



## XIX COLÓQUIO INTERNACIONAL DE GESTÃO UNIVERSITÁRIA

*Universidade e Desenvolvimento Sustentável: desempenho acadêmico e os desafios da sociedade contemporânea*

Florianópolis | Santa Catarina | Brasil  
25, 26 e 27 de novembro de 2019  
ISBN: 978-85-68618-07-3



### USO DE LAS TICS POR ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR.

**Alberto Luis Ríos Vargas<sup>1</sup>**  
Universidad Nacional de Pilar  
[riosvar2001@gmail.com](mailto:riosvar2001@gmail.com)

#### RESUMEN

Esta investigación pretende abordar un espacio para el análisis crítico- propositivo a nivel de E. S, que mejore la gestión educativa a través de la caracterización del uso pedagógico de las TICs, por parte de estudiantes de la Facultad de Humanidades y C. de la Educación, de la UNP.

El análisis de los datos se realizó en dos momentos:

- A) Análisis matricial de convergencias y divergencias.
- B) Análisis interpretativo de categorías deductivas e inductivas.

A partir del rastreo bibliográfico, de documentos oficiales de la institución, páginas web, elaboración de instrumentos de recolección de datos y procesados a través de programas informáticos. Análisis de clúster (identificación de perfiles), análisis factorial (validación y estandarización de instrumento), regresión lineal y correlaciones.

Los resultados muestran un uso diversificado y tenencia total del celular, usado fundamentalmente para comunicación y escaso uso para educación. Esto debido a factores como, baja conectividad, cortes permanentes, escasa cobertura y poco uso por parte de los docentes en su proceso de enseñanza. Los usos principales se dan en un alto porcentaje en redes sociales, chat e imágenes. Películas y videos musicales, así como un medio de información general.

La discusión del análisis teórico respecto a los resultados, exigen una redefinición del proceso de E-A, así como también del aula, en donde el aparato celular viene a constituirse en un nuevo modelo de aula y conlleva toda una redefinición de la gestión educativa.

**Palabras claves:** Gestión, TICs, Innovación, mediación educativa, aprendizaje.

---

<sup>1</sup> Director Departamento de investigación Facultad de Ciencias, Tecnologías y Artes; Investigador Categoriado Pronii, estudiante de Posgrado.

## **Introducción**

### **El Contexto.**

- ▣ La Sociedad del CONOCIMIENTO, la INFORMACIÓN y el Aprendizaje.
- ▣ Nuevos contextos de educación.
- ▣ Genera NUEVOS ambientes de **aprendizajes**.
- ▣ Nuevas prácticas comunicativas y educativas.
- ▣ Nuevas oportunidades de aprendizaje.
- ▣ Gestión del conocimiento.
- ▣ Innovación.
- ▣ Estudiantes de la Facultad de Humanidades y C. de la Educación, de la UNP.

### **Contenidos.**

- El análisis crítico- propositivo a nivel de E. S.
- Propuestas de mejoramiento de la gestión educativa.
- Caracterización del uso de las TICs, por alumnos universitarios.
- Uso pedagógico y cultural de tecnologías.
- El teléfono Celular.

### **METODOLOGIA.**

- ▣ Rastreo de referentes bibliográficos.
- ▣ Rastreo en documentos oficiales de la institución, página web y dependencias sobre las políticas establecidas en torno al uso de las TICs.
- ▣ Elaboración de instrumento para la recolección de la información.
- ▣ El análisis de los resultados se realizará en dos momentos.
- ▣ A) Análisis matricial de convergencias y divergencias.
- ▣ B) Análisis interpretativo de categorías deductivas e inductivas. Contenidos.

### **A través de:**

- ▣ Análisis de clúster (identificación de perfiles), análisis factorial (validación y estandarización del instrumento), medidas descriptivas, porcentajes, etc.
- ▣ Texto que recoja la triangulación de la información de resultados la perspectiva de los estudiantes.

## **Resultados/productos esperados y potenciales beneficiarios.**

- ▣ Productos de generación de nuevo conocimiento:
  - Revistas y Libros de investigación
- ▣ Productos de apropiación social y circulación del conocimiento:
  - Intercambio de transferencia del conocimiento
  - Comunicación del conocimiento
  - Circulación de conocimiento especializado
  - Participación ciudadana.
- ▣ Productos de formación de recursos humanos.
  - Apoyo a programas de formación

## **RESULTADOS.**

- Lo resultados muestran un uso diversificado y tenencia total del celular, usado fundamentalmente para comunicación y escaso uso para educación.
- Esto debido a factores como, baja conectividad, cortes permanentes, escasa cobertura y poco uso por parte de los docentes en su proceso de enseñanza.

### **Indicador 1. Edades.**

- ▣ El promedio de edad está se encuentra en 19,5 , entre 19 y 20 años.
- ▣ MillennialsVsGeneraciónZ  
Los Millennials nacieron entre 1975 y 1995 (20 a 40 años).
- ▣ La generación Z nació entre 1995 y 2015 (0 a 20 años).
- ▣ Los Millennials empezaron la tendencia de multipantalla. Usualmente hablamos del control de dos pantallas, y el mix más común es computadora-celular. La generación Z realmente pone en alto el término multipantalla controlando cinco pantallas a la vez.
- ▣ Los Millennials se comunican mejor con texto, la generación Z con imágenes.
- ▣ La generación Z crea contenidos y los Millennials lo comparten.
- ▣ Los Millennials se enfocan en el presente y la nueva generación en el futuro.
- ▣ A diferencia de los Millennials, la generación Z es realista.
- ▣ La generación Z trabaja para obtener éxito personal, los Millennials trabajan para ser tomados en cuenta y sobresalir.

## Indicador 2. Sexo.

- ▣ El 47 % son hombres, mientras que el 53 % son mujeres

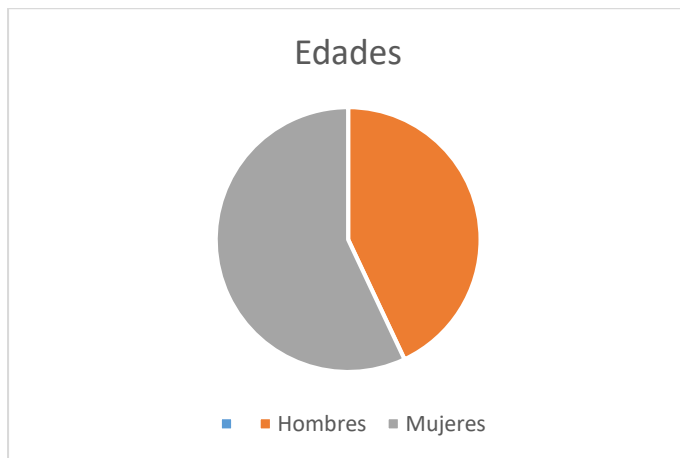


Gráfico N° 1.

## Indicador 3. Tipos de Conexión.

- ▣ El 45 % de los usuarios se conectan por banda ancha, conexión domiciliaria.
- ▣ El 99% utiliza conexión a Wifi.
- ▣ Solo un 1 % utiliza ciber cafés.

## Indicador 4. Cuentas.

Tenencia de las cuentas son:

- ▣ Facebook 21 %
- ▣ Instagram con un 21%,
- ▣ WhatsApp le sigue con 18,
- ▣ YouTube con un 14 %,
- ▣ Wikipedia con un 9,3 %,
- ▣ otras cuentas con un 16,7 %



**Gráfico N° 2.**

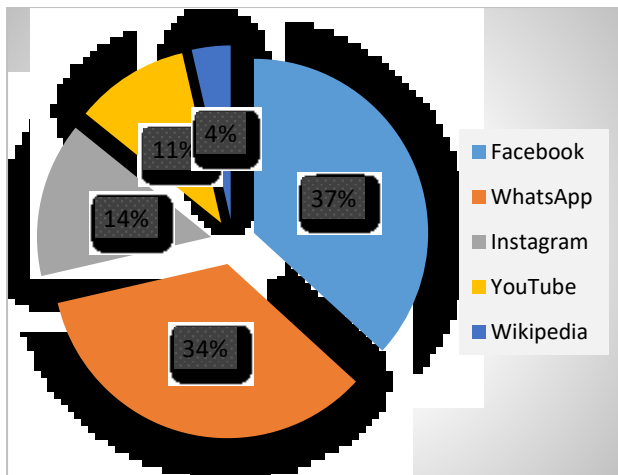
**Indicador 5. Horas de conexión a internet.**

- ▣ Los usuarios están conectados en un promedio de 10,6 horas
- ▣ Siendo el más bajo en 3 hs
- ▣ El más alto en 17 hs

**Indicador 6. Uso de las cuentas.**

Las cuentas más usadas son:

- ▣ Facebook 36,8
- ▣ WhatsApp 34,6
- ▣ Instagram 14,4 %,
- ▣ YouTube con un 10,6%
- ▣ Wikipedia con un 3,6 %



**Gráfico N° 3**

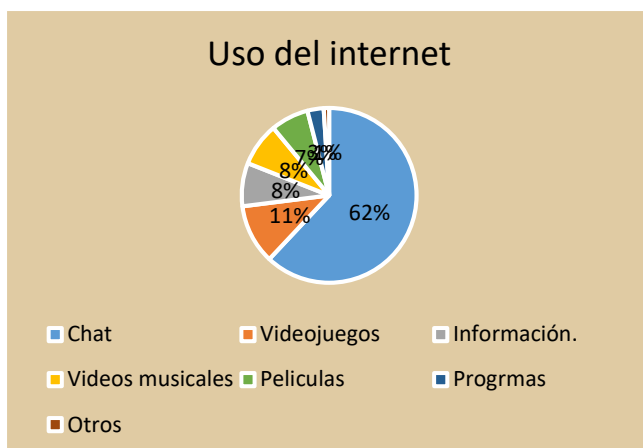
**Indicador 7. Equipos.**

- ▣ Los usuarios cuentan con un ordenador 45%
- ▣ Con teléfonos celulares un 99 %
- ▣ Tablet un 2 %
- ▣ 30 % cuentan con computadoras y teléfonos celulares.
- ▣ 68% solo celulares
- ▣ 2 % tabletas y celulares.

**Indicador 8. Prioridades del uso de internet.**

En orden de prioridad:

- Chat 62 %
- Videojuegos 11 %
- Información. 8 %
- Videos musicales 8 %
- Películas. 7%
- Programas 3 %
- Otros. 1 %



**Gráfico N° 4.**

**Los usos principales:**

- Redes sociales.
- Chat e imágenes.
- Películas y videos musicales.
- Medio de información general.

**Búsqueda de contenidos de cátedras.**

- |                  |      |
|------------------|------|
| • Redes Sociales | 58 % |
| • Creatividad    | 27 % |
| • Productividad  | 15 % |
| • Facebook       | 34 % |
| • WhatsApp       | 21 % |
| • Imágenes       | 21 % |
| • Teléfono       | 10 % |
| • Mail           | 8%   |
| • Otros          | 6%   |

**Consultas: 144 por día**

**Aproximadamente: 6 veces por hora.**

**CONCLUSIONES.**

- ▣ La baja conectividad, cortes permanentes y baja velocidad de descarga.

- ▣ La totalidad de los encuestados poseen teléfonos celulares, en un porcentaje menor PCs y tabletas.
- ▣ A destacar es la movilidad, el paso de lo real a nuevas mediaciones educativas.
- ▣ En cuanto a usos se denota las redes sociales, chat y un porcentaje distribuido en cuanto a usos personales. Películas, videos musicales, etc.
- ▣ Uso para estudio sigue siendo bajo. Dropbox, Calameo, Zoho Show, Mixbook, Prezi.
- ▣ Son autodidactas, aprenden vía tutoriales en internet y se informan por este medio, el más utilizado en Twitter.
- ▣ También son buenos. se preocupa por el impacto que tiene el ser humano en el planeta.
- ▣ Son trabajadores enfocados. Ellos nacieron con la cultura DIY (*Do it yourself*), están dispuestos a emprender y ser sus propios jefes.
- ▣ Tienen en promedio un tiempo de uso de una aplicación o un *landing page* de menos de ocho segundos. 4 pantallas
- ▣ Incógnitos y privados. La generación Z prefiere la privacidad. Aplicaciones como Snapchat, Secret y Whisper.
- ▣ Pasan más de tres horas al día frente a la computadora en actividades no relacionadas con sus labores escolares o trabajos. Juegos en línea.
  - Esto implica nuevas mediaciones entre docentes y alumnos, en cuanto al uso de dispositivos móviles en el proceso de E-A.
  - Esto implica nuevas prácticas sociales y tecnológicas.
  - Las organizaciones educativas deben incluir estos procesos.
  - La gestión de la E-A, debe adecuarse a esta realidad, potenciando su uso para educación.
  - Próximos estudios: percepción de utilidad, autoeficacia, en entornos virtuales,

## DISCUSIÓN.

Sistema de enseñanza presencial a una semi presencial, y finalmente a una de tipo virtual.

Incorporando métodos avanzados de enseñanza, así como impulsar la reforma de los sistemas educativos (UNESCO, 2009).

Innovación, nuevas pedagogías. Uso pedagógico de las TICs.

El uso del ¿teléfono Celular?

La relación entre tecnologías y usos culturales.

Impactos en la vida de la comunidad y su uso comunitario.

YouTubers, VTubers, Influencer, vs Streamers, etc.



## **Interrogantes:**

Estas interrogantes interesan para un siguiente desarrollo de aplicaciones y propuestas para el próximo congreso.

**¿Cómo afecta el uso del dispositivo móvil a los procesos de enseñanza aprendizaje y a la estructura del aula?**

**¿Cuáles son los nuevos retos y roles de profesores y alumnos en este entorno de aprendizaje?**

## **ABREVIATURAS.**

**UNP:** Universidad nacional de Pilar.

**QR:** Quick Response (del inglés, código de respuesta rápida)

**RA:** Realidad Aumentada.

**CB:** Códigos de barras

**IA:** Inteligencia Artificial

**RV:** Realidad Virtual.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

- Chul han, Byung. La Sociedad de la Transparencia. Herder Editorial. 2013.
- Bauman, Zygmunt. La Modernidad Liquida. Fondo de Cultura Económica. 2002
- La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América latina y el caribe.pdf

## **REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.**

- <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>
- [https://www.youtube.com/watch?v=Mfw\\_guDM6XY](https://www.youtube.com/watch?v=Mfw_guDM6XY)
- <https://www.entrepreneur.com/article/268023>
- <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Redes. Eduardo Punset. Tomado de Báez, Esther. El sistema educativo es anacrónico. Available from:(<http://stellae.usc.es/red/blog/view/10382/el-sistema-educativo-es-anacronico>, s.f.)
- UNED. Observatorio de tecnología. Realidad aumentada y sus aplicaciones en educación. Available from:(<https://www.youtube.com/watch?v=iO6yXQWuiSI>, s.f.)
- <https://www.uclg.org/es/media/news/derecho-la-ciudad-que-es-de-donde-surge-y-quien-va-dirigido>
- <http://www.sinpermiso.info/textos/el-derecho-a-la-ciudad>

- <https://nolugares.wordpress.com/2009/12/13/de-los-lugares-a-los-no-lugares/>
- <https://diccionarioactual.com/lugar/>
- <https://www.uclg.org/es/media/news/derecho-la-ciudad-que-es-de-donde-surge-y-quien-va-dirigido>