una comunidad con los aparatos tecnologicos	Constumbres En Una Comunidad con aparatos Tecnologicos	es la costumbre que tenemos haserca de como utilizar la tecnologia	es la costumbre que llevamos acabo gracias a la tecnologia
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	que nos fasilitan las cosas que antes eran mucho mas complicadas como comunicarce a larga distancia o hacer un trabajo	la relacion que hay es en la tecnologia que se encuentran en los dos	nose	nose
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	si , por que a traves de la cultura digital podemos dar una clase mas didactica y haci aprender mas	si por que mediante la cultura digital podemos dictar clases didactica y tegnolicas	si porque respondemos preguntas del colegio o de las clases por mdio de Internet y esto nos brinda informacion	si porque en los colegios ya se encuentran muchos dispositivos tecnologicos como.tablet, celulares,computadores
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	no , por que no nos permiten utilizar aparatos electronicos dentro de la institucion y cuando nos fasilitan uno no logramos entrar a internet	no por que no nos dejan utilizar aparatos tecnologicos en las clases	no porque en la escuela muy poco nos habla de la tic o de cultura digital	si porque como ya es común en los colegios traer celulares ,tanto para informarnos, investigar algo que los profesores nos pidan que busquemos etc
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	algunas veses ya que ay profesores que nos permiten investigar por el celular pero otros no	si pero muy poco algunos las utilizan otros prefieren cojer libros y dejar la tecnologia aparte	no ya que muy pocos profesores no nos permiten informarnos por medio la tecnologia	no porque del 10 % de los profesores solo el 2% la promueven en el aula de clases
¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	no por que todos los años damos los mismos temas no vamos mas aya de lo que ya sabemos	pues no Deberiamos Estar Mas Tiempo Para Aprender mas	no ya que no nos enseñan como devemos darle un buen uso ala tecnologia	no porque solo trabajamos con nel aula de informática una sola bes a la semana ,y en muchos caso dejamos de trabajar en el aula de clases hasta tres clases seguidas
¿Para ti qué son las TIC?	son las tecnologias de informacion y comunicacion	son las tecnologia de informacion y comunicacion	son todas aquellas tecnologias que nos permite comunicarnos o sacar informacion	es un programa que se aplica para informarnos de algo ,averiguar sobre lo que no sabemos

¿Para qué crees que sirven las TIC?	para comunicarnos con personas que no tengamos cerca , para informarnos y aprender	para comunicarnos y estar actualizado de lo que esta pasando en el mundo	nos sirve para comunicarnos y brindarnos informacion	sirven para comunicarnos con personas ,aprender sobre algo que no sabemos
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	no se	no se	nose	nose
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	si , todas mis tareas las desarrollo a traves de mi celular	si por que se me facilita mas investigar o averiguar lo pedido	si uso mucho el celular y el pc para sacar informacion	tables en pocos casos
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	investigando las tareas y los terminos que desconosco	haciendo tareas o trabajos que debo investigar	investigando las preguntas que me mandan y averiguar mas sobre el tema que engo que estudiar	solo para investigar algo que nos piden los profesores
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	si , por que haci podemos buscar lo que desconocemos y aprender mas	Si Para que Se Facilite Mas La clases	si ya que seria mas facil informarnos y aprender ha serca de un tema	si porque en ellas usamos para realizar trabajos que no sabemos
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	no se	no se	nose	nose
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	no ; por que nadie me a informado sobre esto	no Por que Jamas Me Dijeron que Era	nose	si es el programa que el gobierno realizo para entregar computadores en los colegios

INEM Décimo Grado TABLA 2

Nombres y Apellidos	Nauris Vanessa Cantillo Noguera	Enedith cantillo rincones	diana marcela mejia	Gisella virginia duran orozco
Edad	14	18	17	19
¿Para ti qué es la cultura digital?	Son Aquellas Tradiciones O Costumbres Que A Obtenido Una Comunidad Por Medio De La Tecnología O Aparatos Electrónicos Y Tecnológicos.	la cultura digital para mi es aprender sobre el uso del computador y aprender mas sobre el buen uso del Internet y otras cosa que tienen que ver con el computador	para mi la cultura digital es aquella donde nos en seña el uso de los programas como wikipedia facebook youtube google	para mi la cultura digital es aprender a manejar los computadores y ha aprender a elabora cosas nuevas por medio de estos aparatos
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	No se	creo que no ay relación porque ay cosas muy diferentes entre ellos	mucha porque la tic es acerca de tecnología de información y la cultura digital es acerca de lo mismo	creo que hay una relacion principal porque ambas estan basadas en la ayuda que podemos obtener de estos aparatos
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	Si, Porque La Tecnología Aunque A veces No Parezca, Tiende A Facilitarnos Los Modos De Aprendizaje.	sii porque porque tiene que ver con los que vemos en las clases de informática y para pode aprender mas	no se	no se
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	Si, pero no de la manera que deberías porque a la sala de informáticas, muy poco trabajamos.	sii porque en el cole se ve muho la cultura digital porque uno sale ah recreo y ve ah todo el mundo con el celular y tables en facebook y cosas asi	si porque la mayoría usan mucho los celulares hay veces que les prestan a tensión alas clases por andar pegado en el celular	si porque en el momento de tu salir a descanso puedes observar a los estudiantes e incluso a los docentes con los celulares
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	No Mucho, porque son contados los profesores que nos permiten utilizar los dispositivos tecnológicos en el desarrollo de nuestras clases.	reoo que sii porque ellos nos ayudan ah seguir ayudándonos pra que la tenologia sea mas aficiente ara nosotros	muy poco hay profesores que nos ponen a trabajar con table a buscar preguntas o como otras veces que nos dejan sacar el celular	no se
¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	No, porque no trabajamos mucho en los computadores, no profundizamos con respecto a los avances tecnológicos ni nada de eso.	siii porque nosotros nada mas las utiizamos cuando vamos ah da informatica del resto no la utilizamos nada mas para dar informatica	no porque muy pocas son las veces que lo utilizamos	aveces por que solo son utilizados para las actividades programadas por los estudiantes y muy pocas veces podemos utilizarlos para realizar las tareas
¿Para ti qué son las TIC?	Los Medios Tecnológicos Sociales, Educativos Etc.	las tlc para mi son tenologia de a información de comunicación	para mi tic es tecnología información y de comunicación	para mi las tic son una herramienta para ayudarnos a conocer todo referente a la internet

¿Para qué crees que sirven las TIC?	Para Mejorar La Preparación Que Tenemos Los Estudiantes Para Satisfacer Las Necesidades Tecnológicas Educativas, Sociales O De Cualquier Otra Clase.	la tlc nos sirve para pode aprender mas sobre el uso del computador para ver los riesgos que tenemos en el Internet y mas cosas para aprender mas sobre todo	la tic nos sirve para el uso de programas e también podemos ver los riesgos que tiene al entrar al facebook y hablar con personas que no conocen	las tic sirven para comunicarnos con personas que se encuentran cerca o lejos de el lugar donde nos encontramos ya sea fuera del departamento o del pais
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	No se.	no se	no se	no se
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	Si, Porque Eso Me Ayuda De Una U Otra Manera, Ya sea para buscar algún significado, e incluso enviarme conceptos con mis compañeras, Intercambiar Ideas, opiniones, Etc.	siii porque me ayudan bastane para ayudarme en los trabajao para buscar informaciones y cosas asii para hacr mis tareas	yo uso mi celular para buscar mis tareas y otras cosas	aveces los docentes nos llevan las tables para que se nos faciliten la elaboracion de actividades
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	Buscar Actividades, Buscar Conceptos, Aclarar Dudas,	sii poca las veces que lo usamos para utilizarlos en clase y cosas asi poca las veces	buscando en wikipedia ls tareas	los uso adecuadamente porque cuando termino de hacer las cosas es que me meto en otras paginas como facebook
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	Si, porque si estamos en clases, y la docente nos da algún termino desconocido, en las tables, podremos buscarla, y de tal manera, reforzar nuestro conocimiento.	siii porque puedo encotrar muchas cosas o cuando me ponen trabajos que son muy dificil el pc me ayuda ah encontrarlos para oder ayudarme ah	mm no creo porque muchas veces eso nos distrae del colegio	si porque nos facilitan el desarrollo de las actividades que nos asignan los docentes
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	No se	que la cultura digital nos ayuda para podr aprende mas sobre esoo y par a poder aprender sobre la cultura digital y mas cosas	no se	no porque no he tenido informacion sobre ellas
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	No, porque nunca me informaron de eso.	sii son los computadores que da el gobiern para que puedan ayudare los profesores y los estudiante para que puedan encontrar las tareas	si son los computadores que nos da el gobierno para el desarrollo de nosotros	si son los computadores que el gobierno nos regala para que tengamos mas facilidad de realizar las distintas actividades propuestas

INEM Undécimo Grado TABLA 1

Nombres y Apellidos	Yesid Gilberto Beleño Ortiz	anderson david freite canchila	jesus david mojica nuñez	erwn evair gutierrez garcia
<b>Edad</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>
¿Para ti qué es la cultura digital?	modo de adquirir conocimiento de la tecnología	para mi cultura digital es como el conocimiento que tiene cada persona de la tecnología, una cultura tecnológica sobre las nuevas tecnología etcétera	para la cultura digital es el conocimiento o la actualización q uno tenga sobre los dispositivos electronicos	nuevo modo de adquirir tecnología en nuestra cultura
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	no see	que las TIC mantienes informadas a las personas de las nuevas tecnologías y el mundo actual y así hace a las personas mas cultas , y ase que tenga mas cultura acerca del manejo de tecnologías digitales	para mi entre las TIC y la CULTURA DIGITAL hay una relación ya que ambas tienen que ver con la comunicación y ambas nos ayudan a estar mas informados y actualizados	son dos proyectos que busca promover la tecnología en nuestras vidas
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	sii porque asii obtiene mas conocimiento	si, por que el mi institución nuestros docentes intentas mantenernos informados y de nuevas tecnologías, como por ejemplo si sale alguna herramienta u aplicación no las enseñan para hacer mas fácil el desarrollo de nuestras clases	si por que nosotros utilizamos los elementos eléctricos para dar una clase o para hacer nuestras tareas	si por que la institución esta esta adquiriendo nuevos tipos de tecnologías
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	sii llevan aparatos electronicos	si, en ocasiones por que cuando llegan nuevas tecnologías al colegio no a todos se les da acceso a esa tecnología, solo se les permite a algunos , y a los demás se nos hace difícil el acceso e esas nuevas tecnologías	si por que algunos profesores usan los elementos electrónicos como los computadores, android, tablet, etc para dar las clases y para que nosotros entendamos mas rápido las clases	si por que la mayoría de las cosas se hacen con aparatos electronicos
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	no porque no llevan a cabo nada tecnologico	si, algunos lo hacen ya que algunos usan herramientas tecnológicas para facilitarnos el trabajo o para certificar que nuestros escritos u gráficas estén perfectos	si por que como dije en la pregunta anterior ellos usan elementos electrónicos para ayudarnos a entender mejor los problemas que nos presentan los temas	si la gran mayoría de los profesores nos da las clases co apaatos electronicos

¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	si porque hay suficiente espacio y los adecuados computadores	si, los docentes de mi institución si le dan un buen uso ya que ellos se empeñan en hacernos aprender todo sobre nuevas tecnologías y herramientas como excel, power point etcétera gracias al buen uso de las salas tenemos un buen conocimiento sobre estas y mas herramientas	nuestro profesor trata de darnos a conocer para que debemos utilizar los elementos electrónicos si no que nosotros mismos somos los que no le damos el uso que se le debe dar	en parte no, por que no aemos las cosas ue en realidad tenemos que hacer
¿Para ti qué son las TIC?	no se	las tic es la manera de tener informada a las personas de el mundo actual generando mas comunicación	las TIC son unos elementos con los cuales podemos utiizar para contactarnos con familiares u amigos	no se
¿Para qué crees que sirven las TIC?	no se no	las tic sirven para mantener informadas a las personas de todas las tecnologías actuales mantener a las personas informadas, hacerlas mas cultas al mundo actual	las TIC sirven para poder por ejemplo: comunicarnos con personas que tengamos tiempo que hablamos con ellos, también para estar pendiente de lo que sucede en nuestro país, estas mas informados de cosas que sean de nuestro interés	mejorar los metodos de trabajo y aprendizaje
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	no se	es como hacer las tecnologías de la informacion y la comunicación hacerlas nuestras ser nosotros quien fomente su uso eso es lo que yo entiendo	conocer bien un programa o aplicaciones y hacerlas nuestras, apropiarnos de esas aplicaciones	adquirir mas tecnologias nuevas
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	si para poder sacar la tarea facil mente por estos dispositivos	si, uso algunos de estos dispositivos informativos para hacer mis tareas y trabajos y mantenerme informado sobre las tareas y eso por que se me hace mas fácil no tengo que matarme la cabeza leyendo libros cuando con tan solo un clip puedo obtienes toda la información y mas	si por que hace que las clases sean mas rápidas	si por que me facilitan las cosas

		especifica		
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	haciendo trabajos	el smartphone lo uso para realizar mis tareas, investigaciones, la verificaron de trabajos ,realizar gráficos ya que me facilita y me asegura sobre mis actividades	por ejemplo cuando tenemos que investigar algo para un tema o para investigar sobre una exposición	par comunicarme y hacer tareas
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	si para asi tener mayor conocimiento de algun tema no entendido	si ,por que se hace mas fácil nuestros trabajos diarios , nos deja comunicarnos con los compañeros para saber sobre tareas etcétera y así nos ayuda a realizar todo mas rápido y con seguridad	si y no si por que es mas facil entender las clases y no por que también como somos jóvenes utilizamos los dispositivos para otra cosa por ej: facebook, instagram, etc.	en parte si, por que nos permite dearrollar mejor las clases
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	no se	no conozco nada	no se	no se
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	no se	no, la verdad no lo conozco y nos si a llegado a mi colegio y si llego no nos han dado información sobre ellos	no lo conozco	no lo conosco

INEM Undécimo Grado TABLA 2

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Andres Felipe Pineda Barras</b>	<b>Ruben Javier Mejia Niebles</b>	<b>carlos antonio carbono herrera</b>	<b>julio alexander fonseca moreno</b>
<b>Edad</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>18</b>	<b>17</b>

¿Para ti qué es la cultura digital?	para mi es tener una cultura con la tecnología y aprender a disfrutarla de una manera eficiente.	es la forma de expresión de las personas que se ven influenciadas por la tecnología que los rodea	se crea por la necesidad de explicar una serie de fenómenos y afectaciones que tecnología nos brinda	es la manera de descubrir y aprender la tecnología de hoy o mas adelante es como vivir digital como culturas .
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	la relación que ay es que ambos son de las tecnología y también de tener como la cultura ya que es algo importante.	que una nos permite comunicarnos y informarnos y que la otra es la forma en como nos comunicamos y informarnos	que una gestiona y la otra nos brinda información	en que siempre uno vive con la tecnología donde vallamos un medio donde utilizaremos muchas cosas en común como los celulares ,tables etc .
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	si , porque gracia ala cultura digital nos enseñan la importancia de la tecnología.	si, porque nos ayuda a comunicarnos con nuestros compañeros y hacer trabajos en clase	si porque en la escuela nos brindan tecnología	si por lo que en unas escuela nos enseñan nuevas cosas en el aula de informática como nuevos programas y se utilizan lo actual .
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	no, porque cada estudiante tiene en cuenta que eso es algo importante para la vida diaria y siempre se lleva acabo con un docente encargado del curso que mantiene que no se fomente el desorden.	si, porque algunos profesores piden tablet para poder realizar trabajos en clases	sii porque aveces nos ayudamos con información de ella	si por que hay programas que nos invitan a entrar para participar en un evento o actividades que hay que desarrollar en una pagina web .
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	si , siempre el docente que nos da clase nos recuerda la importancia de la tecnología siempre nos habla de l cultura y su significado.	si, algunos porque la mayoría no lo deja ya que según ellos no van a prestar atención a las clases	no porque no se utiliza tecnología en el salón de clases	si ya q utilizamos nuevos programas como pro ejemplo prezi que nos ayuda crear diapositivas en movimiento o maso menos.

¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	si es el adecuado ya que aprendemos en cada clase la importancia de la tecnología.	si, porque nos incentivan a hacer cursos virtuales	si nos enseñan algunas cosas	si ya que es el lugar donde podemos actualizarnos o saber mas de tecnología.
¿Para ti qué son las TIC?	son un medio de comunicación que lo podemos utilizar de una manera segura para comunicarnos con parientes que estén lejos o también lo utilizamos para adquirir una información o para aclarar alguna duda.	son todos esos dispositivos electrónicos que nos permiten comunicarnos y informarnos de lo que pasa diariamente	es la tecnología desarrollada para gestionar información	son medios de comunicación para dialogar o mantenerse estables frecuentemente con alguien contactarse (dialogar ,hablar,informar).
¿Para qué crees que sirven las TIC?	yo creo que sirve para llevar una tecnología a cada hogar y para comunicarnos de una manera tecnológica y tener una cultura de como debemos aprovechar esto que nos están brindando.	para mantenernos informados de lo que pasa diariamente y poder comunicarnos con las personas que nos rodean	para la información digital	para contactarse con otras personas por medios móviles o otro tipo de aparato de comunicación .
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	es como apropiarme de eso es como meterme en el cuento con esa relación.	que algunas personas se enfrascan en las tecnologías y no se despegan ni para comer y ay se quedan todo el tiempo	pues muchas cosas ya que es como una comunidad tecnología	un medio de comunicación y información que nos dan .
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tablets, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	si el smartphome para alguna tarea o actividad que nos proporciona el docente en cargado.	uso una laptop en la cual resuelvo mis tareas y trabajos	so smartphone busco tareas en el	si p para desarrollar talleres en clases .

¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	de una manera relacionada con el tema.	los uso en casa cuando nos mandan a hacer trabajos para enviar al correo del docente que nos lo envió a hacer	buscando informacion en ellos	para resolver tareas o preparar posiciones por medio de diapositivas en word o mas sobre lo que uno quiera saber etc....
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	en algunos momentos si porque podemos averiguar alguna duda y tener su misma aclaración.	si porque nos ayuda a entender mejor los temas hablados en clase	si por ejemplo buscamos algo que no sabemos	probablemente mente digamos que si por lo que hace la personas floja solo le aparece la información con solo buscar lo que dice al cambio uno aprendemos por medio de libros también es mas productivo .
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	noloconosco	no se	no conozco	si ya que e gobierno , nos ayudo mandando tables para modernizarnos y ayudarnos a desarrollar mas la cultura en clases o y aprender mas como utilizar la tecnología de hoy.
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	no , no e tenido la oportunidad de conocerlo.	no, porque no nos han informado sobre el	no ce	se trata de como convivir con la información de aprender y utilizar el medio de computación.

INEM Undécimo Grado TABLA 3

Nombres y Apellidos	mairon jose bermejo sanchez	Joel Antonio Castillo Avendaño	leonidas david ortiz bermudez	Marco Antonio Diaz Quintero	Jose Marcia Movilla Palmera
Edad	19	17	16	16	16
¿Para ti qué es la cultura digital?	es como una forma de las relaciones de las personas con medacion tecnologica	Es la integración de la tecnología a la sociedad	Es Como Las Cosas Que Cuando Hablan De Cultura Son Como Costumbre Tradiciones Que Tiene Un Pueblo O Una Sociedad Pero Con Cosas Digitales	es como un sistema de emprendimiento que nos ayuda a entender sobre las nuevas tecnologicas que nos rodean en nuestro mundo de hoy	pues para mi la cultura digital es enseñar y saber usar los dispositivos electrónicos, como usarlo y como me ayudara a desenvolverme en la vida actual, y me llevara a adquirir mas capacidades ya sea en el estudio, como en lo social, depende el uso que le hagamos.

¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	pues q en la cultura digital abla de laas relaciones entre las personas y tic es de sobre las informaciones sobre esas relaciones	Que las 2 tienen que ver con las nuevas tecnologías, las cuales están integradas o se están integrando mas a la sociedad para intentar facilitarnos mas la vida	Pues Creo Que Si Se Relacionan Ya Que Son Cosas Paresidas Por Que Creo Que Estan Relacionados Con La Tecnologia Pues Tengo Muchas Muchos Pensamientos Aserca De Esto Pero No Ayo Como Explicarlo	creo que la relación es que los dos nos aportan información sobre lo que está pasando en nuestro contexto de educación, y otras cosas	Que ellas nos sirven para informarnos y formarnos para adquirir mas conocimiento y facilitar nuestra vida pero de una forma adecuada.
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	pues si por q cuando se abla sobre la cultura esto se basa en el metodo de el ablado y digital es sobre como dar la informacion de como eres	No, por que en mi colegio solo se dan 2 horas a la semana las cuales no alcanzan para adquirir mejor conocimiento de las tecnologías	Pues Creo Que Si Y no: Si Por Que Haora Usamos Mas Que Todo Para Aser Trabajos Buscar Tareas Por Medio De Dispositivos Ya Sea Un Pc,Android O Algun Dispositivo Con Internet Y No Por Que Todo No Es Con Tecnologia Sino Tambien Aser Las Cosas A Mano Escrito Para No Abquirir Un Viso A La Tecnologia	si porque hay profesores que nos aportan herramientas electrónicas para nos nuestros trabajos en clases	si porque en nuestra escuela nos enseñan como manejar los dispositivos electrónicos y las aplicaciones y también nos dan un tiempo en la sala de informática para informarnos y aprendamos muchas cosas que antes no sabíamos y pues eso tiene una relación porque nos instruyen y ayudan a adquirir mas conocimiento de una forma adecuada.
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	si por ablan sobre como espresarse al decir ls palabras sin tener algunas consecuencia de esto	No, si tenemos las herramientas pero no nos enseñan el uso adecuado para adquirir conocimientos	Si Por Que Usan Aquellos Tipos De Dispositivos Para Facilitar Todas Aquellas Tareas Y Trabajos	si porque en el colegio nos incentivan a que participemos en cursos virtuales	muy poco porque porque son muy pocas la veces que podemos adquirir los dispositivos electrónicos en nuestra escuela y pues sería muy difícil formarnos si no nos enseñan a manejar la tecnología.
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	i por q dialoga sobre todas las infomaciones q ocurren en el pais	No, por que es muy difícil acceder a ella ya que se pierde tiempo de la clase del profesor	No Por Que No Usan Dispositivos Tecnologicos Dentro Del Aula De Clase	si porque nos aportan entendimiento sobre la asociación de aparatos electronicos	si porque nos enseña nuevas aplicaciones que nos ayudaran a desarrollar actividades mas rápido y de una forma muy fácil, y también no enseña a como usarlas .

<p>¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?</p>	<p>pues n por q cundo salen aplicaciones nuevas no nos las enseñan</p>	<p>no, por que los estudiantes se distraen en otras paginas y le dan el uso adecuado a la clase</p>	<p>Si Por Que Nos Los Permiten Utilizar Para Resolver Investigar E Informarnos Sobre Todo Y No Por Que No Nos Enseñan Todo Aserca DeL Dispositivo</p>	<p>si porque nos dan mucho manejo a nuestro entendimiento sobre los programas</p>	<p>muy poco porque avece los estudiantes no ponemos de nuestra parte y cuando el profesor esta explicando algo pues no le prestamos atención porque preferimos estar jugando o estar en facebook que prestarle atención al profesor y pues yo digo que ese nos es el uso adecuado para una sala de informática.porque la sala de informática se hizo para enseñar y aprender nuevas cosas y con el uso que le hacemos en el colegio o es adecuado para lo que fue creada la sala de informática.</p>
<p>¿Para ti qué son las TIC?</p>	<p>es la tegration de informacion y la comunicacion</p>	<p>Son aquellas herramientas que nos facilitan estar mas al tanto de todas las cosas que pasan en el mundo y nos permite comunicarnos con personas que están muy lejos.</p>	<p>Son Aquellas Cosas Tecnologicas o Tecnologia Avansada Como Celulares Computadore e.t.c Que Nos Informan o Nos Disen Cosas Nuevas y Nos Informan De Como Esta Abansando El Mundo</p>	<p>son todos eso dispositivos electrónicos que nos permiten que nosotros nos comuniquemos y que conozcamos información de lo que nos rodea</p>	<p>las TIC para mi son las aplicaciones que se crean para podernos comunicar de una formas mas rápida y constante ; ya sean las redes sociales. y aplicaciones como google que nos ayuda a podernos informar de lo que esta pasando en el mundo o en algo que nos interese, ta sea una noticia, o una tarea o algo que no sabemos.</p>
<p>¿Para qué crees que sirven las TIC?</p>	<p>para dar informacion por todo los medios de canales de television</p>	<p>Para estar mas informado de cualquier cosa y comunicarnos con otras personas</p>	<p>Pues Creo Que Sirve Para Informarnos Comunicanos Con Familias Lejanas Y Aprender Sobre Muchas Cosas Nuevas Del Mundo</p>	<p>para que uno este informado sobre lo que pasa en nuestro contexto y aportarnos información sobre eso</p>	<p>para podernos comunicar y/o informar de una manera rápida y que nos va ayudar a hacer lo que necesitamos de una manera muy eficaz y va hacer mucho mas fácil desarrollarlas. En fin son para ayudarles al ser humano a desarrollar</p>

					mas rápido sus actividades diarias.
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	entiendo por q se trata de dar infomacion de todo	Es como si nosotros tenemos relación con ella o las utilizamos	Pues Entiendo Que Es Aferandonos O Abquiriendonos O Aferrandonos Mucho A Esa Tecnologia	que nos dan un entendimiento sobre los acontecimientos del mudo	saber el uso de las aplicaciones , para que sirven , y como y para que debo usarlas.
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	si por q la tegnologia es todo para nosotros	Si, por que me facilita hacerlas ya que es mas complicad buscarlas en un libro	Avese Mas Que Todos En La Clase De Informatica	si porque nos permiten buscar informacion que no sabemos	si porque me ayudan a hacer mis tareas de una forma muy fácil y muy rápida y eso me ayuda para mi vida diaria porque me haces mucho mas fácil mi vida.
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	pues mas por smartfphone pues para investigar tareas q nos dejan y n entendemos y asi nos queda fasil de buscarla	Buscando alguna duda de algún tema que no tenga mucho conocimiento y quiero aclararlo	Pues Les Damos Un Buen Uso Para Resolver Tareas Trabajos Y Investigar Sobre Cosas Que No Se Y Cosas Que Quiero Aprender	no se	para hacer tareas, para buscar algún tema que no me aya quedado claro, para saber mas de un tema que están explicando y apropiare totalmente de el buscando lo en Internet .
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	pues por parte ayuda cuando n entiendo algunas cosas	No, por que los estudiantes tienden a buscar las respuestas en Internet y no a pensar lo cual vuelve al alumno mas flojo	Pues No Por Que Nos Aferraremos Muchos A Esoa Dispositivos Que Ya Despues No Vamos A Querer Leer Ni Escribir Ya Que Aquellos Dispositivos Nos Facilitaran El Trabajo	si pero no debemos apropiarnos mucho de esos aparatos	si y no porque si nos ayuda a desarrollar de forma mas rapida nuestras tareas pero aveces las usamos para jugar y para entrar a redes sociales para hablar con amigos y no hacemos el uso adecuado en clase.
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	pues q se le olvida q somos personas y q queremos ser alguien en la vida pero los politicos solo	No tengo conocimiento de eso	Pues No Entiendo Muy Bn La Pregunta	nada y no se	pues las tables que entregaron y los portátiles que fueron entregados por el programa vive digital.

	les interesa la plata				
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	no pues no puedo desir nada por q no lo conosco	Si, son computadores que le dan a los colegios para que eduquen a los estudiantes sobre las tecnologias	No Pues No se Que Opinar Por Que No Lo Conosco Y No Se Aserca De El	no se	no lo conozco muy bien pero me parece que es una muy buena propuesta porque le facilitarán la vida alas personas de bajos recursos que antes no podían ni sabían usar los dispositivos y se empezarán a formar y a saber lo que antes no sabia (modernizarse).

**Anexo 7. Matriz de análisis de datos recolectados de la Institución Educativa Rural Carlos García Mayorca<sup>7</sup>**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	PREGUNTA
Identificar el concepto de cultura digital que manejan los jóvenes en el departamento del Magdalena.	Cultura digital (concepto) / Imaginarios	¿Para ti qué es la cultura digital?
		¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?
Determinar la relación que establecen los jóvenes entre cultura digital y educación.	Cultura digital (relación educación) / Imaginarios	¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?
Analizar los contextos socioculturales de las IE en el Magdalena frente a la promoción de la cultura digital.	Cultura digital (Promoción en la IE) / Imaginarios	¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?
		¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?
		¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?
Reconocer las prácticas que los jóvenes	Uso con-sentido de las	¿Para ti qué son las TIC?

<sup>7</sup>En las tablas subsiguientes se muestran las versiones de los estudiantes, y es posible que se encuentren algunos errores ortográficos que se han decidido dejar para no modificar las voces de los estudiantes.

desarrollan con relación a las tecnologías.	TIC (Apropiación)	¿Para qué crees que sirven las TIC?
		¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?
		¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?
		¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?
Comprender las políticas implementadas para la promoción de la cultura digital en los contextos educativos del departamento.	Cultura digital (Políticas de Promoción)	¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?
		¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?
		¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?

RURAL Décimo Grado TABLA 1

Nombres y Apellidos	ALDAIR ALBERTO FELIPE NIEBLES	Alexander junior González Hernández	DANIEL CHARRIS GAMARRA	Daniela Isabel Cabrera Escobar	Denilson Hernández González
Edad	15	16	17	16	18
¿Para ti qué es la cultura digital?	Para mí la cultura digital es todo aquello que se trata con la tecnología	No me acuerdo	Es la facilidad de poder; hablar, navegar, mirar e informar y ser informados con todas las cosas, personas, lugares etc.	Yo creo que la cultura digital es como un proyecto tecnológico del gobierno que les facilita a las personas a adquirir los implementos tecnológicos necesarios para realizar cualquier actividad para la formación de ellos Por ejemplo el quiosco vive digital que les brinda a los estudiantes para que puedan realizar sus tareas etc....	cultura es como trascendencia algo patronal y lo digital es tecnólogo
¿Qué relación crees que hay entre	No me acuerdo	Mucha porque las dos se tratan de sistema	Muchas relaciones ya que la cultura digital depende de la tlc,	Mucha relación pues yo creo que es el mismo proyecto o que por lo menos	es casi lo mismo por q la cultura digital como el nombre

las TIC y la cultura digital?			por que gracias a ella podemos tener gran facilidad de información , comunicación y entretenimiento en general	que tiene el mismo objetivo el cual es realizado por el gobierno	lo dice digital todo es digital y las tic también se trabaja digital
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	no se	no se	Si, por que manejo computadores, tables y otros dispositivos	Claro que si. Porque estos proyectos facilitan a los estudiantes de realizar todas las actividades y compromisos escolares	si porque tenemos clases de informática y eso es digital
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	si en la sala de informática cuando nos dan los computadores	Si Porque cuando entramos en la sala de informáticas	Si, por que hay un kiosco digital ubicado en el colegio y el cual utiliza la comunidad y el colegio	no se	si hay una sala de informática y hay podemos practicar cultura digital...
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	si cuando nos dicen que saquemos los celulares en el aula de clase para investigar algo	Si Porque nos dan temas en el computador y en video vim	No, por que genera mucha distracción en la clase dada	La verdad no casi , Por qué habeces nosotros le damos mal uso porque lo utilizamos para cosas no productivas si no que la utilizan para las redes sociales lo cual no es de mucha ayuda ...	si algunas veces como en clases de matemáticas o física
¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	No, porque vamos muy poco	No Porque creo que deberíamos ir mas adelantado	Si, por que gracias a ella podemos realizar nuestras actividades correspondientes.	Si, La verdad la si nos dan hasta el tiempo suficiente y nos enseñan lo fundamental	no porque no está bien organizada y no hay internet
¿Para ti qué son las TIC?	para mi las tic es un programa de información y comunicación	Es una forma más fácil para investigar noticias, tareas etc	App, programas y juegos en los que las personas en general se entretienen, ejemplo: whatsapp una app para celular	Como aquí mismo nos dice es un proyecto de tecnologías de la información y la comunicación yo diría que es como una ayuda a la	las tic es tecnología información y la comunicación ya sea personal o digital

			o Tablet que se utiliza para el medio de la comunicación. Ejemplo: sony vegas pro 13, un programa para computadores que se utiliza para editar y hacer cualquier clase de video. Ejemplo: need for speed (most wanted) un juego para dispositivos entre media y alta capacidad, con el mismo puedo jugar con cualquier persona a nivel internaciona.l	comunidad ya que hay padres que no tienen las posibilidades económicas para adquirir cualquier aparato tecnológico para la formación de sus hijos y eso es una ayuda muy importante para que esos chicos salga a delante	
¿Para qué crees que sirven las TIC?	las tic sirven para comunicarnos e informarnos por medio de las redes sociales	No me acuerdo	Para la comunicación , entretenimiento e información y al igual informar.	Como lo había dicho anteriormente yo creo q sirve para ayudar a las personas de bajos recursos y facilitarles las herramientas fundamentales para su formación	para tener un buena comunicación ya sea técnica o personal
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	No se	Tecnología de información	No se	No se	No se
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphon e, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	si uso el pc para investigar tareas y a veces para ver videos	Si Porque los profesores nos lo permiten cuando tenemos tareas que hacer	Si, por que en dadas ocasiones necesito una investigación, imagen o video relacionado con el trabajo o compromiso.	Si claro, Utilizo más que todo un pc	algunas veces, tables o pc
¿Cómo usas los dispositivo	lo uso investigando la clase	No me acuerdo	En variadas ocasiones de una manera normal,	Si Cuando el profesor nos indica ya sea para hacer	investigando tareas escuchando

s computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?			de dos a tres horas depende la actividad	tareas talleres e investigas a fondo	música viendo videos etc.
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	si porque a veces entiendo más en internet que al profesor	Si Porque se nos hace mas fácil porque investigando las tareas en internet las encontramos mucho mas rápido que en un libro	Si, por que gracias a ello puedo resolver mis dudas e investigar lo requerido.	Creo que si Si le damos el uso adecuado y lo utilizamos para el desarrollo de las clases Podemos aprender mucho	si porque uno puede investigar mejor mas afondo los temas
¿Qué conoces sobre las políticas que promocioan la cultura digital en las escuelas?	no se	no se	no se	No se	No se
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	no se	no	no se	no se	Sí, es bueno para educar mejor

RURAL Décimo Grado TABLA 2

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Diego Gallón Franco</b>	<b>José David Sánchez Duran</b>	<b>Fabián Mariño Carrillo</b>	<b>Jesus Manuel Santoya Palacio</b>	<b>Juan Jose Gallón</b>
----------------------------	----------------------------	---------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	-------------------------

Edad	15	16	15	18	15
¿Para ti qué es la cultura digital?	es un desarrollo para la sociedad en general	es una cultura digital para el desarrollo del internet y otras cosas mas	Para mi la cultura digital tiene que ver con los aparatos tecnológicos.	No se	Lo que se por cultura digital es como una tradición que hay en todas partes del mundo y pues por digital podemos decir que se relaciona con la informática o tecnología. Entonces cultura digital es la tradición que hay en el colegio en cuanto a la tecnología informática.
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	tiene mucho que ver porque las dos son casi lo mismo	que las dos se manejan con tecnología	En que las TIC tiene que ver con información y que la cultura digital nos fomenta a lo digital	No se	no se
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	si porque tiene relación para explicar una clase	si porque la cultura digital nos ayuda con la tecnología	no se	Si por q le damos uso ala interne en nuestra sala de informática en clases de matemática e ingles	no se
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	A veces porque no todos explican las clases con tic	si por medio de la sala de informática y el kiosco digital	no se	Si en la sala de informática y con los celulares e incluso las clases	Si... por que la cultura digital que este colegio tiene es diferente a la de los otros colegios
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	no porque no hay wi-fi en colegio	si todo más en el aula de informática	Si algunos	Si la seño de matemática y la de ingles mMatemática: nos da las clases virtuales Ingles: uso de tradutor	no
¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	si por que nos enseñan a manejar los computadores	si lo siento adecuado para recibir mis clases	No se	Si claro por q nos enseñan el buen uso dela tecnología	no se
¿Para ti qué son las TIC?	para mi es como u medio de comunicación también de aprendizaj	no me acuerdo	Pienso que se trata de información por medio de aparatos tecnológicos	Es cierto programa q nos enseñan las ventajas y desventajas del uso de la tecnología e interne	No se

	e y para explorar				
¿Para qué crees que sirven las TIC?	para comunicar se unos con otros tambien para investigar tareas etc.	no se	Sirven para estar enterados de las cosas que pasan en nuestro medio	Para enseñarnos el peligro q hay en la internet por ejemplo el ciberacoso y saber dale buen uso a la interne	Es una forma de comunicación para las personas para dar alguna información si están en diferentes partes del mundo
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	es apropiarnos de la tecnología	apropiación de del internet para hacer alguna cosa	no se	No se	no se
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	no porque no tengo	smartphone porque es una ayuda para hacer las tareas	Smartphone	Si smartpone y pc los usamos en clases y las forma de dar las clases en de matematica	Si... por que los necesito para realizar algunas preguntas que nos hagan los profesores en el salón de clases
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	buscar tareas	realizando ejercicios de las clases	no se	En el traductor en clases de ingles	no se
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	si porque me ayuda a desarrollar tareas	si porque las dispositivos nos ayudan a realizar los trabajos de manera mas facil	Si porque uno encuentra mas información	Si y serian mejor las clases	Si... ayuda por qué así podemos hacer las tareas mucho más rápido
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	no se	nada	nada	Si ejemplo: *computadores para educar *kiosco vive digital	no se
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	si es muy bueno porque le dan computadores a los estudiante	si mi opinion es que es muy bueno para los estudiantes	Vive digital es muy interesante por que nos presta un muy buen servicio	no	Sí que es muy bueno porque eso ayuda a las personas que son de muy bajos recursos y con con el programa ayuda a esas personas a educarse mejor

RURAL Décimo Grado TABLA 3

Nombres y Apellidos	Osiris Villarreal Hernández	Javier Rangel González	Stefany Sánchez Hernández	Yeiner José Montenegro Duran
Edad	15	18	18	18
¿Para ti qué es la cultura digital?	Yo entiendo por “cultura digital” que es como algo de transcendencia... Algo que a medida que van pasando los años va avanzando, me atrevería a decir que a medida que pasan los días...	No me acuerdo	no se	La cultura digital nos sirve para el desarrollo en la sociedad
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	para mi ahí mucha relación, ya que las TIC como bien dije son todas aquellas cosas que utilizamos en cuanto a la tecnología y Cultura Digital ps las tradiciones que tiene la tecnología a medida que va avanzando	no se	no se	Que entre las tic y la cultura digital Son iguales
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	no se	no se	yo creo que si	no se
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	Si por que creo que cada institución tiene su cultura o bien puede ser tradición en cuanto a todo, hasta en la tecnología	no se	no se	Si por que ayuda para realizar las tareas entre o tras cosas
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	No tanto solo son algunos profesores los q lo hacen y son pocas las veces que lo hacen...	no se	no se	Si por que los profesores nos en seña Sobre como manejar los computadores
¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	No ya que no esta adecuada, su espacio es muy reducido y no esta el servicio del internet	no se	no se	Si por que nos en seña a manejar los computadores Y los programas digitales
¿Para ti qué son las TIC?	Para mi las TIC es todo lo que utilizamos a diario en cuanto a la tecnología, el	Pues Que Las Dos Se Manejan Con Tecnologías	no se	no se

	internet, las redes sociales, sitios web o paginas de información estudiantil, etc.			
¿Para qué crees que sirven las TIC?	Las TIC nos sirven para informarnos, comunicarnos, investigar tareas y temas de diferentes clase...	no me acuerdo	no se	no se
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	que es cuando uno utiliza las redes sociales o algo que tenga que ver con la tecnología, ya que al utilizarlas ya nos estamos apropiando	no se	no se	no se
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	Si porque es una forma mas rápida y practica de conseguir la información que queremos	no se	Smartphone	Utilizo una tableta para el desarrollo de mis tareas
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	Los utilizo buscando diferentes clases de información	no se	no se	Si para desarrollar mis compromiso
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	Si porque como bien dije es una forma mas rápida y practica de conseguir la información que queremos	Pues si por qué cuando no entendemos algo pues sacamos los Smartphone y pues también por que es una ayuda para nosotros	no se	si por que es un dispositivo que nos sirve para buscar información que necesitemos
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	no se	no se	no se	no se
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	Si y opino que es muy bueno ya que ayuda a el avance de la tecnología en mi comunidad	no se	no se	no se

RURAL Undécimo Grado TABLA 1

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Alexandra Milena González Hernández</b>	<b>Dayana Michael Franco Sarmiento</b>	<b>Dubis Rangel González</b>	<b>Luisa Guarnizo Pedriza</b>	<b>Luz Mariley Polo Cárdenas</b>
<b>Edad</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>
¿Para ti qué es la cultura digital?	Tiene que ver con la tecnología por todos los videos q vi todo tiene que ver con tecnología	La cultura digital se refiere que la tecnología se ha convertido en algo cotidiano en nuestras vidas, se ha convertido casi un duo con nuestra cultura ordinaria.	para mi la cultura digital tiene que ver con la tegnologia y nuestra vida cotidiana	para mi la cultura digital es todo lo que esta relacionado con lo cotidiano con las culturas con las redes sociales	Para mi es todo lo que tiene que ver con la tecnología asi como las redes sociales
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	Toda. Es tecnología	Que con ambas podemos comunicarnos y buscar información	una relacion con el internet...y saber manejar la tegnologia	creo que hay mucha	no se
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	Sí. Porque cuando entramos a la sala de informática utilizamos computadores	Talvez, porque no contamos con el servicio de internet en nuestra institucion pero en algunas ocasiones utilizamos tecnologia en nuestras clases especialmente en la sala de informática	si por que cuando estamos en clase de informatica utilizamos los computadores	no se	No porque aquí no tenemos las condiciones necesarias y además nuestro colegio carece
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	no se	Si, porque nos ponen trabajos de investigaciones etc.	no se	no se	No porque si se fomentara habría internet y no lo hay entonces no
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	Si. Pero no todos solo la profe de matemáticas para ver videos de la clase utiliza a veces su teléfono	Si, porque en algunas clases como de matemáticas y informática usamos videovic, para presentar videos relacionados con las clases.	videos sobre el tema que estamos dando	algunos si	Si pero solo cuando necesitamos buscar o averiguar alguna tarea ya que nos ayuda mucho
¿Crees que el	no se	Si, porque	no se	para mi no es	No porque si no

uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?		utilizamos los computadores y nos enseñan a usar los programas como Excel, etc. Pero no podemos aprender cosas mas avanzadas por la falta del internet.		adecuado porque no podemos usar internet	se le hace un buen manejo para que nuestra sala de informática este mejor y además para que nos pongan el internet
¿Para ti qué son las TIC?	Para tener un buen Manejo para la tecnología	Las TIC es como un programa que nos enseñan que con la tecnología la podemos utilizar para conseguir información de cualquier tema o cultura, también nos enseña que podemos utilizarla para nuestra comunicación cotidiana.	son como pasos para tener un buen manejo e informacion sobre la tecnologia	no se	no se
¿Para qué crees que sirven las TIC?	Para el buen manejo de la tecnología	Para buscar información de cualquier tipo ya sea tarea o alguna inquietud, también para comunicarnos con las personas mas cercanas.	sirven para obtener una informacion y buen usus sobre el internet	no se	Pues creo que sirve para comunicarnos con otras personas ya sean familiares o amigos que estén lejos
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	no se	no se	nos orienta sobre la tecnologia	no se	No se
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o	Si. Para desarrollar tareas q me dejan los profesores	Si, porque entendemos mas las clases y las explicaciones son mas claras.	Si me ayuda en todo y es mas util	no los uso	Si pero solo cuando necesité buscar alguna tarea

tareas? Si o no ¿Por qué?					
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	En internet	Utilizandolos para buscar información, videos cosas asi para el desarrollo de las clases.	investigando	muchas veces lo utilizamos para investigar acerca de la clase o para ver videos que esten relacionados con la clase o los utilizamos como calculadora en clases de matematica o fisica	Pues los uso adecuadamente y solo cuando el profesor da el permiso
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	no se	Si, porque comprndemos mas las clases.	no se	creo que si nos ayuda por que podemos tener un mayor conocimiento aserca de la clase que se esta tratando y un mejor aprendizaje	Si por que nos facilita para hacer nuestra tarea
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	no se	no se	no se	no se nada aserca de esas politicas	no se
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	no se	no	no lo conozco	La verda conosco muy poco sobre ese programa pero me parece muy bueno porque los donan a colegios para que los estudiantes tengan una mejor educasion	Si pues yo pienso que es muy bueno ya que nos facilitan computadores que nos ayudan mucho y se les agradece por entregarle computadores a nuestro colegio

RURAL Undécimo Grado TABLA 2

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Shirley Karina Hernández Dela Cruz</b>	<b>Silena Paola González Blanco</b>	<b>Yeirlin Vannesa Padilla De La Cruz</b>	<b>Yuranis López</b>
<b>Edad</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>18</b>

¿Para ti qué es la cultura digital?	bueno para mi cultura digital, tiene que ver con implementar esa parte de la tecnología en nuestra vida cotidiana no solo en la parte estudiantil si no en nuestras actividades continuas	para mi es por decirlo asi es todo lo que tiene que ver con la tecnología que hay en la institución o lo que la tecnología les facilita las cosas a las personas	Para mí la cultura digital tiene que ver con lo cotidiano con costumbres de muchas personas con los colores y cosas representan a una región y en la cultura digital encontramos un poco eso	no se
¿Qué relación crees que hay entre las TIC y la cultura digital?	pues yo pienso que todo eso tiene que ver que su relación es mas por incentivar en nosotros la tecnología consigo la parte digital	pues las tic es sobre la comunicación y la información del uso de la tecnologías y la cultura digital es sobre el manejo de la tecnología que hay en el pueblo o comunidades	no se	no se
¿Crees que la cultura digital tiene relación con tu contexto escolar sí o no? ¿Por qué?	pues la verdad creo que si pues tenemos un curso en la cual podemos utiliza computadores pues esto nos permite que tengamos una relación con la cultura digital	si porque tiene relación con la tecnología aunque no se este dando el uso correcto del internet en el colegio	Si Por que también hace parte de la tecnología	que las tic es todo aquello que se relaciona con el internet y la cultura digital es todo que tiene que ver con tecnología
¿Crees que fomentan la cultura digital en tu colegio? Si o no ¿Por qué?	pues si pues porque si no, no tuvieran buscando la manera de instalar el internet en la institución	no se	Si Porque algunos profes nos motivan a hacer investigaciones	no porque aun no tenemos todos lo necesario
¿Crees que tus profesores promueven la cultura digital en el aula de clase? Si o no ¿Por qué?	si pues por la utilizaciones que tenemos que hacer como tareas o actividades	si porque ellos nos mandan a hacer investigaciones y hay ellos nos estan promoviendo ala cultura digital	Si Porque muchas veces en las aulas trabajamos con ciertos equipos para hacer nuestras tareas	si de vez en cuando
¿Crees que el uso que se le da a la sala de informática de tu colegio es el adecuado? Sí o no ¿Por qué?	si pues por que onque no hay internet de ihual manera utilizamos los computadores	no porque no tenemos internet y así no se puede realizar nuestras investigaciones en clases	No Por qué no navegamos ni nada parecido ya que nuestra aula no cuenta con internet	no porque no tenemos uso al internet
¿Para ti qué son las TIC?	para mi las tic tiene que ver en ser una herramienta para nosotros poder informarnos sobre lo que pasa en nuestro mundo por medio de	pues para mi es para tener información y comunicación sobre la tecnologías	Se encarga de darnos una información clara más que infórmanos presentárnoslas por medio de dibujos para que se nos	no se

	paginas sitios o redes sociales		hagan más claras	
¿Para qué crees que sirven las TIC?	para eso para poder nosotros utilizarlas de manera informativa la parte de la tecnologia	las tic sirven para la comunicación y informacion de las tecnologias en la comunidad y en el colegio pues mas a los estudiantes	Para enseñarnos con más facilidad	prara estar en comunicación con las personas aun que sean de otro país
¿Qué entiendes por apropiación de las TIC?	es utilizar las tic	no se	nada	no se
¿Usas algún dispositivo informático como Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc. para el desarrollo de tus clases o tareas? Si o no ¿Por qué?	si solo cuando el profesor autoriza	Si porque nosotros tenemos un vive digital para desarrollar nuestras tareas	Si Por qué pienso que se me hace fácil hacer mis tareas ya que estos dispositivos o página cuentan con una gran información	sii smartphone por que es el único medio que tengo
¿Cómo usas los dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) para el desarrollo de tus clases?	par buscar informacion de una clase	pues haciendo nuestras tareas	Para el desarrollo de mis tareas investigaciones	smartphone
¿Crees que usar dispositivos computacionales (Smartphone, Laptops, Tables, PC, etc.) ayuda al desarrollo de tus clases? Sí o no ¿Por qué?	si pues porque nos facilita el entender las clases	si pues porque asi podemos investigar mas a fondo de las cosas	Si Por qué me facilitan mis tareas	sii porque la tecnología me ayuda mucho mas
¿Qué conoces sobre las políticas que promocionan la cultura digital en las escuelas?	no se	no se	nada	no se
¿Conoces el programa Computadores para educar? Si o no ¿Qué opinas de él?	no se	no se	no	no se

