

PRÁCTICAS COMUNICATIVAS EMERGENTES EN LAS ESTUDIANTES DE GRADO
DÉCIMO (10º) DE LA FUNDACIÓN GIMNASIO PEREIRA CON RESPECTO A EL USO
DE LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS.

JULIÁN ANDRÉS RUIZ CORTÉS

LUISA MARÍA OROZCO VALENZUELA

KATHERINE ANDREA MOSQUERA MOSQUERA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS

PEREIRA - RASARALDA

2016

PRÁCTICAS COMUNICATIVAS EMERGENTES EN LOS JÓVENES DE GRADO DÉCIMO
(10°) DE LA FUNDACIÓN GIMNASIO PEREIRA CON RESPECTO AL USO DE LOS
DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS.

JULIÁN ANDRÉS RUIZ CORTÉS

LUISA MARÍA OROZCO VALENZUELA

KATHERINE ANDREA MOSQUERA MOSQUERA

Estudio de investigación para optar al título de:
Licenciados en Comunicación e Informática Educativa

Director (a):

MAG. ROSA ELENA TORRES TOBÓN

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS

PEREIRA – RISARALDA

2016

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del director de Proyecto de Grado

Resumen

El presente proyecto de investigación se basó en identificar las prácticas comunicativas que ejercen las estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira cuando usan sus dispositivos electrónicos en relación a sus formas de interacción y modos de comunicarse, siendo conscientes de que las nuevas tecnologías han llevado a los seres humanos a modificar su forma de ser y estar en el mundo.

Las prácticas comunicativas han permitido al ser humano fortalecer la comunicación entre ellos, identificar conductas, comportamientos y, establecer dinámicas que permiten la interacción de los actores en pro del desarrollo de una sociedad. Estamos inmersos en la sociedad de la comunicación y la información, y con esta ha nacido una nueva generación de seres humanos que, bajo la influencia de la tecnología, han evidenciado grandes cambios en las formas de comunicación e interacción, conformando así diferentes tipos de comunidades mediadas por las TIC; configurando nuevas dinámicas en los procesos comunicativos y dando origen a diversos fenómenos sociales, comunicativos y culturales que dan como resultado lo que conocemos hoy en día como brecha generacional.

Esta investigación se basa en la perspectiva teórica del autor Pierre Lévy en su obra *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*, en el cual se desarrolla el espacio antropológico del conocimiento, en el que se plantea la inteligencia colectiva como aquella que conduce a una movilización efectiva de las competencias de los individuos evidenciando las prácticas comunicativas que estos ejercen tanto en el espacio virtual como en la presencialidad, con la mediación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Esta investigación traza objetivos tales como distinguir, identificar, establecer y describir cómo desde el uso de los dispositivos electrónicos, surgen prácticas comunicativas en la nueva generación estableciendo diversas dinámicas de socialización y comunicación entre los diferentes actores. Dando respuesta a estos objetivos se hace uso de tres (3) instrumentos de recolección de la información que obedecen a una metodología de orden cuantitativo y cualitativo tales como: la encuesta y el grupo focal en la modalidad de juego de roll aplicado a las estudiantes de décimo grado (10°) de la Fundación Gimnasio Pereira y la entrevista abierta semiestructurada dirigida a los docentes de esta Fundación.

Para el análisis y sistematización de la información recolectada en la encuesta se tomó como referente el libro: La encuesta como una TSIC: Tecnología Social de Información y Comunicación (Ballesteros, 2010); para entrevista abierta semiestructurada a docentes y el grupo focal en la modalidad de juego de roll se hizo uso del protocolo de análisis/síntesis de información cualitativa (Bedoya, Valencia, Acosta, Vélez, 2013). Lo anterior, permitió evidenciar e identificar las formas de comunicación e interacción entre el adulto y el nativo digital, rompiendo esa brecha generacional existente y comprender esas prácticas comunicativas entre estudiantes, docentes, docentes-estudiantes y viceversa. Generando así un documento donde se podrá encontrar un análisis del proceso de investigación que servirá de recurso para los docentes y futuros docentes en la creación e implementación de estrategias de enseñanza-aprendizaje con integración de las TIC que se evidencien en el aula y en el estudiante.

Palabras clave: Prácticas Comunicativas, TIC, inteligencia colectiva, sociedad 2.0, educación, docente, estudiante, dispositivos electrónicos.

Abstract

This research project was based on identifying the communicative practices exercised by 10th grade students at the Gimnasio Pereira Foundation when using their electronic devices in relation to their forms of interaction and ways of communicating, being aware that New technologies have led humans to change their way of being and being in the world.

Communicative practices have enabled the human being to strengthen communication between them, to identify behaviors and behaviors, and to establish dynamics that allow the interaction of actors in the development of a society. We are immersed in the society of communication and information, and with this has been born a new generation of human beings who, under the influence of technology, have shown great changes in the forms of communication and interaction, thus forming different types of communities Mediated by ICTs; Configuring new dynamics in communicative processes and giving rise to various social, communicative and cultural phenomena that result in what we know today as a generational gap.

This research is based on the theoretical perspective of the author Pierre Lévy in his work *Collective Intelligence: for an anthropology of cyberspace*, in which the anthropological space of knowledge is developed, in which collective intelligence is raised as that which leads to a mobilization effective of the competences of the individuals evidencing the communicative practices that these exercise in the virtual space as in the presence, with the mediation of the Information and Communication Technologies.

This research traces objectives such as distinguishing, identifying, establishing and describing how, from the use of electronic devices, communicative practices emerge in the new generation establishing diverse dynamics of socialization and communication between the different actors. In response to these objectives, three (3) data collection instruments are used that obey a

quantitative and qualitative methodology such as: the survey and the focal group in the form of roll game applied to the students of Tenth grade (10 °) of the Foundation Gymnasium Pereira and the semistructured open interview directed to the teachers of this Foundation

For the analysis and systematization of the information collected in the survey, the book was taken as reference: The survey as a TSIC: Tecnología Social de Información y Comunicación (Ballesteros, 2010); For a semi-structured open interview with teachers and the focal group in the roll game modality, the protocol of analysis / synthesis of qualitative information was used (Bedoya, Valencia, Acosta, Vélez, 2013). This allowed us to highlight and identify the forms of communication and interaction between the adult and the digital native, breaking the existing generational gap and understanding those communicative practices among students, teachers, teachers and students and vice versa. Generating a document where an analysis of the research process can be found that will serve as a resource for teachers and future teachers in the creation and implementation of teaching-learning strategies with ICT integration that are evident in the classroom and in the student.

Keywords: Communicative Practices, ICT, collective intelligence, society 2.0, education, teacher, student, electronic devices.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	12
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.2. JUSTIFICACIÓN	15
1.3. MARCO TEÓRICO	17
1.4. ESTADO DEL ARTE	22
1.5. OBJETIVOS	36
1.5.1 <i>Objetivo General</i>	36
1.5.2 <i>Objetivos Específicos</i>	36
CAPÍTULO II: APROXIMACIÓN METODOLÓGICA.....	37
2.1. METODOLOGÍA	37
2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	37
2.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN: PROCESO DE CONSTRUCCIÓN ..	38
2.4. ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN	40
CAPÍTULO III: HALLAZGOS Y CONCLUSIONES	87
3.1. DISCUSIÓN TEÓRICA DE LOS RESULTADOS.....	87
3.2. HALLAZGOS	92
3.3. CONCLUSIONES	97
3.4. RECOMENDACIONES	99
BIBLIOGRAFÍA.....	101
ANEXOS.....	104
ANEXO 1	105
ANEXO 2	113
ANEXO 3	147
ANEXO 4.....	152

Lista de tablas

Tabla 1. Formato Encuesta	43
Tabla 2. Primer filtro Matriz de datos de la entrevista abierta semiestructurada	51
Tabla 3. Primer filtro, matriz de datos del Grupo focal con modalidad de juego de roll	71
Tabla 4. Tabulación Encuesta	107
Tabla 5. Tabla de Frecuencia Encuesta.....	108
Tabla 6. Primer filtro selección de elementos significativos - Entrevista.....	116
Tabla 7. Primer filtro, selección de elementos significativos - Grupo focal con modalidad de juego de roll	158

Tabla de figuras

Figura 1: Diagrama de Flujo: Esquema Operador de Cuestionamientos (EOC).....	41
Figura 2: Grafica de frecuencia de la Encuesta aplicada a las estudiantes	44
Figura 3: Resultados de la tabulación de la Encuesta.	45
Figura 4: Segundo filtro, agrupación de elementos significativos de la matriz de datos de la entrevista abierta semiestructurada	62
Figura 5: Tercer filtro, nominación de los nodos de la entrevista abierta semiestructurada aplicada a docentes.	64
Figura 6: Cuarto filtro, agrupación de nominaciones y creación de categoría emergente de la entrevista abierta semiestructurada	65
Figura 7: Figuras de distinciones halladas en la entrevista abierta semiestructurada.....	67
Figura 8: Concertación del dato de la entrevista abierta semiestruicturada.....	68
Figura 9: Segundo filtro de agrupación de elementos significativos de la matriz de datos del grupo focal con modalidad de juego de roll.....	73
Figura 10: Tercer filtro de nominación de nodos de la del grupo focal con modalidad de juego de roll.....	75
Figura 11: Cuarto filtro, agrupación de nodos y nominación de categoría emergente del grupo focal con modalidad de juego de roll.....	78
Figura 12: Concertación del dato del grupo focal con modalidad de juego de roll.....	79
Figura 13: Dispersiones halladas en la matriz de datos	83
Figura 14: Categorías emergentes de la entrevista abierta semiestructurada y el grupo focal con modalidad de juego de roll.....	86
Figura 15: Categorías conceptuales	87
Figura 16: Categorías emergentes entrevista abierta semiestructurada	93
Figura 17: Categorías emergentes grupo focal con modalidad de juego de roll.....	95
Figura 18: Relación de diferencias y semejanzas	96
Figura 19: Segundo filtro, agrupación de elementos significativos - Entrevista	130
Figura 20: Tercer filtro, nominación de los grupos construidos - Entrevista	144
Figura 21: Cuarto filtro, Relaciones entre los grupos construidos - Entrevista	145
Figura 22:Segundo filtro, agrupación de elementos significativos - Grupo focal con madalidad de juego de roll	181
Figura 23: Tercer filtro, Nominación de los grupos construidos - Grupo focal con madalidad de juego de roll	201
Figura 24: Cuarto filtro, relaciones entre los grupos construidos - Grupo focal con modalidad de juego de roll	204

Introducción

Los avances tecnológicos ejercen un papel importante en la vida cotidiana de las personas, modificando así sus formas de organizarse, comunicar e interactuar. Quienes se han visto permeados por estos cambios son los jóvenes y es por eso que este trabajo de investigación busca identificar las prácticas comunicativas que emergen en las jóvenes de grado décimo de la Fundación Gimnasio Pereira a partir de la relación con los dispositivos electrónicos.

Entendiendo las prácticas comunicativas como aquellas formas de comportamiento, interacción, conductas que se generan a partir de la relación con los dispositivos electrónicos y el ciberespacio, como punto de encuentro para que estas prácticas se construyan, modifiquen y se relacionen permitiendo a sus usuarios hacer parte de nuevos colectivos en red, donde no es necesaria la presencia presencial para adquirir nuevas realidades, nuevos conocimientos y nuevas formas de comunicarse y relacionarse en el espacio virtual.

Este proyecto investigativo en su capítulo 1 presenta el planteamiento teórico y objetivos útiles para orientar el proceso y desarrollo de la investigación planteada. Por otro lado, se encuentra la metodología pertinente a la investigación que se concentra en el capítulo 2 donde se especifica el enfoque y se tiene en cuenta la construcción y aplicación de los instrumentos de recolección de información, el proceso de análisis y síntesis de los mismos para sustentar y dar bases sólidas dentro de la investigación. Se da paso al capítulo 3 donde se plasma la discusión teórica de los resultados de la aplicación de los instrumentos de recolección de la información, posteriormente se procede a las conclusiones y recomendaciones que se hallaron dentro del proceso y desarrollo de la investigación.

Capítulo I: Construcción del objeto de estudio

1.1.Planteamiento del problema

El presente proyecto de investigación tiene como propósito identificar las prácticas comunicativas en las estudiantes de décimo (10°) grado, en relación con el uso de las nuevas tecnologías como medio de comunicación e interacción. En relación al modo de comunicarse haciendo uso de los dispositivos tecnológicos (TIC) y el valor que estos poseen como bienes personales, con los cuales los individuos construyen nuevas realidades, adquieren nuevos saberes, diversas formas de comunicarse, expresarse y relacionarse en el espacio virtual.

Este ejercicio de investigación obedece a la lógica de cómo las nuevas tecnologías han llevado a los seres humanos a modificar su forma de comunicar; respecto a esas nuevas prácticas comunicativas el autor Lévy (2004) trae a colación tres espacios antropológicos “la Tierra, el Territorio, la Mercancía (p.16) y plantea un cuarto espacio antropológico: El Espacio del Conocimiento y la inteligencia colectiva en donde se entiende por inteligencia colectiva como aquella que está repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias, como el reconocimiento y enriquecimiento mutuo de las personas” (p.20). Partiendo de esta premisa es en el espacio del conocimiento en el cual los individuos y la sociedad se han transformado de una manera irrevocable y esto se debe a que en la actualidad las tecnologías digitales configuran de una manera dominante tanto la información como la forma en cómo los seres humanos se comunican e interactúan.

Estas prácticas comunicativas se abordan desde esa inteligencia colectiva distribuida en cada acción que realizamos y por ello se pretende indagar cómo estas inteligencias otorgan un nuevo concepto generado en el ciberespacio, ya que se crean nuevos espacios de producción y

búsqueda de conocimiento. Lévy (2004) plantea que “los nuevos sistemas de comunicación deberían ofrecer a los miembros de una comunidad los medios para coordinar sus interacciones en el mismo universo virtual de conocimientos” (p.20).

Se hace evidente que la forma en que las personas se comunican sufren grandes transformaciones culturales e históricas, pasando por las culturas escriturales a las tipográficas hasta llegar a la cultura de lo digital en la cual nos encontramos, dado que estas transformaciones se han visto mediadas por las TIC. El ciberespacio ha permitido configurar otras visiones de mundo, simbolismos, códigos e interacciones en la virtualidad, en donde posteriormente se habla de una nueva concepción del espacio-tiempo y de las prácticas culturales en la sociedad.

La población en la cual se realizó este proyecto investigativo son las estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira, ya que son los jóvenes quienes se han visto más permeados con el uso de los dispositivos electrónicos y todo lo que estos posibilitan como nuevas herramientas de transformación y adquisición de conocimiento en esta era digital, ya que haciendo uso de la internet los jóvenes permanecen en constante interacción con otros individuos generando nuevas interpretaciones desde los escenarios culturales, sociales y comunicacionales. Por lo antes mencionado es de vital importancia identificar esas nuevas prácticas comunicativas y las incidencias que tienen los dispositivos electrónicos en los estudiantes de décimo grado, es decir, qué se está construyendo y transformando desde la escuela en relación a las tecnologías de la información y la comunicación. En este sentido frente al proceso de investigación de esas nuevas prácticas comunicativas surgen las siguientes preguntas: ¿Cuál es el dispositivo electrónico más usado por los jóvenes?, ¿Cuánto tiempo permanecen conectados los jóvenes a su dispositivo electrónico?, ¿Cuál es el uso que los jóvenes dan a estos dispositivos electrónicos en

relación a las prácticas comunicativas?, ¿Qué está generando el uso de estos dispositivos electrónicos en relación a las prácticas comunicativas?

Los dispositivos electrónicos se han convertido en un bien preciado de uso cotidiano para los seres humanos. Las nuevas tecnologías en esta era digital han permitido que las realidades se transformen desde el propio individuo y la participación que toman en la interpelación de fenómenos que se ven en su contexto y fuera de este. La no presencialidad, el anonimato como lo plantea Lévy (2007) en su libro *Cibercultura* que “lejos de fomentar la irresponsabilidad ligada al anonimato, las comunidades virtuales exploran formas nuevas de opinión pública. Se sabe que el destino de la opinión pública está íntimamente ligado al de la democracia moderna” (p.102).El ciberespacio permite que se cree esa democracia directa en la participación de los individuos que hacen parte de la sociedad, lo que supone una participación más activa en ese espacio virtual.

Hoy las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están modificando las prácticas comunicativas en la sociedad, la manera de interactuar de los seres humanos, de nombrar la realidad, de construir relaciones, por lo que es importante reconocer a partir de qué lógicas se están construyendo esas nuevas prácticas comunicativas como componentes para generar nuevos conocimientos.

Con lo planteado anteriormente, proponemos la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las prácticas comunicativas presentes en las estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira a partir de la relación con los dispositivos electrónicos?

1.2. Justificación

Esta investigación se justifica en cómo las nuevas tecnologías han generado rápidas y grandes transformaciones en el modo de comunicarnos, relacionarnos e interpretar el mundo. Desde el punto de vista de cómo estas tecnologías van adquiriendo gran relevancia como objetos de nuestra cotidianidad y el papel que éstas poseen, han permeado la vida colectiva e individual, permitiendo la construcción de nuevos conocimientos, simbolismos, códigos y resignificaciones desde lo cultural hasta lo social en el ciberespacio.

El ciberespacio nos ofrece diversidad de posibilidades, abriendo nuevos horizontes sin la necesidad de una presencia física. En el ciberespacio los individuos pueden transformar la cultura y construir intelectos o imaginarios colectivos. Las mediaciones tecnológicas están permitiendo que las prácticas comunicativas estén ligadas a ese nuevo vínculo social en el cual se genera un aprendizaje recíproco, habilidades compartidas, e inteligencia colectiva, las cuales están potencializando el proceso de comunicación en el ser humano actualmente.

Hoy en día son más que evidentes los cambios que se han generado con las nuevas tecnologías, éstas han alterado nuestras concepciones de espacio–tiempo, cambiando ese proceso de comunicación que es propio del hombre. Las prácticas comunicativas están abriendo nuevos espacios en los cuales se generan nuevos conocimientos, en donde las personas adquieren nuevas formas de interacción; esta interacción es mediada por un dispositivo electrónico que permite estar en una constante comunicación con otras personas en tiempo sincrónico y asincrónico, posibilitando la renovación de campos del saber y campos de poder, es por ello que se considera a las nuevas prácticas comunicativas como un mecanismo para la adquisición de nuevos conocimientos.

En la sociedad se están modificando las formas de comunicarnos en el ciberespacio, por ello es necesario reflexionar sobre el papel de los individuos y saber cómo estos se involucran en la creación de esos nuevos conocimientos. El ciberespacio permite la conectividad constante y la participación, permitiendo que la persona pase de una democracia representativa a una democracia directa por medio de debates, consensos, disensos entre otros.

Consideramos que es pertinente este proyecto de investigación con la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa (LCIE) de la Universidad Tecnológica de Pereira, ya que como futuros licenciados nos veremos inmersos en salones de clase donde cada vez el uso de estos dispositivos tecnológicos crece más, por lo que es de vital relevancia potencializar esta nueva práctica de una manera responsable y consciente en el estudiantado, para que a través de estos dispositivos se motive a los estudiantes a que indaguen, exploren, investiguen, socialicen sobre lo que se les explica, porque no podemos negar que estos dispositivos existen y hacen parte de nuestra cotidianidad, permitiendo que el docente y el estudiante estén en continua construcción del conocimiento y es el ciberespacio quien ayuda y posibilita esta construcción.

Es por ello que este proyecto de investigación pretende que las percepciones de las personas cambien frente a la utilización de los dispositivos electrónicos, identificar esas prácticas comunicativas que se están generando con el uso de estas tecnologías, especialmente, en los jóvenes, dado que son estos los que mayormente los utilizan. Y que no se vea simplemente como mal uso del tiempo, sino como un proceso de comunicación que permite crear conocimientos en colectivo de una manera sincrónica y asincrónica, eliminando las barreras de tiempo y espacio ya que es un fenómeno que nos ha permeado. Es pertinente que como futuros Licenciados en Comunicación e Informática Educativa (LCIE), estemos a la vanguardia de estas prácticas comunicativas para potencializarlas como ayuda para la adquisición de nuevos conocimientos,

entendiendo el ciberespacio como un proceso de encuentros cognitivos, sociales y afectivos. El reconocimiento de estas prácticas comunicativas permitirá la construcción de nuevas habilidades comunicativas y la implementación de estrategias para un mejor aprovechamiento de las TIC, como una herramienta complementaria tanto en lo académico y laboral como en lo cotidiano.

1.3.Marco Teórico

Con base en lo anterior, este proyecto de investigación tiene como propósito reconocer las prácticas comunicativas presentes en las estudiantes de décimo grado(10°) de la fundación Gimnasio Pereira a partir del uso de los dispositivos electrónicos, por tanto, se utilizó como referente teórico, al filósofo Tunecino Pierre Lévy, con su libro Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio, en esta teoría, referencia tres (3) espacios antropológicos (La tierra, el territorio y la mercancía) y desarrolla un cuarto (4) espacio antropológico (espacio del conocimiento y la inteligencia colectiva):

- **La tierra** como el primer gran espacio de significado formado por nuestra especie. Se basa en tres características primordiales que distinguen al Homo sapiens: lenguaje, tecnología, y formas complejas de organización social (“religión” en el sentido más amplio de la palabra).
- **El Territorio** como segundo espacio, surgió durante el período Neolítico con el desarrollo de la agricultura, la ciudad, el estado, y la escritura.
- **La Mercancía** el cual comenzó a tomar forma con el desarrollo inicial de un mercado mundial luego de la conquista de América por los europeos. El principio organizativo de éste nuevo espacio es el movimiento: el flujo de energía, materia prima, mercadería, capital, trabajo, información.

- **El espacio del Conocimiento y la inteligencia colectiva**, tiende a dirigir los espacios anteriores y no a hacerlos desaparecer (Lévy, 2004, p. 16 -17).

La base central de esta teoría es la inteligencia colectiva, que el autor define como una “inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias(Lévy, 2004, p. 20),esta emerge del cuarto espacio antropológico, el espacio del conocimiento donde se reconoce que la sociedad ha cambiado de una manera tan radical que no es posible volver a como éramos antes de que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación hicieran presencia en nuestras vidas, en nuestra cultura. En este sentido Lévy (1997) plantea desde su libro: *Cibercultura*, esa unión que se ha generado entre lo cultural y las nuevas tecnologías, esa unión se designa como el conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías digitales (p.7) en donde campos como la política pasan de una democracia representativa a una democracia directa con el fin de que cada ciudadano que tenga acceso al ciberespacio pueda participar libremente, en donde puede influir, transformar y ser partícipe en la construcción de esas nuevas realidades, uno de los postulados fuertes es que nadie lo sabe todo, todos sabemos algo (Lévy, 2004), siendo este la reivindicación por el saber histórico-cultural, donde todos somos una fuente de conocimiento recíproca e inmediata. Estas son el conjunto de técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas de las actitudes de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el ciberespacio.

Las prácticas comunicativas, partiendo de la concepción de mundo que poseen los sujetos, permiten la configuración de nuevos significados y la adquisición de habilidades facilitando la interacción e interpretación de mensajes o códigos en diferentes contextos y situaciones que los llevan a adoptar comportamientos que dinamizan las relaciones socio-comunicativas. La era de

la información ha permitido que las nuevas generaciones se apropien de los medios de comunicación electrónicos e interactúen con sus semejantes. Estos procesos son los que permiten que surjan esas nuevas prácticas comunicativas entre los diferentes grupos sociales que se reúnen por un interés en común (edad, trabajo, ocio, creencias, etc.); intereses que conllevan a la construcción de elementos que generen entre los colectivos nuevas formas de comunicar.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), están presentes en casi todas las actividades que rodean al individuo y son parte activa de la cultura, estas tecnologías de la información configuran de forma determinante la manera de comunicación, organización y adquisición de nuevos conocimientos. Las tecnologías por sí solas no producen transformaciones, son los individuos que al compartir sus conocimientos en la red permiten cambiar las estructuras y las prácticas, logrando una facilidad en las comunicaciones. Estas tecnologías son abiertas y no totalitarias, lo que permite al individuo acceder a los conocimientos que ofrece la red si se cuenta con los artefactos requeridos, permitiéndoles construir progresivamente y de manera cooperativa un mundo común otorgando significados e innovaciones sociales.

Las nuevas prácticas comunicativas se generan en los colectivos en red, prácticas que han facilitado o que están siendo facilitadas por las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, tecnologías que están permitiendo que estas inteligencias colectivas se consoliden en ese espacio virtual de signos, códigos y significados, donde el individuo no está solo, y crea ese vínculo social basado en el aprendizaje recíproco, habilidades compartidas, concepciones de mundo e inteligencia colectiva. La inteligencia colectiva no es simplemente la unión de ideas en común con una comunidad, grupo o población, va más allá, es la construcción de una sociedad, el vínculo que se genera entre personas.

En el espacio del conocimiento, se hace referencia al ciberespacio, ese espacio virtual que nos provee de instrumentos para compartir con nuestros pares nuestras habilidades mentales en la construcción de nuevos conocimientos, nuevas formas de comunicación, relación e interacción, un ciberespacio que ofrece infinidad de herramientas que si son aprovechadas pueden llegar a ser significativas en esa construcción de sujeto como ser individual y como ser que hace parte de un colectivo. Estas nuevas formas de comunicarnos y de relacionarnos están cambiando la sociedad en la que vivimos, este ciberespacio ha abierto puertas que estaban cerradas, una de ellas era el acceso a la información, integración social al facilitar la comunicación por medio de chat, redes sociales, correos, etc.

En nuestras interacciones con las cosas, desarrollamos competencias. Por medio de nuestra relación con los signos y con la información adquirimos conocimientos. En relación con los otros, mediante iniciación y transmisión hacemos vivir el conocimiento. Competencia, conocimiento y saber (que pueden interesar a los mismos objetos) son tres modos complementarios de la transacción cognitiva y pasan incesantemente uno al otro (Lévy, 2004).

Lévy (1997) concibe el ciberespacio como nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores (p. 1). Esto permite la adquisición de nuevos saberes y transmisión de conocimientos en un espacio de comunicación, de sociabilidad, de organización y de transacción. Otorgando a los individuos medios para unir fuerzas mentales y construir conocimientos.

Todos los significados, prácticas, usos, formas de participación, de relación de las diferentes comunidades, están generando que las prácticas comunicativas en la sociedad sean aún más diversas y complejas de entender, es por ello que Lévy (2004) plantea que una de las bases y metas de esa inteligencia colectiva es el reconocimiento mutuo y enriquecimiento de los

individuos en vez del culto de comunidades fetichistas o hyperestatizadas (p.20). El conocimiento está repartido entre todos los actores que conforman una sociedad y la unión de esos actores es lo que permite que se genere esa inteligencia colectiva y que surjan a su vez nuevas prácticas comunicativas.

A través de los nuevos dispositivos electrónicos (smartphones, tablets, ordenadores, entre otros dispositivos), se ha permitido que los individuos tengan acceso al ciberespacio, es aquí donde este se podría convertir en un medio para la exploración colectiva, toma de decisiones, permitiendo la generación constante de nuevos saberes, ya que se convierte en el espacio de comunicación, navegación y de negociación de los miembros de un intelectual colectivo. El proyecto del espacio del conocimiento incita a inventar el nuevo vínculo social alrededor del aprendizaje recíproco, de la acción conjunta de competencias, imaginación e inteligencia colectiva.

Con el uso de las nuevas tecnologías digitales se proporciona a los seres humanos medios para unir fuerzas mentales y construir conocimientos, a través de estas se accede a la creación de una inteligencia colectiva. Aunque esta generación de aprendizaje colectiva tarda algún tiempo ya que es necesario que en este proceso medie la interacción y la negociación entre seres llegando así al intercambio de ideas, palabras, puntos de vista, consensos y disensos logrando crear algo nuevo.

La teoría de la inteligencia colectiva y el Ciberespacio planteadas por Pierre Lévy (2004), permitirá tener componentes conceptuales que nos encaminarán al reconocimiento de estas prácticas comunicativas presentes en los jóvenes con el uso de los dispositivos electrónicos, desde las relaciones, simbolismos, códigos y formas de interactuar y comunicar que están presentes en el ciberespacio, como potencializador en la generación de nuevos conocimientos en

las comunidades virtuales, y cómo esto está cambiando la forma en cómo pensamos y estamos en el mundo. Para la elección de la teoría planteada anteriormente fue necesario realizar la búsqueda de una serie de investigaciones las cuales permitieron ubicar esta investigación en un contexto específico.

1.4.Estado del Arte

Teniendo en cuenta que esta investigación pretende conocer las prácticas comunicativas presentes en los jóvenes del grado décimo (10) a partir del uso de los dispositivos móviles como medio de comunicación e interacción, con los cuáles los individuos construyen nuevos conocimientos y aportan nuevos saberes y diversas formas de comunicarse y expresarse por medio de los dispositivos móviles en el espacio virtual, consideramos necesario investigar diferentes artículos referentes al tema.

Las categorías de búsqueda que se emplearon son: TIC, educación, pantallas, dispositivos móviles. Para ello se utilizó la base de datos ProQuest, un servicio de información en línea que proporciona acceso a miles de artículos en resumen y texto completo de publicaciones periódicas científicas de primera línea, las cuales son actualizadas diariamente. Para ello buscamos y revisamos diferentes artículos que tratan estas categorías conceptuales con el fin de obtener una panorámica general sobre el tratamiento que otros investigadores aportaron al tema investigado.

David Arturo Acosta-Silva; Germán Muñoz, Juventud digital: Revisión de algunas aseveraciones negativas sobre la relación de jóvenes-nuevas tecnologías. Estudio exploratorio realizado en la ciudad de Bogotá con una muestra de 82 jóvenes sobre su conducta y uso de la tecnología, además de la estigmatización de los adultos frente al uso de artefactos tecnológicos. Con esta investigación se demostró que los jóvenes pasan más tiempo sentados en sus ordenadores, hablando por celular que interactuando físicamente con su familia o pares.

Generando en el pensamiento de los adultos que los jóvenes están siendo consumidos por estas máquinas. La investigación realizada demostró que hay un alto equipamiento tecnológico en los jóvenes, convirtiendo a las tecnologías en parte integral de esta población, teniendo como resultado que los jóvenes no son adictos de la tecnología, sino que la utilizan como herramienta de trabajo (ya sea formal o informal), para estudiar, comunicarse o investigar.

Teniendo en cuenta el artículo anterior, este nos da una panorámica de la situación que los jóvenes enfrentan con el uso de los dispositivos electrónicos en la actualidad, ya que se evidencia un cambio en la forma de comunicación entre esta población afectando así las relaciones entre los seres humanos.

Rocio Rueda Ortiz, Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. Se considera a la cibercultura como campo de estudio a partir del cual es posible comprender las transformaciones culturales integradas a las prácticas culturales, posibilitando la renovación de campos como saber y poder. Esto da inicio a un cambio en el lugar de la cultura con la mediación tecnológica, dejando atrás la comunicación meramente instrumental. Las redes y las prácticas sociales en las que la tecnología se inserta, otorgan significados y configuran tendencias de uso, innovación, configuración, denominación y cooperación. Frente a la relación entre movimientos sociales y TIC, Valderrama propone dos aspectos principales: "el papel mediador de las TIC en los procesos comunicativos y las profundas transformaciones de las dinámicas políticas de la sociedad (que pasan por la crisis estructural de legitimidad y de las prácticas del ejercicio político tradicional)". Lo anterior trae las siguientes características: "1. Matizando la interacción cara a cara {...} 2. Las prácticas sociales se constituyen en torno a valores culturales, modos de vida y construcciones de sentido y en oposición a modos de organización y comunicación verticales, burocráticos y rígidos {...} 3. Presencia creciente de

colectivos y movimientos sociales de carácter social en la red que no obedecen directamente a regulaciones estatales”. Internet ofrece espacios de comunicación que antes no se tenía, se caracteriza por nuevas formas de sociabilidad, interacción y percepción cognitiva mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Lo anterior, nos permite identificar que, con el uso de los dispositivos electrónicos, los seres humanos manifiestan sus decisiones de forma individual, autónoma sin delegar a otros esta función en representación de ellos, modificando así los mecanismos de participación y de pensamiento en la sociedad.

Xavier Bringué, Charo Sádaba & Jorge Tolsá, La generación interactiva en Iberoamérica 2010. Niños y adolescentes ante las pantallas. Investigación en la que participaron 24.320 estudiantes, entre los 6 y los 18 años, de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Guatemala, México y Perú; esta investigación da a conocer la situación de consumo de medios digitales de los jóvenes de Iberoamérica y la influencia que tienen las tecnologías digitales en ellos. Estas tecnologías se caracterizan por facilitar la interactividad y generar en la audiencia posibilidades de elección, convirtiéndola en protagonista de la información a la que accede, los procesos de comunicación en los que participa y generando contenidos para su entretenimiento o para compartirlo. Esta investigación con los jóvenes de diferentes países arrojó que internet está ocupando un espacio considerable en la vida de los menores. En la actualidad los jóvenes poseen un dispositivo en edades más tempranas permitiéndole el acceso a la comunicación en red, llevando a internet a ocupar un espacio considerable en la juventud.

Esta investigación permite establecer que los jóvenes poseen dispositivos electrónicos a muy temprana edad, permitiéndoles a estos ser protagonistas de la generación de información y contenidos adoptando así nuevas disciplinas y oficios para ejercer en la red, prueba de ello son

los llamados "youtuber" "vlogers" "blogers" "fashionsblogers" entre otros, dinamizando los procesos comunicativos en esta generación denominada *Nativos Digitales*.

Barroso, José Antonio Gabelas; Lazo, Carmen Marta, Modos de intervención de los padres en el conflicto que supone el consumo de pantallas. Encuesta que se realizó a padres de familia sobre el tipo de control que estos ejercen sobre sus hijos respecto al consumo que dan a las pantallas, revelando que la alfabetización multimedia depende de los padres y que la escuela debe intervenir para ayudar en esta tarea, los jóvenes están inmersos en dos realidades: presencial y virtual. Las pantallas poco a poco han disminuido la distancia entre mirada y cuerpo ya que éstas cada vez están más cercanas a los jóvenes, constituyéndose en un factor socializador de niños, jóvenes y adolescentes. Esta encuesta recogió las características de cada una de las pantallas dando como resultado la preferencia de los padres hacia la pantalla del televisor ya que esta permite tener un control sobre lo que los niños consumen.

Este artículo permite considerar que es necesaria la intervención de padres de familia y docentes frente al uso que le dan los niños y adolescentes a los contenidos a los cuales acceden desde diferentes dispositivos electrónicos, para ello es necesario romper con esa brecha tanto generacional como tecnológica concientizando a la población adulta sobre el control y/o manejo que se debe tener frente a los contenidos e información a la que acceden los niños.

Gutiérrez, Alfonso; Tyner, Kathleen, Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. Este trabajo reconoce que es un hecho incuestionable la presencia de los dispositivos multimedia en la vida diaria y es un factor que la educación no puede pasar por alto puesto que no es necesario que los jóvenes tengan que apagar sus dispositivos móviles al momento de entrar al aula de clase porque esto es el resultado de sus formas habituales de trabajar con la información y sus intereses educativos. El principal ámbito para la alfabetización

digital es la educación formal y es la escuela que debe acoger los dispositivos electrónicos en los jóvenes como aliados para capacitarlos para un uso crítico de estos.

En relación a las prácticas comunicativas emergentes, es preciso reconocer que los dispositivos electrónicos ejercen un papel importante en varios escenarios de la vida cotidiana. La escuela no debe hacerse ajena ante estas nuevas prácticas y caer en "satanismos" en el uso de estos dispositivos, por el contrario, debe diseñar estrategias de inclusión del uso de estas tecnologías dentro y fuera del aula donde el estudiante sea consciente de cuándo y en qué momento usarlas facilitando así la construcción de nuevos conocimientos.

Gómez, José Ignacio Aguaded; Pedreira, Mari Carmen Caldeiro, Dimensión axiológica de la competencia mediática. Repercusión de las pantallas en el colectivo adolescente de Lugo.

Se realizó una encuesta y revisión bibliográfica, revelando la existencia de las diferentes pantallas que complementan y amplían la tarea del televisor, su justificación radica en la notable influencia que los contenidos e informaciones ejercen especialmente en los más jóvenes, llegando a modificar su conducta. El exponencial incremento del número de pantallas en la era audiovisual constituye una de las preocupaciones fundamentales de la ciudadanía contemporánea, convirtiéndose paulatinamente en consumidora de una serie de productos que se presentan como imprescindibles a los ojos del sujeto.

Partiendo del artículo anterior, el uso de los dispositivos electrónicos ha marcado una serie de conductas en los jóvenes, modificando así las dinámicas socio-culturales. Todo cambio requiere de una reestructuración de pensamiento, es allí donde la sociedad debe encargarse de estudiar estas nuevas dinámicas y establecer unos mecanismos de acción que rompa con la brecha tecnológica permitiendo que se destaquen los beneficios que cada una de estas pantallas ofrecen.

Héctor García Molina, Nuevas tecnologías inalámbricas en la proyección de contenidos en las aulas mediante la utilización de dispositivos móviles. Investigación que da cuenta de los nuevos recursos de los docentes para la proyección de contenidos en el aula utilizando como fuente los dispositivos móviles, especialmente, en las tecnologías inalámbricas; esto se debe a que las nuevas tecnologías móviles conquistan todos los campos de la sociedad. Estudiantes y profesores utilizan estas herramientas: las tabletas, smartphones y sus innumerables aplicaciones para la adquisición de conocimientos facilitando el trabajo en el aula, son los estudiantes quienes han sido los encargados de encabezar este cambio puesto que estas tecnologías permiten conseguir la integración en las aulas logrando que estos avances faciliten la transformación de conocimientos. Esto se debe a que el acceso a cualquier contenido audiovisual por parte de todos los integrantes del curso facilita notablemente la comprensión de contenidos.

Esta investigación da cuenta de los múltiples beneficios que los artefactos tecnológicos han traído a la escuela, posibilitando tanto a estudiantes como docentes la posibilidad de buscar, compartir y retroalimentar información. Siendo los estudiantes los pioneros en la adquisición de conocimientos por medio de los dispositivos electrónicos dentro del aula de clase, logrando así que ambas partes adquieran una plena comprensión de contenidos. Con esto, se evidencia que la interacción entre "hombre y máquina" da la posibilidad de construir nuevos conocimientos de una forma dinámica, innovadora e incluyente con todos los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ritchie, Patricio Henríquez; Barbera, Coral González; Sandoval, Javier Organista, Clasificación de perfiles de uso de smartphones en estudiantes y docentes de la Universidad Autónoma de Baja California, México. Este artículo de investigación hace referencia a cómo los estudiantes y docentes de la Universidad Autónoma de Baja California, México, haciendo

uso de sus smartphones pueden crear nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje, dado que se manifiesta que la posesión y uso de recursos tecnológicos portátiles en general, y de smartphones en particular, es un fenómeno que avanza con una velocidad imparable en la sociedad actual. La metodología de esta investigación fue explorar y analizar la posesión de tales recursos en la comunidad universitaria, de la cantidad poblacional de la universidad (UABC) se extrae una muestra significativa tanto de los docentes como de estudiantes y se les realizó una encuesta, sobre de qué manera están utilizando estos dispositivos en lo que concierne a las actividades académicas, y su percepción acerca de la utilidad de estos recursos como herramientas pedagógicas de apoyo en el proceso de enseñanza. Ante esto, surge la necesidad de explorar de qué manera están utilizando estos recursos tanto estudiantes como docentes y cuáles son los caminos idóneos para utilizarlos en beneficio de sus actividades académicas. Y no solo verlos como dispositivos que están interrumpiendo el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de las aulas de clase.

Lo anterior, permite reconocer que los jóvenes han comenzado a utilizar sus dispositivos electrónicos en sus procesos de enseñanza-aprendizaje para afianzar sus conocimientos y habilidades comunicativas ,del mismo modo, los docentes han adoptado estos artefactos en sus metodologías de enseñanza para hacer más dinámicas sus clases y la construcción de nuevos conocimientos, de esta manera, se da inicio a lo que se pretende con este trabajo de investigación en relación a las prácticas comunicativas como fuente de construcción de nuevos saberes y habilidades.

Fernández-García, Ana; Poza-Vilches, María de Fátima; Fiorucci, Massimiliano, Análisis Metateórico Sobre El Ocio De La Juventud Con Problemas Sociales. Este artículo trata de la percepción que ha tenido la sociedad sobre el uso que los jóvenes dan de los medios masivos de

comunicación e información y los dispositivos electrónicos. La investigación busca conocer e interpretar las características actuales del ocio de la juventud en dificultad social, así como sus posibles interrelaciones, en función de variables contextuales e identitarias. Se debe entender a las nuevas generaciones (jóvenes), como un colectivo que tiene sus propios intereses construyendo nuevas realidades, haciendo uso de los medios masivos de comunicación, y no sólo ver la práctica como una pérdida de tiempo por parte de estos. En el texto se plantea que es necesario crear campañas de sensibilización, de información, comunicación, acciones recreativas, lúdicas y saludables, que estén orientadas al colectivo juvenil desde diseños participativos que surjan de sus necesidades y demandas y potencien su calidad de vida.

En relación a las prácticas comunicativas con el uso de dispositivos electrónicos, las nuevas generaciones han desempeñado un papel fundamental en el desarrollo de las mismas partiendo del tiempo libre que estas disponen y como emplean este tiempo accediendo a los múltiples contenidos que ofrece la red con los diferentes artefactos existentes, dándoles la posibilidad de generar nuevos contenidos, adoptar nuevos comportamientos y de la misma manera modificar actividades que anteriormente se realizaban en la presencialidad, esto supone hacer una intervención en la distribución del tiempo que emplean los jóvenes para desarrollar sus actividades y concientizar a los mismo sobre la importancia de tener contacto con la realidad física sin "satanizar" los contenidos que pueden encontrar en la red por medio de los dispositivos electrónicos y los beneficios que le puede aportar a la construcción de nuevos saberes.

Ruiz-Corbella, Marta; Oliva, Ángel De-Juanas, Redes sociales, identidad y adolescencia: nuevos retos educativos para la familia. Se atiende al concepto de redes sociales; a las posibilidades y riesgos que presentan y su influencia en la configuración de la identidad de los adolescentes. Asimismo, se señala la necesidad de preparar a la familia para enseñar a manejar

las tecnologías de un modo autónomo y responsable. La metodología utilizada se basa en el análisis de los informes que algunas fundaciones poseen sobre el comportamiento de la población ante y con la tecnología (Fundación Orange (2012), Fundación Telefónica (2012), entre otras), tomando una muestra de esa población a niños desde los nueve (9) años hasta los jóvenes de veinte (20) años aproximadamente, arrojando que el fenómeno de las redes sociales ha llegado para quedarse y en esta realidad se debe ser guías en el proceso de crecimiento personal de unos adolescentes enredados. Por ello, la familia debe conocer y saber acudir a aquellos recursos educativos que ayuden a sus hijos a vivir en un contexto múltiple. Se trata de ir más allá de la mera instrucción sobre la utilización de las redes sociales que podría darse en cualquier escenario, cuando en este entorno la clave educativa la encontramos en las relaciones que se dan entre personas.

En relación con lo anterior, una efectiva práctica comunicativa llevada a los procesos educativos es, en este caso, cuando los padres de familia como miembros activos de la institución educativa donde estudian sus hijos, se involucran en sus procesos de aprendizaje creando grupos en las diferentes redes sociales para estar al tanto de la educación de sus hijos, para ello, acceden desde sus diferentes dispositivos electrónicos estableciendo una interacción continua con docentes, estudiantes y estos mismos.

Parra, P; Gordo, A J; D'Antonio, S A, La investigación social aplicada en redes sociales. Una innovación metodológica para el análisis de los «Me gusta» en Facebook. Esta investigación está enmarcada en la información que se suministra en las redes sociales a partir de un estudio de caso sobre el análisis de los «Me gusta» en Facebook, se hace mención de las investigaciones pioneras realizadas en esta red social por Kosinski, quien es PhD en el Departamento de Ciencias de la Computación de Stanford. Se realizó una encuesta online en la red social Facebook datos

cualitativos demostraron que: La opción «Me gusta» en Facebook permite a los usuarios revelar y difundir fácilmente sus gustos en relación a noticias, música, deportes, cine, fotos o cualquier producto comercial. Esta información permite realizar un análisis profundo de los gustos e información personal sin que el usuario sea consciente de ello.

Es necesario que con las prácticas comunicativas que se ejercen en la red, los usuarios sean conscientes de la información que suministran en las diferentes redes sociales, siendo necesario que conozcan los riesgos a los que se exponen en la red, pero, que lo anterior no sea un motivo para limitarse a compartir información, publicaciones, fotos que aporten a sus diferentes contactos en la construcción de nuevos conocimientos.

Vera, María del Mar Sánchez; Sánchez, José Luis Serrano; Espinosa, María Paz Prendes, Análisis Comparativo De Las Interacciones Presenciales Y Virtuales De Los Estudiantes De Enseñanza Secundaria Obligatoria. La interacción social ha dejado de ser patrimonio exclusivo del contexto presencial, puesto que cada vez más la comunicación se produce en red y esto, se evidencia con más rigor en los jóvenes. Para algunos jóvenes les es más fácil interactuar con otros en la virtualidad que en el ámbito presencial, en la virtualidad tienen otros roles, crean nuevos mundos, códigos, simbolismos, son personas totalmente diferentes y esto lo logran a través de los juegos de rol que les permite crear el ciberespacio. Uno de los instrumentos utilizados para la recolección de información ha sido el cuestionario denominado CoGERE sobre hábitos de comunicación en la Generación Red. Uno de los resultados destacados, es que todos los estudiantes poseen contactos con los que interactúan de manera presencial y virtual, con esto, el auge de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ha posibilitado esta nueva forma de comunicación, se vive en una revolución sociocultural que permite la creación y consolidación de nuevas modalidades de comunicación y, por tanto, de interacción. El sujeto

mantiene contactos presenciales con los que se relaciona únicamente en persona; contactos presenciales con los que se comunica también a través de Internet e identifica contactos con los que sólo interacciona a través de la red.

Una buena práctica comunicativa en la virtualidad se evidencia cuando el usuario es consciente de que las redes sociales, la información y contenidos que se alojan en Internet son útiles para fortalecer relaciones, procesos comunicativos ya existentes en la presencialidad, construcción de nuevos conocimientos y habilidades que aportan a la formación como miembro activo de la sociedad.

López-Navas, Cristina, Educación superior y TIC: conceptos y tendencias de cambio. En este artículo se encuentran referencias de cómo se ve o se verá afectada la educación como consecuencia de la aparición y uso de las tecnologías de la información y la comunicación. En la investigación se hace un repaso sobre los principales conceptos con los cuales se están describiendo los cambios en los sistemas educativos relacionados con la introducción de elementos comunicativos (principalmente tecnológicos) y con base en definiciones académicas que se ha ofrecido sobre estas transformaciones, se brindan las claves comunicativas para la comprensión del fenómeno de la presión tecnológica a la que se está sometiendo a la educación, en general, y a la educación superior en particular.

Con las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el uso indiscriminado de estas a través de los diferentes dispositivos electrónicos, la educación está y se verá afectada mientras no haya un cambio en sus estructuras mentales en cuanto a un uso apropiado de las TIC en las diferentes situaciones de la vida cotidiana. Para ello es preciso liderar procesos de sensibilización donde el usuario tenga la posibilidad de acceder a una educación donde los dispositivos

electrónicos sean usados como herramientas colaborativas en los procesos de enseñanza-aprendizaje y aporten a la construcción de nuevos saberes y contenidos.

Crespo, Antonio Alexander Franco, El Uso De La Tecnología: Determinación Del Tiempo Que Los Jóvenes Entre 12 Y 18 Años Dedicar A Los Equipos Tecnológicos. Con apoyo de estudiantes de la universidad se aplicaron 1946 cuestionarios en 24 colegios de Quito, durante un periodo de tres meses, primero en la zona urbana y luego en la zona rural. Los consultados fueron escogidos de forma aleatoria, intentando asegurar un mismo número de hombres y mujeres. Los formularios recolectados pasaron por un proceso de validación, eliminando las encuestas mal llenadas e incompletas y las que no correspondían al rango de edad buscado. Con ayuda del Ministerio de Telecomunicaciones y de la sociedad de la información de Quito y el INEC (Centro de Población y Vivienda), se llegó a las siguientes conclusiones: **(1)** Los jóvenes han cambiado el uso del tiempo. Si se descuenta el lapso que pasan en los centros escolares y las horas de sueño, prácticamente el tiempo restante están frente a una pantalla. Los jóvenes están frente a una pantalla un tercio de su existencia, mucho más tiempo que el que comparten con personas reales. El mundo virtual ha superado al real. Lo digital ha inundado nuestras vidas, hasta convertirse en casi imprescindible. **(2)** Los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican por día, en promedio siete horas con cincuenta minutos a ver la televisión, el ordenador, las consolas de videojuegos, los reproductores de música, al teléfono celular y al teléfono fijo.

Si bien, los jóvenes pasan más tiempo frente a los diferentes dispositivos electrónicos, es pertinente que exista un control tanto de padres de familia en casa, como de docentes en la escuela, también es necesario que se verifique los contenidos a los que acceden estos niños que los mantiene en continuo contacto con estas pantallas, de la misma manera reevaluar los modos en que se comunican los padres de familia con sus hijos, los docentes con sus estudiantes y

detectar posibles falencias que motivan al niño a refugiarse la mayor parte de su tiempo en el uso de dispositivos electrónicos.

- Teniendo en cuenta los estudios anteriores, es preciso concluir que son muchos los insumos que éstas teorías contribuyen a nuestro trabajo de investigación, nos contextualiza sobre el uso que los jóvenes dan a las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas que hacen parte de nuestra cotidianidad, transformando de manera irrevocable la manera como estamos en la sociedad, como estamos construyendo nuestro mundo. La tecnología ha sido asimilada en todas las actividades humanas de forma positiva, pero también ha dejado dudas en la sociedad debido al tiempo dedicado a ella, especialmente, por los jóvenes. Actividades como la lectura, las tareas escolares o la educación autónoma van siendo relegadas por otras ligadas a la comunicación virtual y al ocio.

Por otra parte, las diferentes investigaciones antes mencionadas, dan cuenta de que muchas veces los adultos no ven como algo bueno el uso que los jóvenes le dan a los dispositivos móviles. El ciberespacio ha provocado cambios en la actitud de los usuarios otorgándoles diferentes formas organizativas en las que se permite opinar, interactuar, simular, organizar, concretar sus formas de pensar y de concebir el mundo, cambiando las concepciones de límites y reorganizando las formas de comunicación de tiempo y espacio donde los dispositivos electrónicos se convierten en parte integral de la vida de los jóvenes.

En la virtualidad se manejan diferentes códigos, simbolismos, y maneras de interactuar con nuestros pares y demás miembros de la sociedad, pero es tarea de nosotros como investigadores identificar cómo se están generando estas nuevas prácticas comunicativas en los jóvenes y que están construyendo con el uso de los diferentes dispositivos electrónicos. Es necesario que este

tema se siga indagando, dado que las transformaciones en cómo los sujetos están y ven el mundo, interactúan y generan nuevos conocimientos en el ciberespacio.

1.5.Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- Distinguir las prácticas comunicativas presentes en los estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira a partir de la relación con los dispositivos electrónicos

1.5.2 Objetivos Específicos

- Identificar el dispositivo electrónico más usado por las estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira
- Establecer el tiempo que permanece conectado las estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira a su dispositivo electrónico
- Describir el uso que las estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira dan a estos dispositivos electrónicos con relación a las prácticas comunicativas
- Determinar que está generando el uso de los dispositivos electrónicos con relación a las prácticas comunicativas en las estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira

Capítulo II: Aproximación metodológica

2.1. Metodología

Basados en los objetivos propuestos en este trabajo investigativo, se procedió a la creación e implementación de una estrategia que permitiera dar respuesta al problema de investigación y que estuviera en sintonía con los presupuestos teóricos planteados en el capítulo anterior.

2.2. Tipo de investigación.

El trabajo de investigación es de tipo cualitativo ya que esta se interesa por los significados de las acciones desde el punto de vista de los actores involucrados. Parte de su importancia radica en el hecho de que puede aportar conocimiento sobre el medio social, culturalmente organizado para la investigación.

Según Alonso (1998), la investigación Cualitativa tiene tres características fundamentales. Requiere de una participación intensiva y comúnmente de largo plazo; es preciso realizar cuidadoso registro de lo que sucede en el contexto estudiado a través de notas de campo, documentos pertinentes producidos, grabaciones, documentos de entrevista, cintas de vídeo, etc. y; requiere de una reflexión profunda, crítica y analítica sobre el registro documental obtenido, así como la elaboración de informes detallados haciendo uso de notas que complementen la narrativa, analizando sistemáticamente la evidencia empírica obtenida.

María Luisa Tarrés (2004) en su libro: Observar, Escuchar y Comprender considera que la investigación cualitativa más que un enfoque de indagación, es una estrategia encaminada a generar versiones alternativas o complementarias de la reconstrucción de la realidad social, se comprende por qué es un recurso de primer orden para el estudio y la generación de conocimientos sobre la vida social. Aspecto de vital importancia de esta estrategia, resulta ser, sin lugar a dudas, la adecuada utilización de técnicas de recolección y análisis de información.

En este sentido nuestras fuentes de recolección de información fueron las estudiantes de 10° y los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira, es decir, se utilizaron fuentes primarias.

2.3. Instrumentos de recolección de la información: Proceso de Construcción

Para este trabajo de investigación se consideró pertinente aplicar tres instrumentos de recolección de la información: La Encuesta, Entrevista Abierta Semiestructurada y Grupo Focal con Modalidad de Juego de Roll. La información recolectada a través de estos instrumentos fue analizada a la luz del denominado Protocolo de análisis/síntesis de información cualitativa.

Para dar un hilo conductor del proceso metodológico se exponen a continuación los instrumentos citados, y los resultados obtenidos de su aplicación y análisis, ya que cada uno de estos permitió tener elementos que aportaron al logro de cada uno de los objetivos.

La encuesta: brindó la información pertinente para el desarrollo del primer objetivo: saber cuál es el dispositivo electrónico más usado por los estudiantes de la Fundación Gimnasio Pereira.

Para la construcción de esta encuesta se tomó en cuenta la categoría conceptual TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y las categorías de cuarto (4°) y quinto (5°) nivel en las cuales se hace mención de los artefactos tecnológicos y de las redes sociales. Teniendo esta información se procedió a la creación de cinco (5) preguntas distribuidas entre pregunta crítica, medidora y contra-pregunta.

La pregunta crítica permitió valorar que sujetos entran en la zona de investigación, siendo las opciones c, d y e aceptadas y solo las opciones a y b, el filtro para aquellos que no harían parte del proceso.

1- ¿Cuántas horas a la semana considera usted que se conecta a internet? (Única respuesta)

- a. Entre 1 hora a 3 horas

- b. Entre 4 horas a 7 horas
- c. Entre 8 horas a 10 horas**
- d. Entre 11 horas o más**
- e. Otra ¿Cuál? _____

Pregunta medidora:

2- Seleccione cuál de los siguientes dispositivos electrónicos es el que más utiliza. (Múltiple respuesta)

- a. Computador de mesa
- b. Computador portátil
- c. Tablet
- d. Celular
- e. Otra ¿Cuál? _____

-La pregunta medidora permitió corroborar que el dispositivo electrónico más usado por las estudiantes de décimo grado de la Fundación Gimnasio Pereira es la opción d (celular) lo cual valida la hipótesis planteada en este instrumento de recolección de la información (encuesta).

Contrapregunta:

- Cuando se conecta a internet prefiere hacerlo por medio de: (Múltiple respuesta)
- a. Tablet
- b. Computador portátil
- c. Celular
- d. Computador de mesa
- e. Otra ¿Cuál? _____

Como se dijo anteriormente cada uno de los instrumentos diseñados para la recolección de información tenía el propósito de lograr los objetivos propuestos. Para el caso de la encuesta se utilizó un método de análisis cuantitativo ya que determinaba el número preciso de estudiantes

participantes en el proyecto de investigación, por eso la estrategia de la selección de preguntas en las que se centra un tema: dispositivos electrónicos, la pregunta sobre cuál es el dispositivo más usado por los jóvenes y cuánto tiempo permanecen conectados los jóvenes a su dispositivo electrónico; esto porque teníamos la hipótesis de que el dispositivo electrónico más usado por los jóvenes es el teléfono inteligente (Smartphone), ya que ellos permanecen conectados más de ocho (8) horas a la semana.

Se pudo trabajar con dos variables: una variable dependiente (tiempo) y una variable independiente (dispositivo electrónico).

2.4. Análisis y síntesis de la información

El siguiente diagrama de flujo muestra el proceso antes descrito:

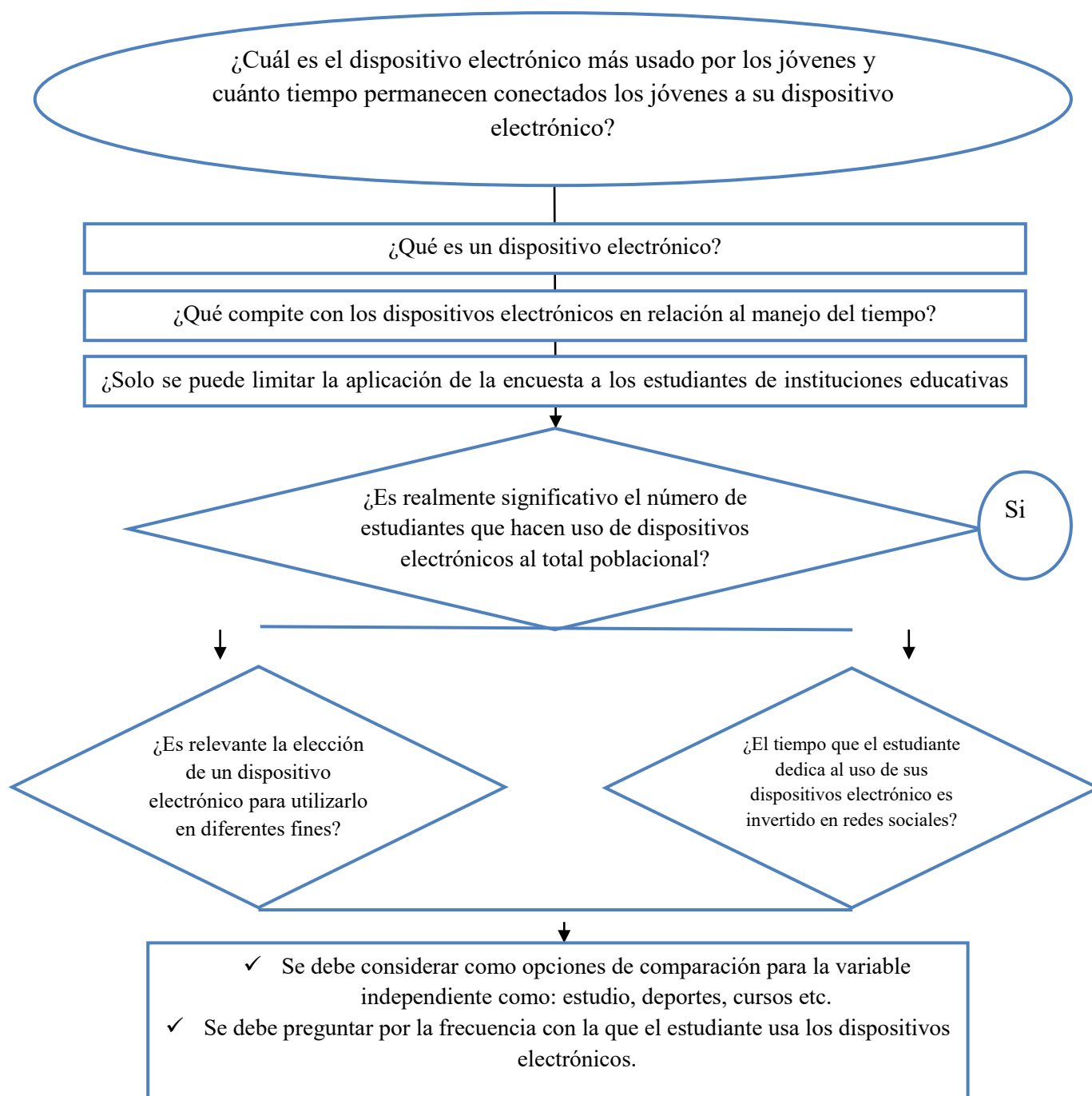


Figura 1: Diagrama de Flujo: Esquema Operador de Cuestionamientos (EOC)

Formato encuesta aplicada

Encuesta a estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira

1. De las siguientes redes sociales elija las que más usa: (Múltiple respuesta)

- a. Facebook
- b. Twitter
- c. WhatsApp
- d. Instagram
- e. Snapchat
- f. Otra ¿Cuál? _____

2. ¿Cuántas horas a la semana considera usted que se conecta a internet? (Única respuesta)

- a. Entre 1 hora a 3 horas
- b. Entre 4 horas a 7 horas
- c. Entre 8 horas a 10 horas
- d. Entre 11 horas o más
- e. Otra ¿Cuál? _____

3. Seleccione cuál de los siguientes dispositivos electrónicos es el que más utiliza. (Múltiple respuesta)

- a. Computador de mesa
- b. Computador portátil
- c. Tablet
- d. Celular
- e. Otra ¿Cuál? _____

4. De las siguientes opciones marque cuáles actividades realiza con más frecuencia cuando se conecta a internet: (Múltiple respuesta)

- a. Realizar trabajos académicos
- b. Chatear
- c. Visualizar videos
- d. Visualizar fotos
- e. Stalkear (mirar el perfil de las personas en redes sociales)
- f. Mirar los comentarios que se publican en redes sociales
- g. Investigar temas de interés
- h. Otra ¿Cuál? _____

5. Cuando se conecta a internet prefiere hacerlo por medio de: (Múltiple respuesta)

- a. Tablet
- b. Computador portátil
- c. Celular
- d. Computador de mesa
- e. Otra ¿Cuál? _____

Nombre: _____

Grado: _____

Correo electrónico: _____

Tabla 1: Formato Encuesta

Análisis y resultados:

Esta encuesta se enmarca en el Muestreo aleatorio por fases, debido a que se seleccionó una pequeña muestra de la población, para la aplicación de la encuesta

Gráfica de frecuencia

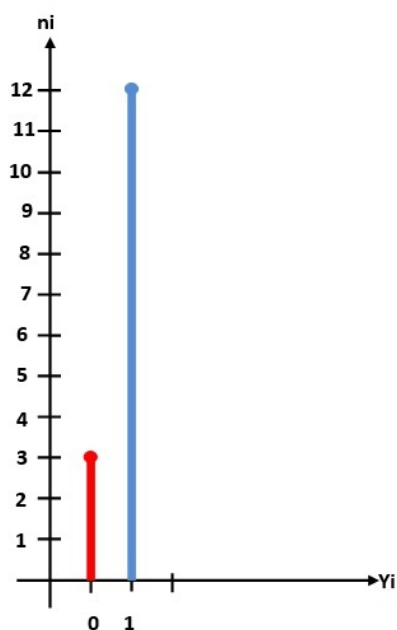


Figura 2: Grafica de frecuencia de la Encuesta aplicada a las estudiantes

Tabulación de las encuestas

Pregunta N°2 = Equivale a la pregunta Crítica, donde las opciones d y e son casos favorables y las opciones a, b y c son casos desfavorables en la investigación

Pregunta N°3 y 5 = Equivalen a la Medidora, donde cualquiera de las opciones, corresponden a un caso favorable para la investigación.

Se encontraron elementos para aprobar la hipótesis: “El dispositivo electrónico más usado por los jóvenes es el teléfono inteligente (Smartphone), ya que ellos permanecen conectados más de ocho (8) horas a la semana”.

Gráfica (Método p y q)

La siguiente gráfica da cuenta del resultado de la encuesta realizada bajo la hipótesis “El dispositivo electrónico más usado por los jóvenes es el teléfono inteligente (Smartphone), ya que ellos permanecen conectados más de ocho (8) horas a la semana”. Los casos favorables (p), son aquellos que confirman la hipótesis, y los casos desfavorables son aquellos que niegan la hipótesis de investigación planteada. A continuación, los resultados:

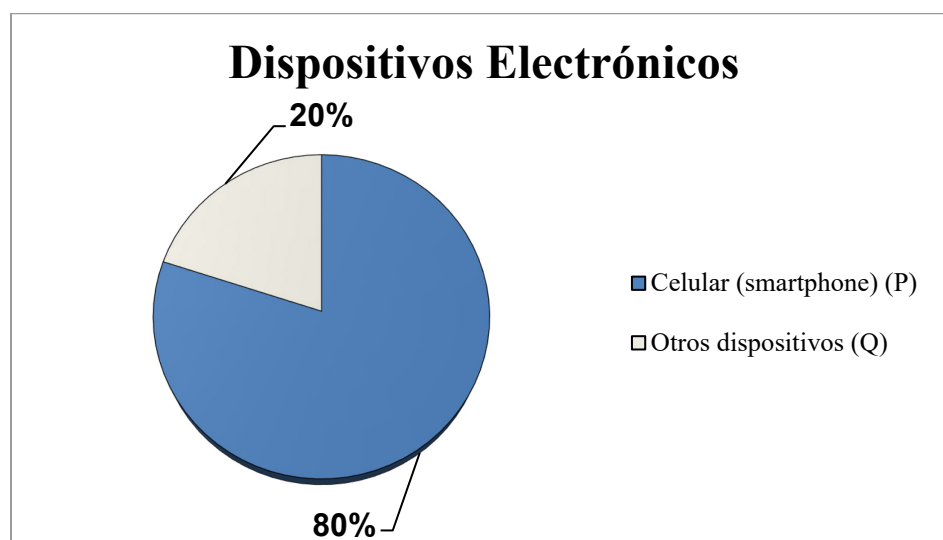


Figura 3: Resultados de la tabulación de la Encuesta.

En el proceso de análisis de este instrumento de recolección de la información aplicado a las Estudiantes de 10° de la Fundación Gimnasio Pereira se encontró que los casos que se identificaron como desfavorables (3) son aquellos que no hacen uso del teléfono inteligente (Smartphone) para su actividades de la vida diaria y, los casos que no aplican (3) se enmarcan como dispersiones debido a que no pueden hacerse observables a la luz de los presupuestos teórico-metodológicos que orientaron este proyecto de investigación, pero bien pueden ser datos utilizados para próximos procesos de observación en el ámbito de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la cultura digital.

En síntesis, la encuesta como instrumento de recolección de datos permitió identificar que el dispositivo más utilizado por las estudiantes de 10° de la Fundación Gimnasio Pereira es el Teléfono Inteligente (Smartphone) y que efectivamente, permanecen conectadas más de ocho horas, asunto que responde a los dos primeros objetivos específicos de este proyecto.

Obtenidos los resultados de la encuesta se procedió con la aplicación del segundo instrumento de recolección de información entrevista abierta semiestructurada como se detalla a continuación:

Entrevista Abierta Semiestructurada. Con base en nuestro tema de investigación sobre las nuevas prácticas comunicativas que emergen en los jóvenes a raíz del uso de los diferentes dispositivos electrónicos tanto en su vida social como académica, vimos pertinente que los docentes, en especial la directora de grupo de la Fundación Gimnasio Pereira, aportara su punto de vista sobre los diferentes dispositivos que se encuentran en el aula y sobre el uso que sus estudiantes dan a estos, debido al papel que los docentes cumplen como formadores y guías en todo el proceso académico de los estudiantes y también partiendo de su grado de participación en la sociedad 2.0 donde ellos hacen parte de una generación anterior y sus prácticas comunicativas y formas de acceder a la información están ligadas a lo presencial, lo físico, lo tangible.

Bajo estos presupuestos se escuchó la respuesta dada por los docentes al siguiente planteamiento/interrogante:

- Hoy en día, con el fácil acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, los jóvenes han adoptado diversas formas de comunicarse ¿Qué opina sobre el vínculo que estos han creado con sus dispositivos electrónicos?

El análisis de la información recolectada a partir de esta entrevista semiestructurada se realizó haciendo uso del protocolo de análisis/síntesis de información cualitativa (Bedoya, Valencia,

Acosta, Vélez, 2013), que permite “distinguir y/o construir relaciones”, ya que diferencia información y dato, que según los autores “la información es lo que el fenómeno trae consigo en su condición de mismidad, mientras que el dato es el resultado de la distinción y/o construcción de relaciones en el fenómeno a partir del cruce entre información, metodología y teoría” (pág. 1).

La estrategia planteada desde el protocolo en mención contempla varios pasos:

Un primer paso consiste en seleccionar elementos significativos que recojan palabras claves, frases o párrafos relacionados con la pregunta y objetivos de la investigación. El segundo paso llamado agrupación de “elementos significativos”, que conduce a la agrupación de lo encontrado en el primer paso bajo un rasgo común en relación a la pregunta de investigación; consecuentemente esto conducirá al investigador a realizar el tercer paso “nominación de los grupos construidos”, esto a la luz de las categorías conceptuales de la teoría trabajada, para el caso que nos ocupa fueron establecidas: prácticas comunicativas y TIC, desde los planteamientos de Pierre Levy y su concepto de Inteligencia Colectiva y Cibercultura.

Un cuarto paso es denominado “relaciones entre los grupos construidos, que consiste en tomar “las agrupaciones nominadas con categorías sustraídas de la teoría con el propósito de establecer relaciones entre ellas y determinar si unas agrupaciones pueden contener a las otras o si definitivamente son categorías diferentes” (pág.5).

La metodología de análisis concluye con un quinto y sexto paso. Para el cumplimiento de los objetivos aquí propuestos se realizó el quinto paso llamado “discusión con autores”, en el que se relacionó lo construido en el paso cuatro con los planteamientos de Pierre Levy y solo se consignó el paso seis: “revisión de las dispersiones”, como posibilidad para otros procesos de investigación.

A continuación, el lector encontrará todo el proceso de análisis de información recogido en la entrevista abierta semiestructurada realizada a los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira:

Paso 1. Selección de Elementos Significativos

Imagen o palabra con que se identifica
<p>➤ Hoy en día, con el fácil acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, los jóvenes han adoptado diversas formas de comunicarse ¿Qué opina sobre el vínculo que estos han creado con sus dispositivos electrónicos? ¿Cuáles son las prácticas comunicativas presentes en los estudiantes de décimo (10º) grado de la Fundación Gimnasio Pereira a partir de la relación con los dispositivos electrónicos?</p>
DOCENTES
Los estudiantes se sienten identificados con sus dispositivos
Los utilizan para casi todas las cosas
La comunicación se ha perdido un poco
Cara a cara
Comunicarse
Redes Sociales
Whatsapp
Uso de la Información
Fácil Acceso
La Información se encuentra ahí en la red
Entrar
Buscar
Encuentren toda la información pertinente para las actividades que se realizan en clase
Las estudiantes utilizan muchísimo las tecnologías en clase
Celulares
Tabletas
Otros Dispositivos
VideoBeam
Proyectores
Adquieran mayores conocimientos
Profundicen en lo que saben
El vínculo es supremamente grandísimo
A veces puede ser perjudicial para ellos
Medios Tecnológicos
Dispositivos Tecnológicos
Estudiantes
Medio
Encontrar diferentes tareas
Investigan trabajos

Desarrollar incluso actividades en clase
Ha sido como un gran distractor
Redes Sociales
Whatsapp
Twitter
Facebook
Chat
Los desvía un poco de lo que realmente se pretende y se quiere con ellos
En Algunas ocasiones es beneficioso
En Otras, ha sido realmente más negativo
No le dan un uso adecuado
No le dan un uso medido a los dispositivos ni a las redes sociales, ni a todas las herramientas que hay dentro de todos los dispositivos electrónicos
Como docente tiene mucha influencia en la manera como ellas hacen uso de esos recursos
Influenciar de manera positiva y encaminar ese mal uso
Buen uso de esos dispositivos
Andar con la tecnología de la mano es ideal
Para la buena comunicación de los jóvenes
TIC's
Los jóvenes vayan a la vanguardia
Utiliza
Es muy fácil de manejar
Evita mucho problema
Rápido
Ágil
Información
Tareas
Las Utilizan para descargar vídeos
Revisar tutoriales
Entrar a la plataforma
Buscar nuevas etiquetas verbales
Reforzar los temas vistos en clase
Les ha servido mucho a las niñas
Reforzar temas vistos en clase
Colegio
Plataforma
Plataforma
Suben tareas
Descargan vídeos
Como yo soy de la otra edad, yo primero tenía que aprender para decirles a ellas como lo tienen que utilizar
Somos primero los docentes los que tenemos que ingresar y enseñarles a ellas como es la buena utilización
El vínculo que van sintiendo con un dispositivo

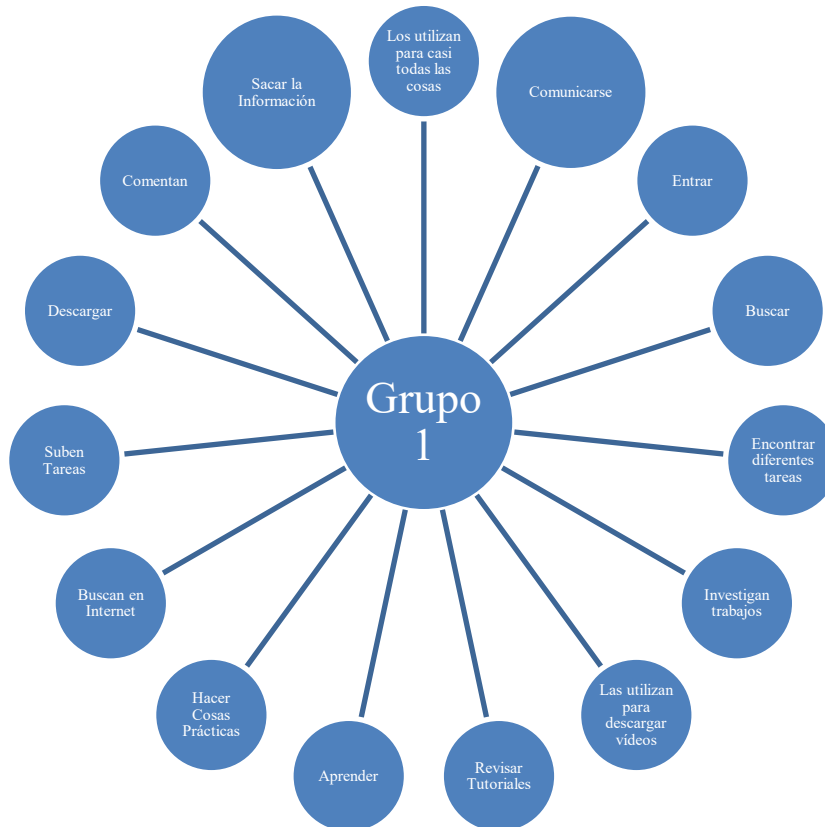
La necesidad de tenerlo con respecto a lo que ellas pueden hacer con el
La necesidad de tenerlo para comunicarse con sus redes sociales
Los amigos “reales” de la realidad global no son tan sinceros como los amigos que se encuentran en las redes sociales
Los amigos de las redes sociales los consideran amigos reales y sus realidades globales se van tergiversando
Los dispositivos hacen que ellas creen nexos o vínculos
No lo ven como un objeto donde puedan acceder a la información
Las personas mediadoras del aprendizaje las lleven a mirar en el dispositivo una herramienta para acceder a la información
Internet
Las redes son tan amplías
Sobrecargadas de información
No han aprendido a clasificar la información que hay en la Internet
Tipo de Información
Información
Ellas no saben cuál es la que realmente les sirve
Su relación con ella no es de buscar información
Ni acrecentar
Ni aumentar sus niveles de conceptos
Aprender
Saber cosas nuevas
Hacer cosas prácticas
Aprender
Buscan en Internet
YouTube
Herramienta
Hacer otros procesos de pensamiento
PDF
Documentos de PDF
Otro vínculo
Redes Sociales
La Información que no la saben clasificar
Los dispositivos han creado nexos o vínculos afectivos con ellas
Cuando el dispositivo se descarga es un caos
Cargar el dispositivo
Baterías que vienen para recargar tu dispositivo
Ellas andan todo el día con la pila
Cargar el dispositivo
Salones
Teléfonos conectados a la energía
Descargados
Extensiones para conectar tres y cuatro
Nexo realmente afectivo
Es una necesidad

No les puede faltar el dispositivo
A través del dispositivo ellas sienten seguridad
Sienten que el dispositivo les da lo que otras personas no les puede dar
Dispositivo
Descargar
Se conectan en red
Misma hora
Comentan
Viendo
Dispositivo
Funciones
Vínculos
Dispositivo
Colegio
Cambiando esa mentalidad
Los dispositivos son una herramienta de trabajo
Es una herramienta a través de la cual tu puedes acceder a todas las redes
Sacar la información
Extraer la información relevante de la no relevante
Dispositivo
Colegio
Herramienta de Consulta
Usar
Clase
Acceder al conocimiento

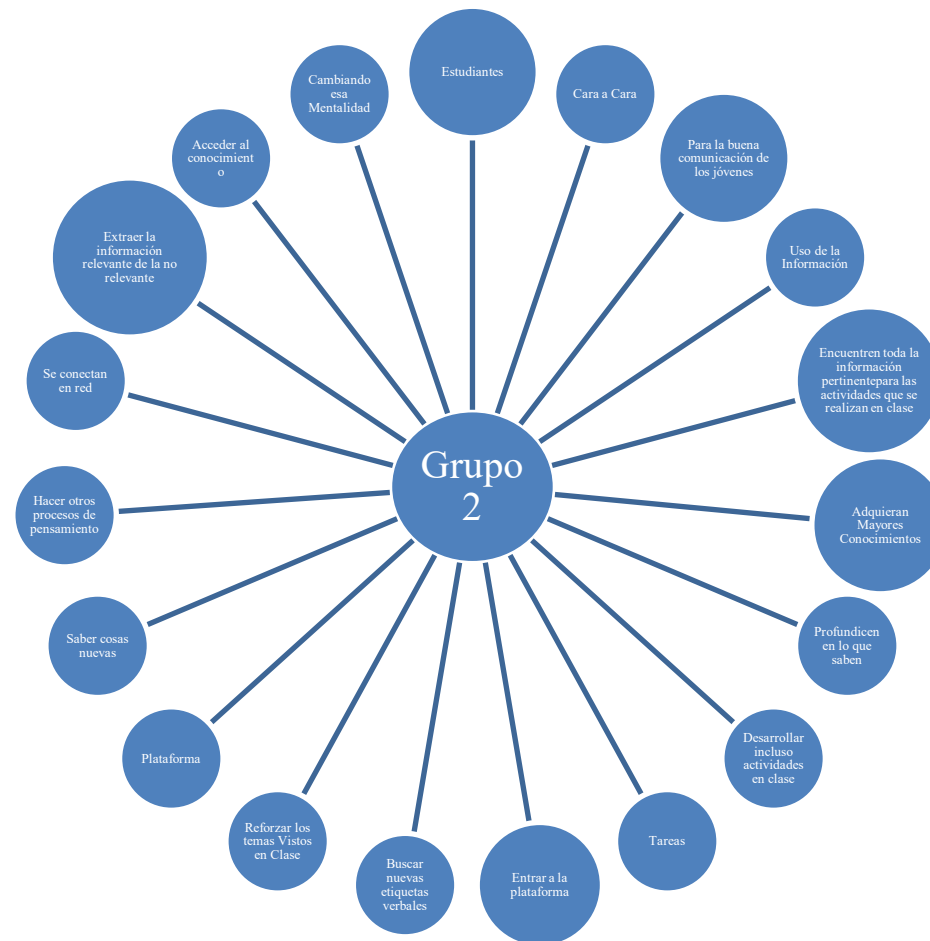
Tabla 2: Primer filtro Matriz de datos de la entrevista abierta semiestructurada

En este primer paso del análisis de la información de la entrevista abierta semiestructurada a los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira se señalan las palabras claves, frases y párrafos que se relacionan con la pregunta de investigación y los objetivos propuestos, dando como resultado catorce (14) grupos o nodos de elementos significativos, estableciendo así la segunda fase del protocolo de análisis/síntesis; dichos nodos son los que se exponen a continuación:

Paso 2: Agrupación de elementos significativos



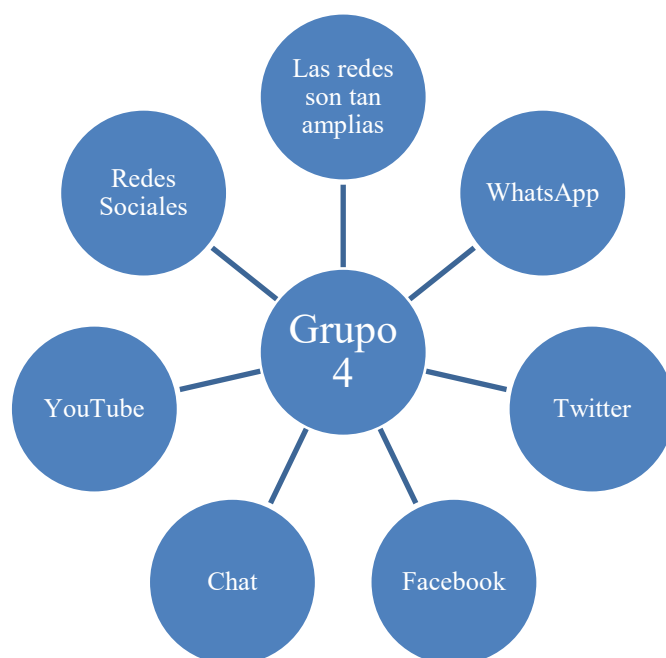
Esta agrupación de elementos al relacionarlos, y desde el punto de vista de los docentes, dan cuenta del uso que las estudiantes de grado décimo de la Fundación Gimnasio Pereira le dan a Internet y a los recursos que encuentran allí. (Prácticas - uso).



Relación de elementos que evidencian las prácticas que las estudiantes dan a la tecnología para adquirir y expandir sus conocimientos. (Prácticas - conocimiento)



Se agrupan los elementos que hacen relación al espacio-tiempo al momento en que las estudiantes hacen uso de la tecnología. (Prácticas-espacio/tiempo)



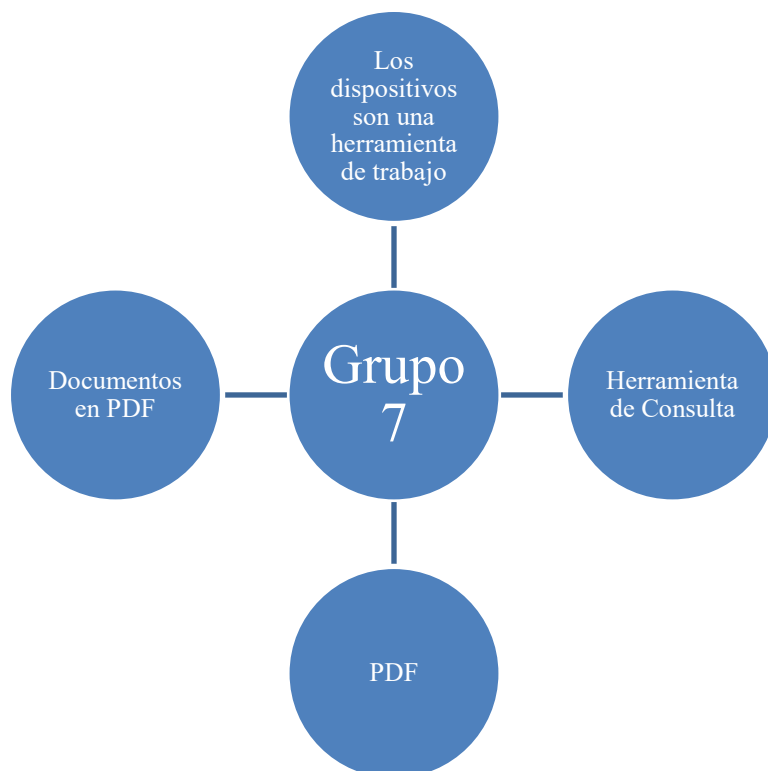
En esta agrupación encontramos diferentes aplicaciones y redes que han permitido que las estudiantes puedan recibir y transmitir información, favoreciendo la participación y el trabajo en conjunto de múltiples personas, convirtiéndose en una potente herramienta de comunicación. (Tecnologías – aplicaciones-interactúan)



En esta agrupación encontramos aquellos artefactos que posibilitan el desarrollo de un conjunto de saberes, destrezas y habilidades que cubren los requerimientos de las estudiantes en tanto facilitar y satisfacer las necesidades de interacción e intercambio social. (Tecnología-interacción)



En esta agrupación se encuentran aquellos medios que a través de los años se han transformado de acuerdo a su función en parte importante de la vida cotidiana de las personas y, donde las estudiantes, en este caso, pueden acceder y estar en constante interacción, logrando así convertirse en herramientas potentes y efectivas al momento de acceder en busca de información. (Tecnología- Función)



Esta agrupación de elementos evidenció aquellas herramientas de consulta y trabajo que se encuentran en aplicaciones para dispositivos electrónicos, programas de computador y las diferentes plataformas web que permiten a las estudiantes obtener y construir información de una manera más verídica y eficiente. (Tecnología-herramienta de trabajo)

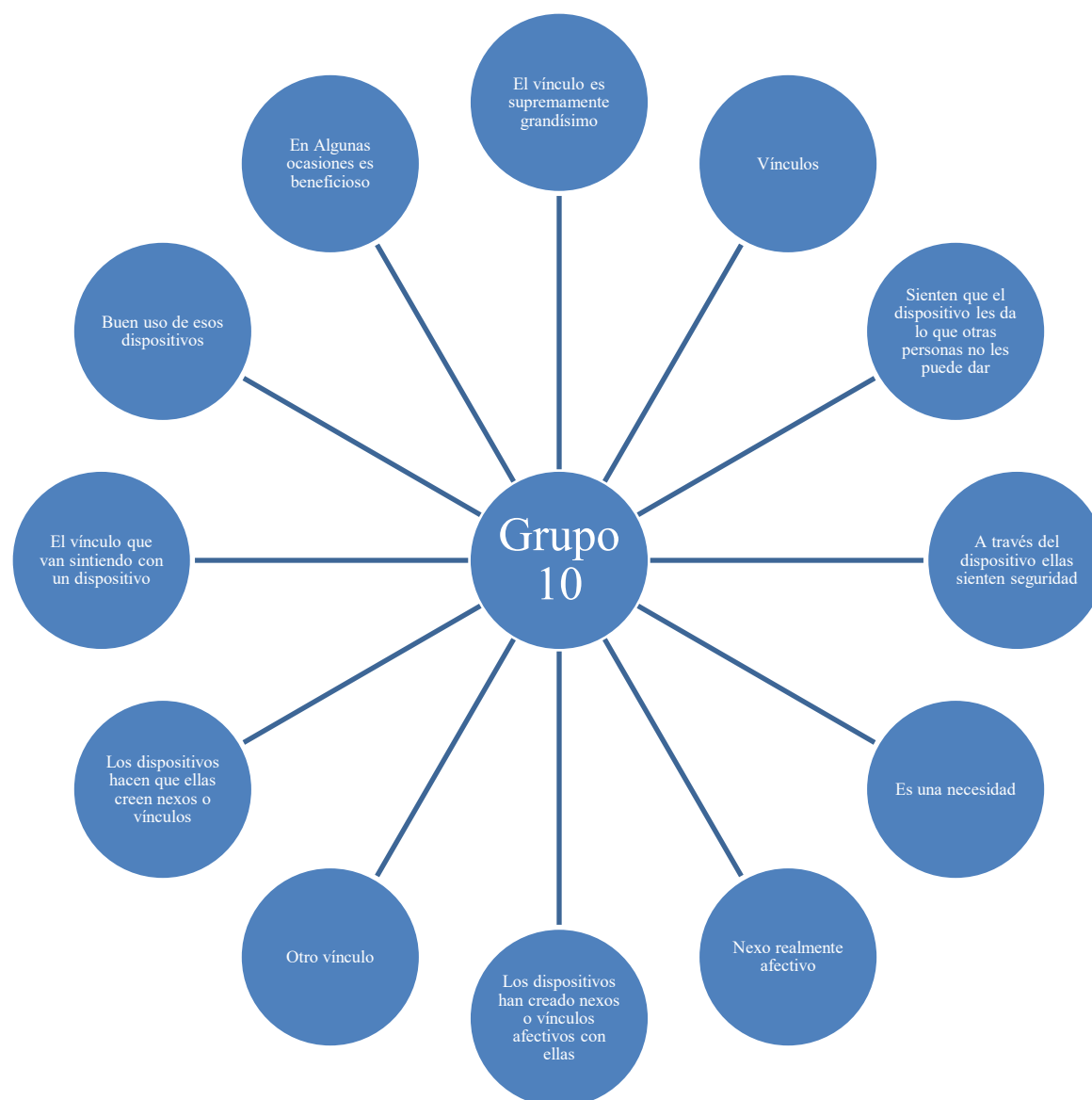


En este gráfico se evidencian los diferentes usos que las estudiantes le dan a la tecnología en relación a sus necesidades y como a través de esta, crean su propia concepción de mundo adoptando diversas prácticas comunicativas con sus semejantes. (Percepción-necesidad)

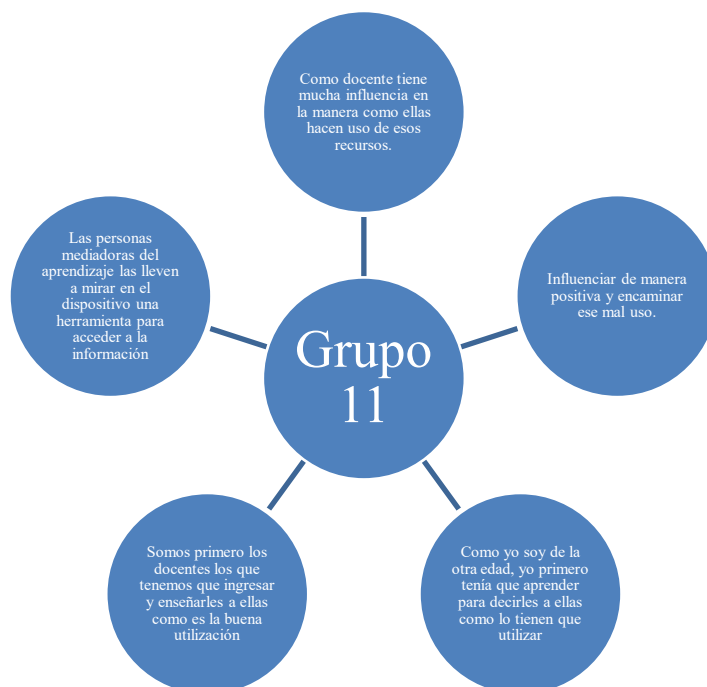


Agrupación alusiva a algunas de las desventajas que los docentes conciben que ha traído consigo la tecnología a la vida de los jóvenes (estudiantes), convirtiéndose esta en muchos casos en un distractor para la ejecución de actividades en el aula de clase y fuera de ella..

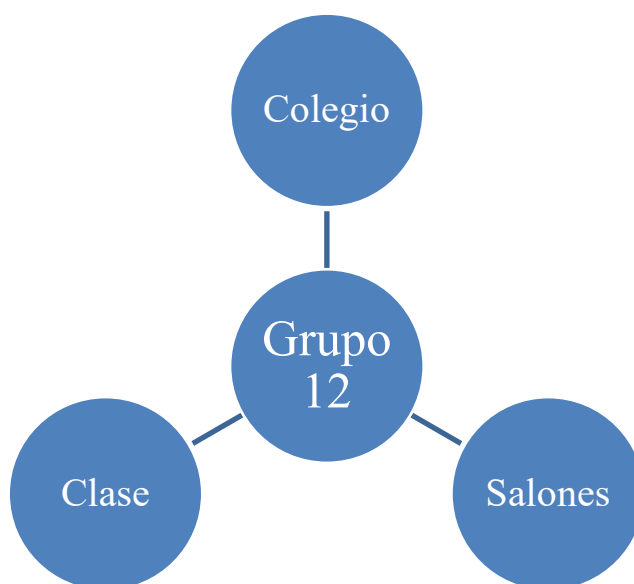
(Percepción-negativa sobre el uso)



Agrupación de elementos que hacen referencia a los diferentes vínculos que las estudiantes poseen con sus dispositivos electrónicos, convirtiéndose este en una parte muy importante de sus vidas y de sus actividades cotidianas. (Percepción-generación de vínculos)



Agrupación referente al papel del docente como mediador y guía en las buenas prácticas que las estudiantes adoptan con el uso de la tecnología y de sus recursos. (Percepción-el maestro es el guía en el buen uso)



Hace referencia a los diferentes escenarios dentro de la institución educativa, donde los docentes pueden dar cuenta del uso que las estudiantes dan a la tecnología y a los dispositivos electrónicos. (Escenarios formales acceso y uso)



Agrupación con elementos significativos sobre los imaginarios que los docentes respecto a cómo las estudiantes construyen relaciones a través de su experiencia con el uso de las tecnologías a la hora de interactuar con sus semejantes. (Percepción-realidad/no realidad)



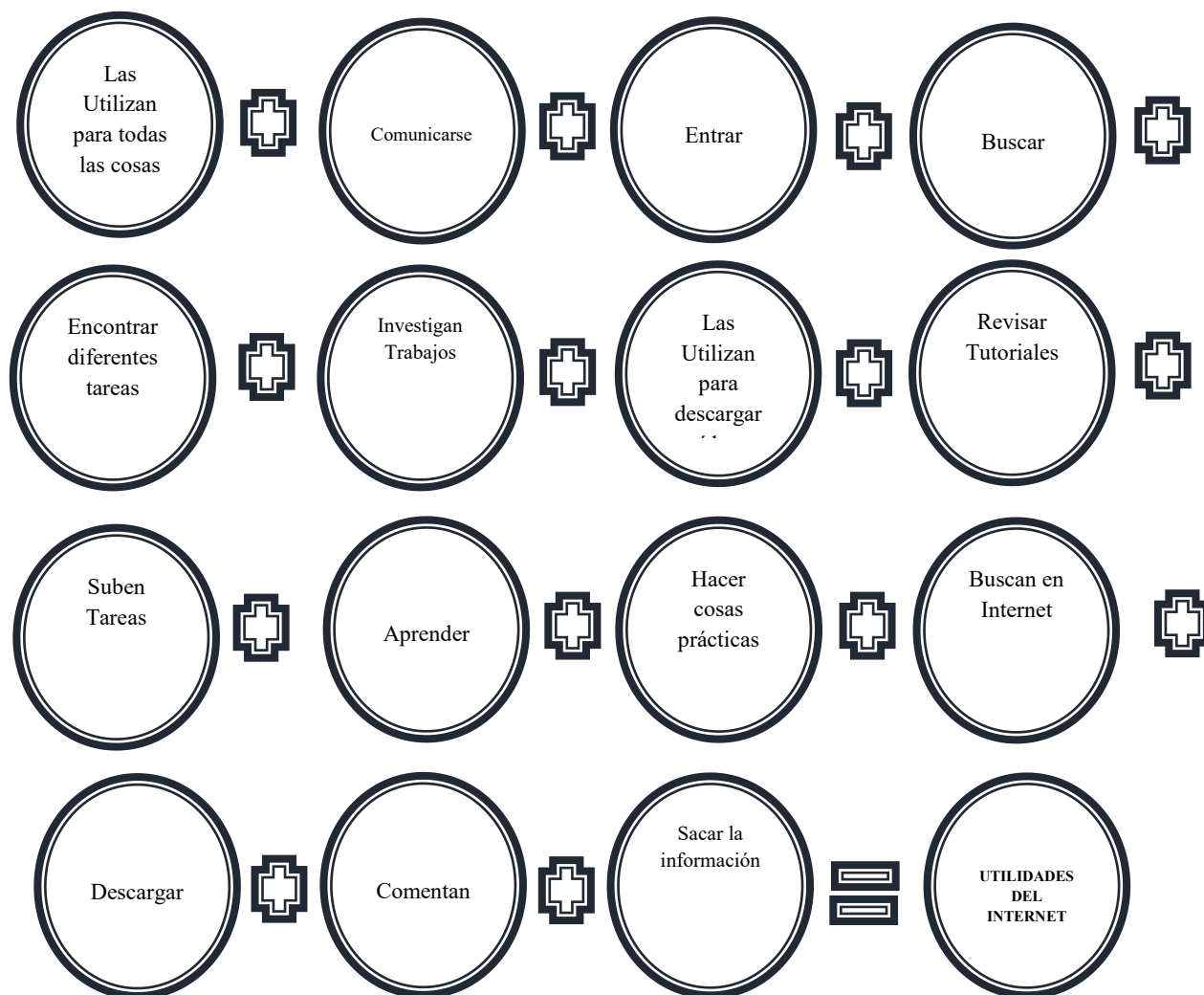
Figura 4: Segundo filtro, agrupación de elementos significativos de la matriz de datos de la entrevista abierta semiestructurada

Grupo sobre la percepción que los docentes tienen sobre la dependencia que poseen las estudiantes con sus dispositivos móviles. (Percepción – dependencia)

Realizado el paso 2, “agrupación de elementos significativos”, se avanzó a la fase tres o “Nominación de los grupos construidos” en el que se recurrió a las categorías teóricas ya establecidas desde Pierre Levy; por motivos de extensión y de hacer comunicable al lector los pasos metodológicos, a continuación se exponen solo dos (2) de los catorce grupos nominados o nodos como se muestra a continuación:

Paso 3: Nominación de los grupos construidos

Nodo 1



Nodo 4

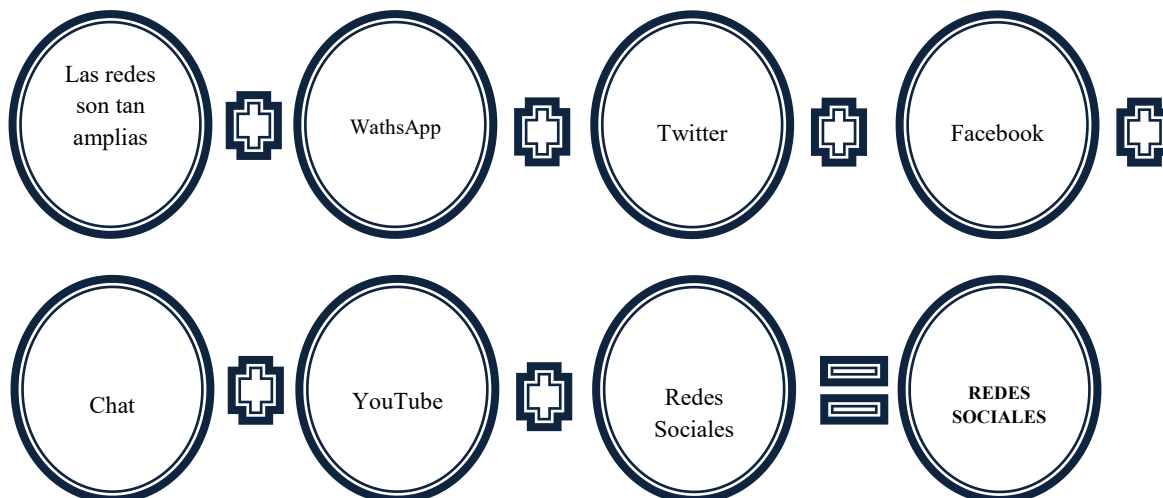


Figura 5: Tercer filtro, nominación de los nodos de la entrevista abierta semiestructurada aplicada a docentes.

Como se puede observar en los ejemplos anteriores (Nodo 1, Nodo 4), se realizó el mismo proceso con los restantes doce grupos; para el caso de los ejemplos expuestos los conceptos que sirvieron para nominar los nodos fueron: utilidades del internet y redes sociales.

Los otros grupos o nodos fueron: prácticas tecnológicas en relación al uso educativo individual y grupal, un nodo que establece relaciones con espacio temporalidad, artefactos tecnológicos, accesibilidad, herramientas de trabajo, uso de la tecnología, desventajas de la tecnología, vínculo con la tecnología, maestro guía, institución educativa, imaginarios en red, móvil dependientes.

Realizada esta fase de análisis se procedió a establecer relaciones entre los grupos construidos, teniendo en cuenta que una primera aproximación llevó a establecer que todos los grupos nominados estaban en relación esencialmente con la categoría Prácticas comunicativos en estrecha relación con el concepto de inteligencia colectiva como se muestra a continuación:

Nominación de grupos construidos

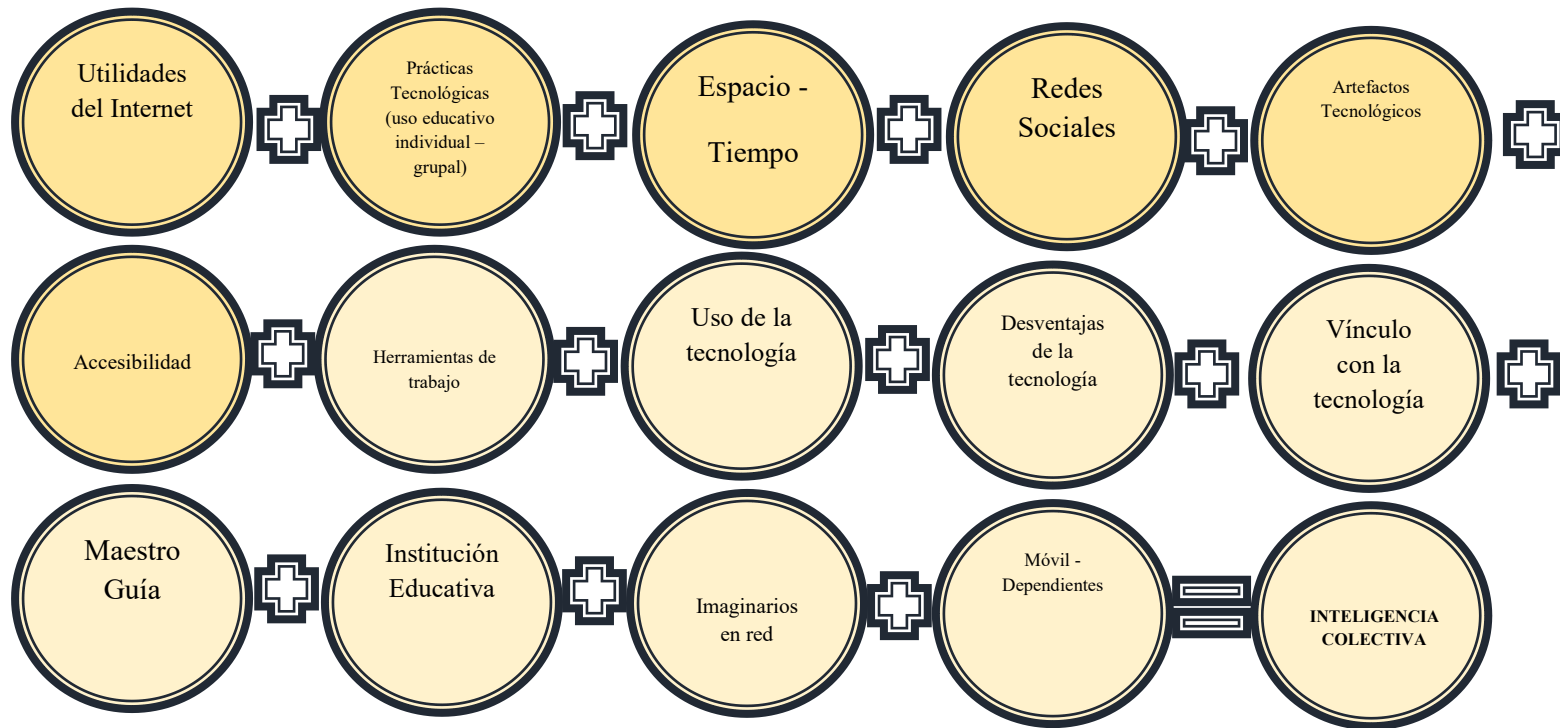


Figura 6: Cuarto filtro, agrupación de nominaciones y creación de categoría emergente de la entrevista abierta semiestructurada

Realizada esta primera aproximación y regresando al dato se realizó un análisis más minucioso para establecer que allí no todos los nodos hacían parte de la categoría inteligencia colectiva, por ejemplo, accesibilidad, herramientas de trabajo, artefactos tecnológicos; ese regresar al dato condujo a realizar una distinción entre prácticas comunicativas, tecnología y percepción.

Se establecieron de esa manera las distinciones que se habían intuido en la segunda fase de análisis: “agrupación de elementos significativos” (ver las anotaciones en paréntesis al final de cada una de las catorce agrupaciones).

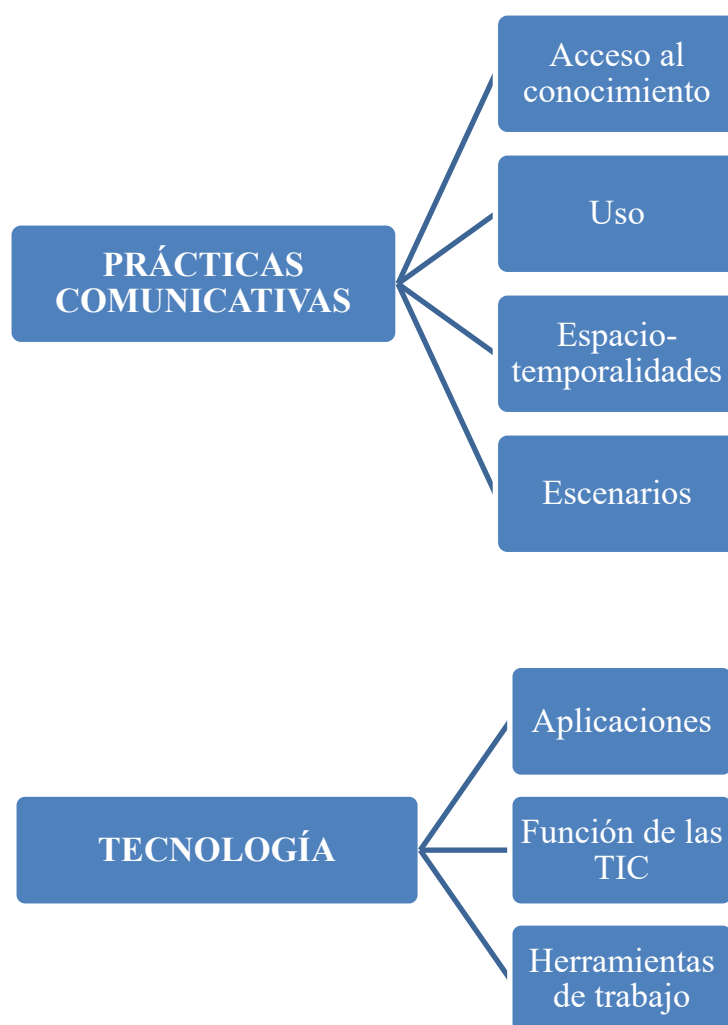




Figura 7: Figuras de distinciones halladas en la entrevista abierta semiestructurada

Esto condujo a establecer que los datos arrojados en la aplicación de la entrevista abierta semiestructurada a los docentes, estaba también en relación con la otra categoría establecida TIC, y que la percepción que estos tienen de cómo se dan las prácticas comunicativas entre las estudiantes mediadas por las TIC, si bien generan vínculos no es precisamente para el análisis y toma de decisiones, pues las perciben como una necesidad, :una dependencia y un distractor, en las que el maestro desempeña la función de guía.

Paso 4: Relaciones entre los grupos contruidos (Docentes- Entrevista Abierta Semi-Estructurada

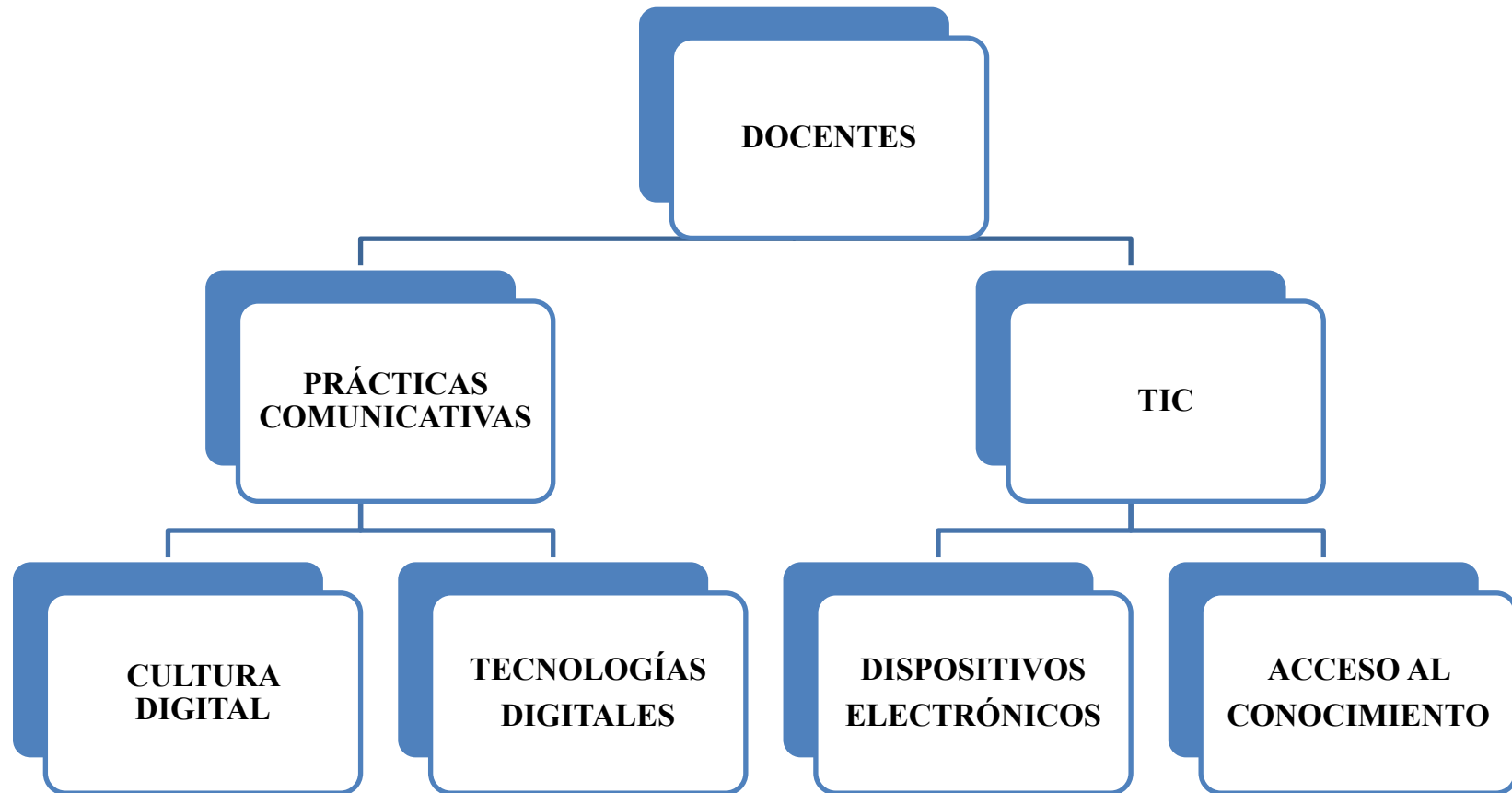


Figura 8: Concertación del dato de la entrevista abierta semiestructurada

Grupo Focal. Teniendo en cuenta la población de nuestro trabajo de investigación (las estudiantes de grado décimo de la Fundación Gimnasio Pereira), fue pertinente hacer uso de este instrumento ya que, por medio de la interacción y la participación activa, las estudiantes se reunieron en grupos para simular una situación donde desempeñaron funciones específicas acordes a unos roles o cargos que pusieron en evidencia sus prácticas comunicativas con el uso de los dispositivos electrónicos.

Objetivo

Recopilar información sobre las prácticas y usos que poseen los estudiantes de décimo grado (10°) sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación y las formas de comunicarnos en la virtualidad (Prácticas comunicativas).

Tiempo.

La duración del grupo focal con modalidad juego de rol será de 90 a 120 minutos.

Grupo (muestreo - participantes).

Este ejercicio de indagación obedeció al tipo de investigación cualitativa social, en el cual se recopiló información sobre las percepciones que poseen las estudiantes de décimo grado (10°) de la Fundación Gimnasio Pereira sobre las tecnologías de la comunicación y la información – TIC y las prácticas comunicativas. Para el desarrollo de este instrumento de recolección de la información y del proceso de indagación, se tomó una muestra de 22 estudiantes.

En este caso en particular, los sujetos de investigación son conocidos entre sí, dado que se trabajó con una población específica. Jóvenes que pertenecen a un mismo espacio académico (aula de clase), que no solo se conocen entre sí, sino que además viven en constante interacción y contacto.

La elección de esta población en específico se debe a que nuestro trabajo de investigación se limita a la población joven, más específicamente estudiantes de décimo grado (10°), ya que son los jóvenes quienes se han visto más permeados con el uso de los dispositivos electrónicos y todo lo que estos posibilitan como nuevas herramientas de transformación y adquisición de conocimiento en esta era digital, ya que haciendo uso de la internet los jóvenes permanecen en constante interacción con otros individuos generando nuevas interpretaciones desde los escenarios culturales, sociales y comunicacionales.

Ver Anexo 1: Estructura del Grupo Focal en Modalidad de Juego de roll

A continuación, el lector encontrará todo el proceso de análisis de información hallado en el Grupo Focal en Modalidad de Juego de Roll

Paso 1: Selección de elementos significativos

Imagen o palabra con que se identifica ¿Cuáles son las prácticas comunicativas presentes en los estudiantes de décimo (10°) grado de la Fundación Gimnasio Pereira a partir de la relación con los dispositivos electrónicos?	
PROFESIONALES	CIUDADANOS INVITADOS
LAS TIC AYUDAN A LA SOCIEDAD	MEDIOS TECNOLÓGICOS
HACEN LA VIDA DE LA PERSONA MUCHO MÁS FÁCIL	TECNOLOGÍA
TECNOLOGÍA	PROCEDIMIENTO
PERSONAS	PROCESO
CASA	MEDIO TECNOLÓGICO
TRABAJO	MEDIO TECNOLÓGICO
HERRAMIENTA	RED
INTERNET	SUICIDIOS
ACTIVIDADES FÍSICAS, MENTALES	NIÑOS PEQUEÑOS
COMUNICACIÓN	NIÑAS
TECNOLOGÍA	REDES SOCIALES
FACILITAR MÁS EL TRABAJO	INSULTAR
TECNOLOGÍA	BULLYING
COMUNICAR MÁS FÁCIL	NIÑOS
GRAN PROBLEMÁTICA	MEDIO
MEDIO AMBIENTE	CORTA EDAD
LA TECNOLOGÍA HA AYUDADO	PADRES

MEDIO AMBIENTE	NIÑOS
AGILIZAN EL TRABAJO	MEDIOS TECNOLÓGICOS
RECURSOS NATURALES	REDES SOCIALES
DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS	TECNOLOGÍA
DESARROLLAR	NIÑOS
TABLETS	ABUSADOS
COMPUTADORES	AFECTADOS
CELULARES	PROBLEMAS PSICOLÓGICOS
REACCION DE LAS PERSONAS	NIÑOS
CONTACTO CON LAS PERSONAS	PROCESO
LLAMADA	MEDIO TECNOLÓGICO
MENSAJE	NIÑO
TECNOLOGÍA	ABUSADO POR MEDIO DE LAS REDES SOCIALES
NO SÓLO AYUDA EN LAS COMUNICACIONES	RED SOCIAL
LA TECNOLOGÍA HA APORTADO FACILIDADES	NO CONFÍA
RECURSOS NATURALES	PROCESO
UTILIZADOS EN EXCESO	VIRTUAL
DAÑAN EL MEDIO AMBIENTE	PROCESO
TECNOLOGÍA	PROCESO
GRANDES AVANCES	VIRTUALMENTE
NUEVOS MEDIOS	NIÑO
REDES SOCIALES	PROCESOS
NOTICIEROS	PROCESO
SE PROYECTEN LOS SUCESOS O LOS HECHOS QUE COTIDIANAMENTE AFECTAN A LA SOCIEDAD Y PERMITEN MANTENER ENTERADOS	APARATOS TECNOLÓGICOS
TECNOLOGÍAS	MUNDO
MEDIO	EDUCACIÓN
PAPEL	EDUCACIÓN
PERIÓDICO	EDUCACIÓN
ENTERADO RECIENTEMENTE DE LOS HECHOS	PROBLEMAS COTIDIANOS

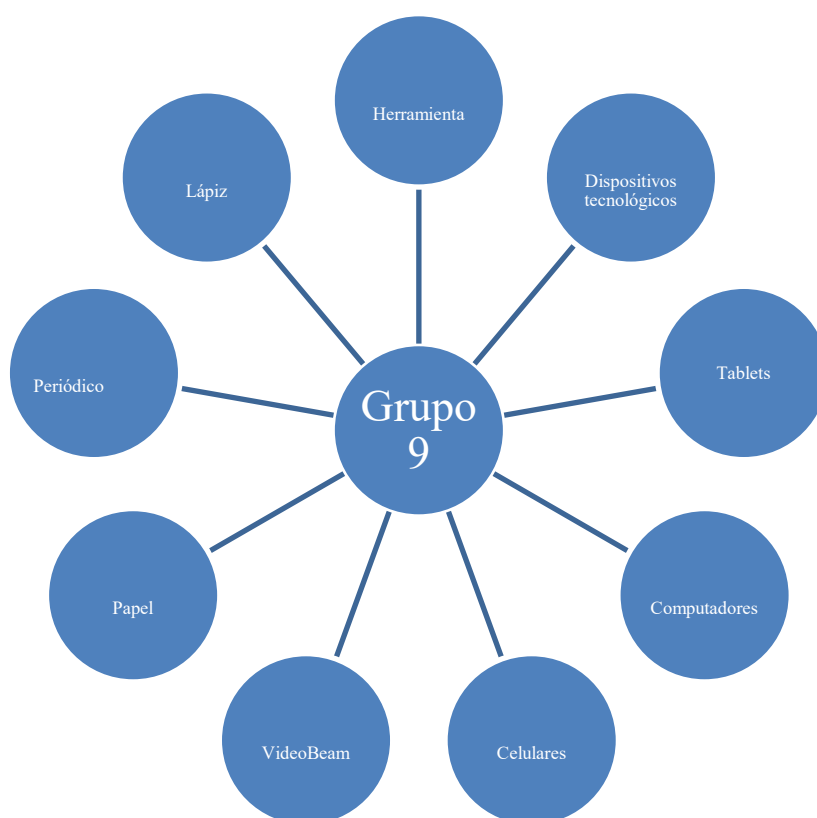
Tabla 3: Primer filtro, matriz de datos del Grupo focal con modalidad de juego de roll

Para el inicio de este primer paso se tuvo en cuenta la selección de palabras claves, frases y párrafos que ayudan a la distinción y/o construcción de relaciones entre las mismas, partiendo de la pregunta de investigación y del objetivo general y específicos. Se prosigue a hacer la caracterización de cada uno de los elementos, los cuales se escriben en una tabla o matriz sin

importar el número de veces que se repita. Como se puede observar en la matriz anterior, esta se divide en dos (2) grupos (profesionales y ciudadanos), que facilita el proceso de clasificación anteriormente descrito; el cuadro permite visualizar algunas de las palabras, frases y párrafos recolectados en el grupo focal con modalidad de juego de rol, siendo este un ejemplo del análisis realizado. Lo anterior permite la construcción de 26 grupos significativos de elementos divididos de la siguiente manera: 18 agrupaciones pertenecientes al grupo de profesionales y ocho (8) al grupo de ciudadanos. A continuación, se presentan dos (2) de las agrupaciones construidas:

Paso 2: Agrupación de elementos significativos

Profesionales



Se describe los diferentes artefactos tecnológicos o herramientas tecnológicas que a través de la historia han fortalecido los procesos comunicativos entre los diferentes sujetos.

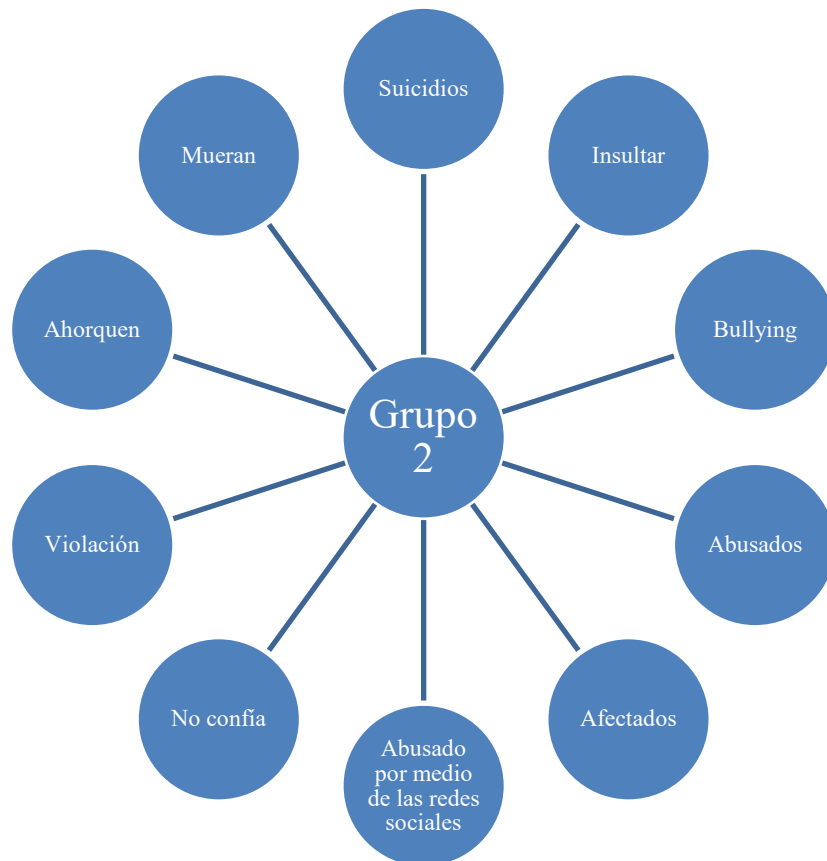
Ciudadanos

Figura 9: Segundo filtro de agrupación de elementos significativos de la matriz de datos del grupo focal con modalidad de juego de rol

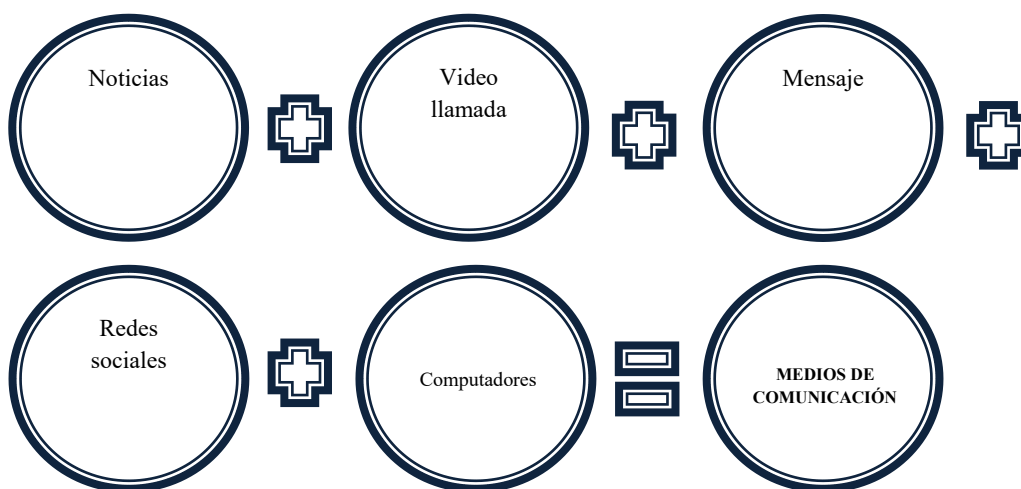
Agrupación de elementos que conforman aquellos fenómenos sociales negativos a los que los sujetos están expuestos con el uso de la tecnología.

Para este segundo paso en el análisis de la información se tuvo en cuenta elementos significativos anexos en la matriz de recolección de datos, los cuales se agruparon identificando rasgos comunes, evidenciados en la conformación de grupos. Lo anterior se realizó estimando las categorías conceptuales y el marco teórico planteados en este proyecto de investigación, permitiendo avanzar al tercer paso “Nominación de los grupos construidos”, donde a cada una de las agrupaciones o nodos se nomina en un concepto que contenga los elementos que la componen, a continuación, se exponen dos (2) nodos de los 26 grupos nominados:

Paso 3: Nominación de los grupos construidos

Profesionales:

Nodo 10



Ciudadanos

Nodo 5

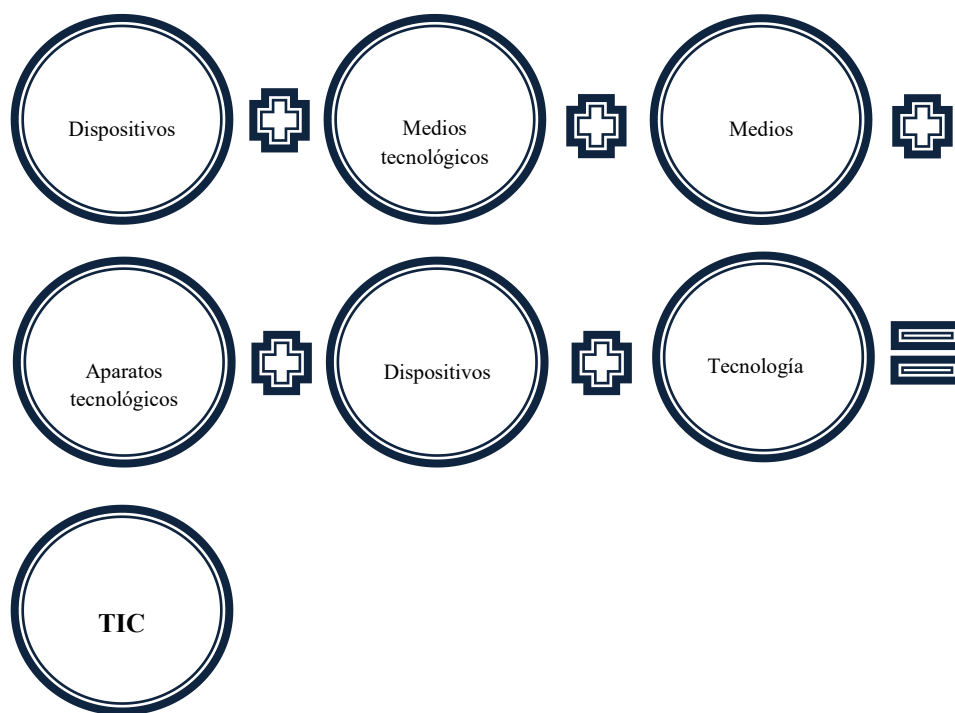


Figura 10: Tercer filtro de nominación de nodos de la del grupo focal con modalidad de juego de roll

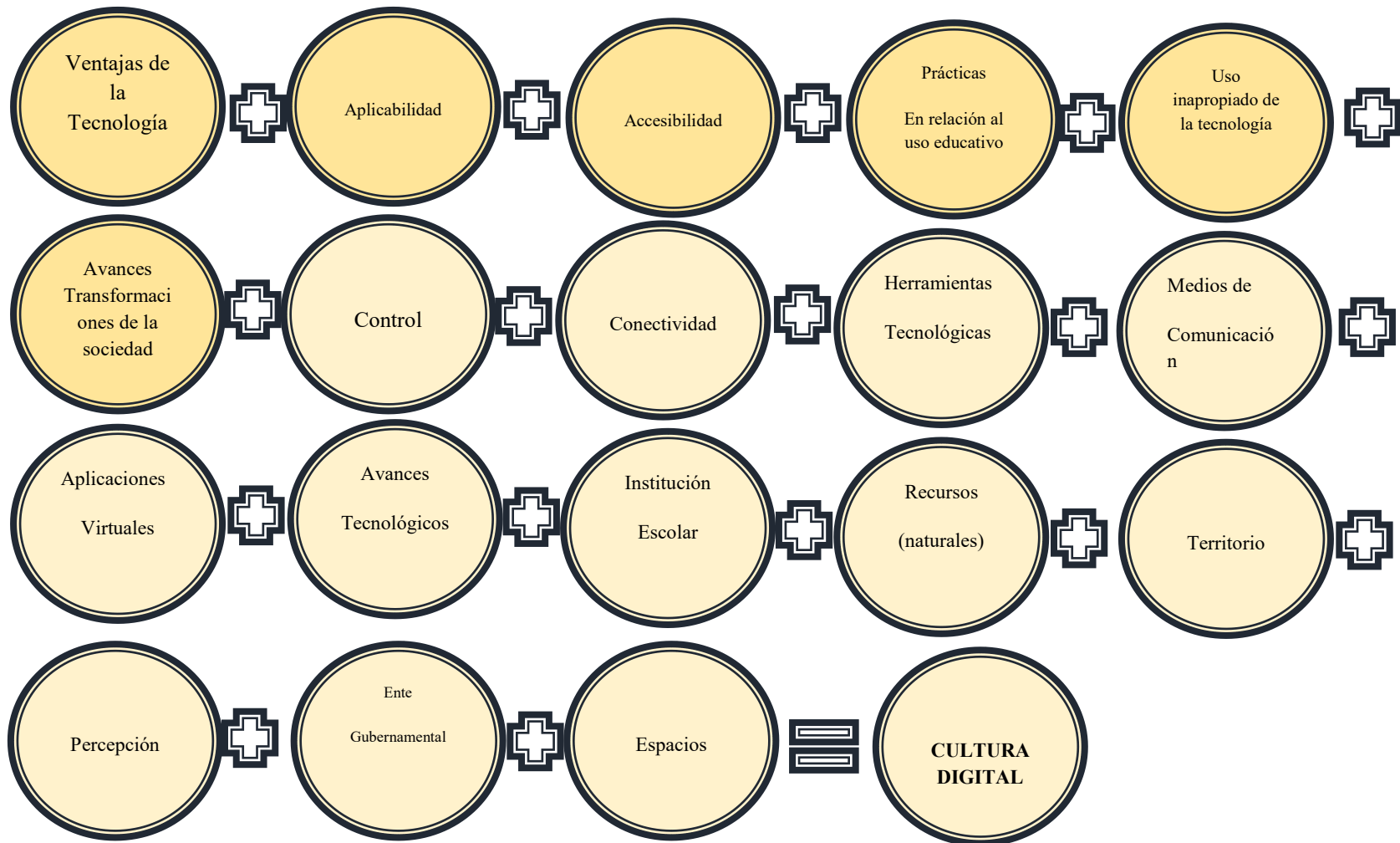
En este paso se hace una nominación de conceptos claves, los cuáles se agrupan en una categoría englobante que contiene cada uno de los elementos anteriormente expuestos en el segundo paso de agrupación de elementos significativos, haciendo relación con el marco teórico y las categorías conceptuales de este proyecto de investigación. Como se observa los conceptos para nominar los nodos anteriores en el caso de los profesionales es Medios de comunicación y en el de los ciudadanos TIC.

Los grupos de nodos pertenecientes al grupo de profesionales son: ventajas de la tecnología, aplicabilidad, accesibilidad, prácticas (en relación con el uso educativo), uso inapropiado de la tecnología, avances (Transformaciones de la sociedad), control, conectividad, herramientas

tecnológicas, , aplicaciones virtuales, Avances Tecnológicos, Institución Escolar, Recursos (naturales), Percepción, Ente Gubernamental, Espacios y los del grupo de ciudadano: proceso, amenaza, ciberacoso, ciberespacio, educación virtual, comunicación, sujetos educativos, problemáticas sociales. Lo anterior permitió establecer una relación entre los conceptos de los nodos construidos, dado que cada una de las nominaciones se relaciona con las categorías Prácticas comunicativas y TIC, posicionando a los conceptos enmarcados en el grupo de profesionales en una relación con Culturas Digitales y los elementos del grupo ciudadanos con Ciberespacio como se expone a continuación:

Paso 4: Relaciones entre los grupos construidos

Profesionales



Ciudadanos

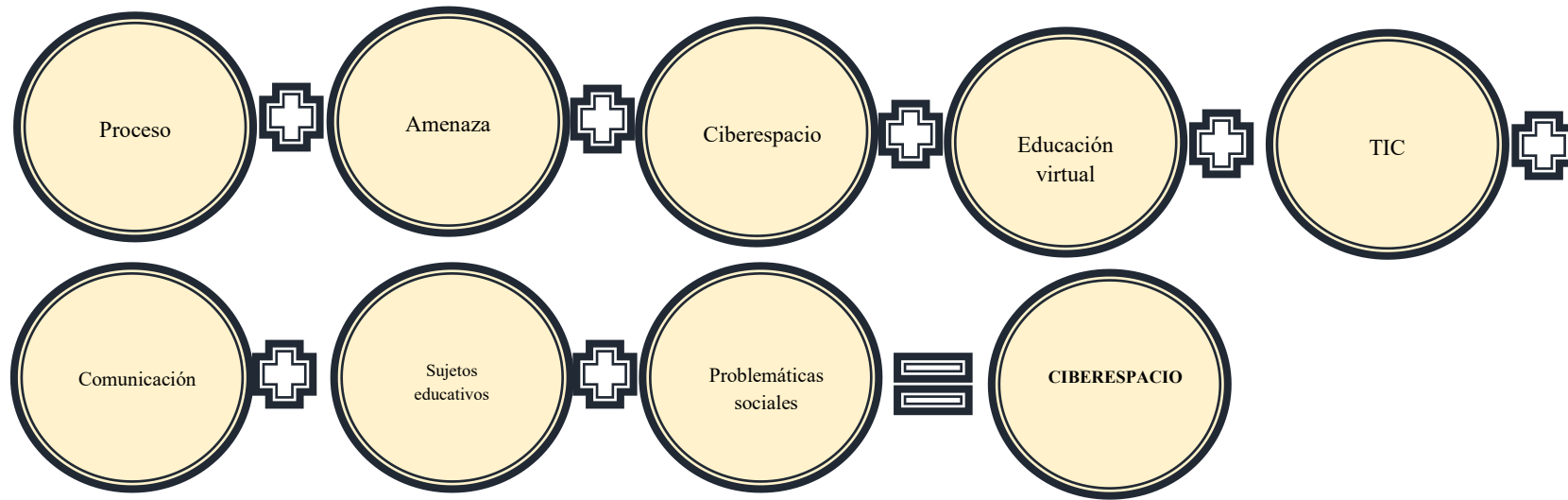


Figura 11: Cuarto filtro, agrupación de nodos y nominación de categoría emergente del grupo focal con modalidad de juego de roll

En este paso se estableció la relación de las agrupaciones nominadas de las cuales emergen categorías englobantes que permiten que el dato sea más observable al contrastarlo con la teoría. En el análisis realizado se encuentran diversas categorías que llevaron a la mención de una categoría macro que se estableció desde el inicio de este proyecto investigativo, es por ello que en los gráficos anteriores se podrá visualizar la categoría Prácticas Comunicativas como la categoría que engloba las otras categorías como resultado del análisis de la información realizado al grupo focal en modalidad de juego de rol. El dato se hizo más observable al tener en cuenta las categorías conceptuales establecidas en la teoría del autor Pierre Lévy.

Paso 4: Relaciones entre los grupos construidos

(Grupo Focal con Modalidad de Juego De Roll-Estudiantes)



Figura 12: Concertación del dato del grupo focal con modalidad de juego de roll

Paso 5: Discusión con autores

Entrevista Abierta Semiestructurada a Docentes

La entrevista abierta semiestructurada, como instrumento de recolección de la información permitió que los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira dieran a conocer sus puntos de vista frente al vínculo que tienen las estudiantes con el uso de la tecnología, donde dieron a conocer elementos significativos que permiten evidenciar esa brecha tecnológica entre los nativos digitales e inmigrantes digitales y las dinámicas comunicativas que se dan en el entorno educativo.

Pierre Lévy en su libro *Inteligencia colectiva, por una antropología del ciberespacio* menciona que: La desterritorialización con mucha frecuencia provoca la exclusión o rompe los vínculos sociales. Casi siempre desvanece las identidades, al menos las que se basaban en pertenencias o en “raíces”. De ello resulta un tremendo desarraigo, una inmensa necesidad de colectivo, de vínculo, de reconocimiento y de identidad. (Lévy, 2004, p. 27-28). Cada estructura social cuenta con características específicas que la hace única, los docentes con formación de gran influencia analógica reconocidos como inmigrantes digitales, son conscientes del papel de la tecnología en el ámbito educativo que con el uso de los diferentes dispositivos electrónicos se puede acceder a la información de tal manera que agiliza los procesos de enseñanza - aprendizaje y fomenta el aprendizaje autónomo, aunque en este último los docentes desde su percepción mencionan que las estudiantes, nacidas en la era digital y reconocidas como nativas digitales, presentan limitaciones a la hora de clasificar la información en la red e identificar qué les sirve y que no, ya que ven la tecnología y sus dispositivos como un medio de entretenimiento, donde se pueden hacer cosas prácticas, cosas rápidas.

Con los avances tecnológicos, pareciera que ese vínculo social ha separado a los individuos de una misma sociedad en dos grupos: nativos e inmigrantes digitales, que aunque conviven en un mismo espacio están separados por su forma de ser, estar y comunicarse; sin embargo, la necesidad de mantenerse unidos como ese colectivo y como estructura social, hace que unos a otros se reconozca a través de sus diferencias y prácticas que han servido como insumo en la construcción de identidad de los jóvenes y al cambio en las estructuras mentales de los más adultos. De esta manera, los docentes aseguran que para enseñar a sus estudiantes a hacer un uso apropiado de la tecnología y el acceso a internet, son ellos los que en primera instancia deben explorarlo, aprender a manejarlo y diseñar una estrategia pedagógica para llevarla al aula de clase.

Grupo Focal con Modalidad de Juego de Roll

El grupo focal con modalidad juego de roll, como instrumento de recolección de la información, permitió que la comunidad de estudiantes de décimo (10°) de la Fundación Gimnasio Pereira, tuviesen un encuentro en un mismo espacio, espacio que posibilitó la creación de concesos y disensos entre ellas y la construcción de nuevo conocimiento en colectivo.

En el proceso de aplicación de este instrumento las participantes trajeron a colación el tema del ciberacoso, representado en casos que se han convertido hasta el día de hoy, en problemáticas sociales que amenazan la calidad de vida de los sujetos, haciendo necesario que desde los entes gubernamentales, se creen estrategias que fomenten unas prácticas comunicativas óptimas en el uso de la tecnología que desde los sujetos educativos, que hacen parte de la institución educativa, propicien unas dinámicas tanto sociales como comunicativas que fortalezcan estos procesos en materia de comunicación. Pierre Lévy menciona que las relaciones entre humanos producen, transforman y acondicionan continuamente espacios heterogéneos y entrelazados. Una simple

conversación puede ser considerada como la construcción en común de un espacio virtual de significaciones que cada interlocutor trata de deformar según su humor, sus proyectos. Estos espacios plásticos, que nacen de la interacción entre personas, comprenden a la vez los mensajes, las representaciones que ellos evocan, las personas que los intercambian y la situación en su conjunto, tal como es producida y reproducida por los actos de los participantes. (Lévy, 2004, p. 83).

En el capítulo tres (3) del presente proyecto, se amplía la información encontrada en el análisis de los dos instrumentos anteriormente descritos (Entrevista Abierta Semiestructurada a Docentes y el Grupo Focal en Modalidad de Juego de Roll).

Paso 6: Revisión de las dispersiones

Entrevista Abierta Semiestructurada a Docentes



Figura 13: Dispersiones halladas en la matriz de datos

Construcción a partir de aquellos elementos en donde los docentes perciben algunas conductas y comportamientos de los estudiantes frente al uso de la tecnología y el acceso a la información.

El análisis de la entrevista abierta semiestructurada aplicada a los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira se realiza con la finalidad de conocer sus opiniones sobre el vínculo que sus estudiantes poseen con la tecnología y todos sus dispositivos, lo que permitió la construcción de una nueva categoría emergente enmarcada como dispersión en este trabajo de investigación. Lo anterior, posibilita abrir una nueva investigación donde la población a investigar sean los denominados Inmigrantes digitales quienes según Marc Prensky en su libro Nativos e Inmigrantes digitales son las personas nacidas antes de los Nativos digitales, es decir, en la Era Pre-digital, por lo que estos inmigrantes están atados a una lengua materna diferente a la de los nativos digitales. Entendiéndose así que, las concepciones de mundo y las prácticas comunicacionales de estos inmigrantes digitales son diferentes a las que se presencian en la actualidad.

Sin embargo, son estos (inmigrantes digitales) debido a la demanda de la sociedad y para fortalecer sus procesos comunicativos, han tenido que aprender a usar los medios digitales (aprender una nueva lengua), lo que, en el caso de los docentes, sus estudiantes dominan a la perfección, pero no tienen en cuenta las diversas situaciones a las que se ven expuestos al acceder a la red. Estas opiniones llevan al siguiente interrogante: **¿La percepción que tienen los docentes frente al uso que los estudiantes dan a la tecnología, se debe a que, en su formación, sus procesos y prácticas de comunicación han tenido una influencia analógica?**

Grupo Focal con Modalidad de Juego de Roll

En el proceso de análisis del presente instrumento, no se encontraron dispersiones que se agruparan con las categorías englobantes ya construidas (Paso 4: Relaciones entre los grupos construidos), o que permitieran la agrupación de otras categorías, siendo notorio que las

estudiantes del grado décimo (10°) de la Fundación Gimnasio Pereira, fueron congruentes con sus aportes y tema de discusión.

En el siguiente gráfico se presenta la relación de los datos obtenidos del análisis a la Entrevista Abierta Semiestructurada aplicada a los docentes y el Grupo Focal con Modalidad de Juego de Roll aplicada a las estudiantes de décimo (10) grado de la Fundación Gimnasio Pereira, que permite la consolidación de categorías emergentes teniendo en cuenta la teoría que enmarca este proyecto investigativo y las categorías conceptuales.

Paso 4.2: Concentración del dato a partir de la relación de las categorías englobantes del grupo focal con modalidad de juego de roll y la entrevista abierta semiestructurada a los docentes

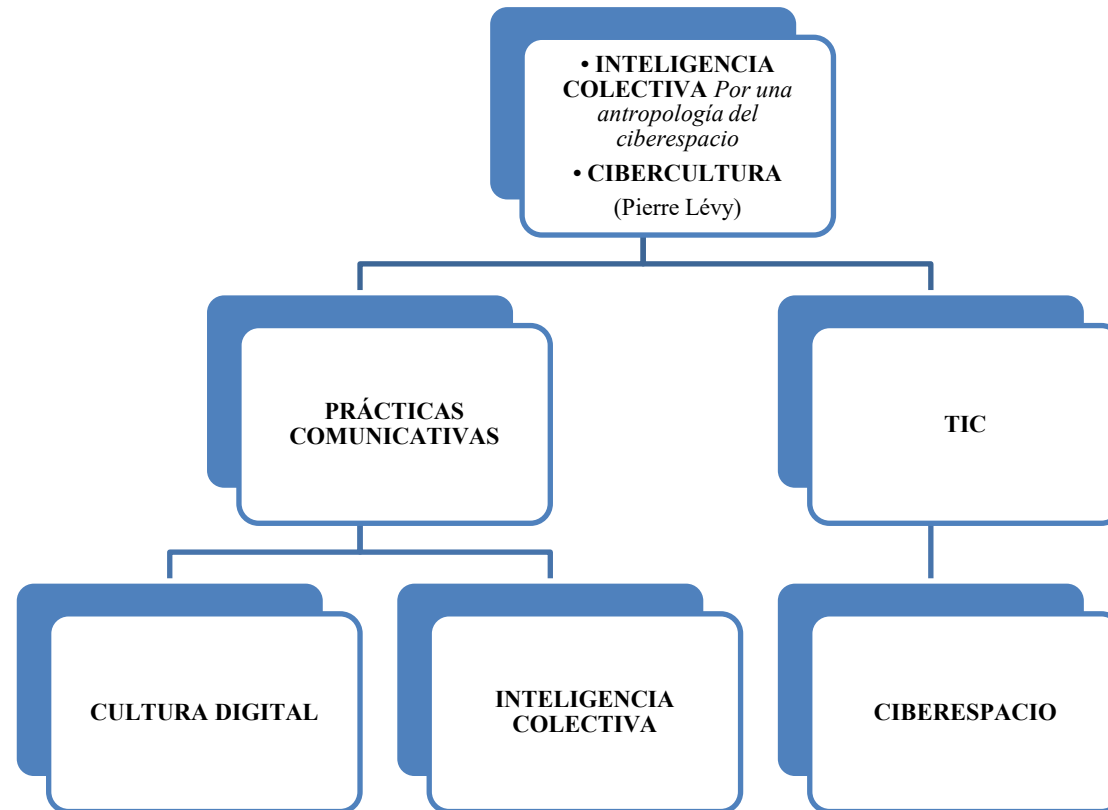


Figura 14: Categorías emergentes de la entrevista abierta semiestructurada y el grupo focal con modalidad de juego de roll

Capítulo III: Hallazgos y Conclusiones

3.1. Discusión teórica de los resultados

El proceso de Análisis y Síntesis de la Información permitió que se obtuvieran elementos comunes y diversos de gran relevancia enfocados a dar respuesta a la pregunta de investigación y a los objetivos propuestos en este trabajo investigativo. Para la construcción final del dato, en sus agrupaciones y nominaciones, se tuvo en cuenta las categorías conceptuales (Figura 1) planteadas desde el inicio del proyecto.

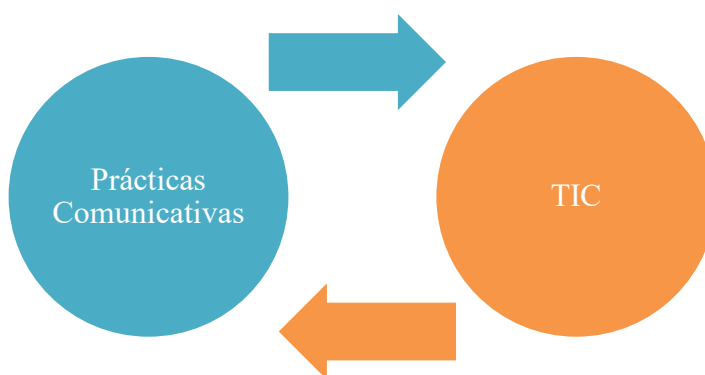


Figura 15: Categorías conceptuales

Con base en lo anterior, se procede a realizar una discusión con el autor Pierre Lévy de lo hallado en la entrevista abierta semiestructurada a los docentes y al grupo focal con modalidad de juego de rol a las estudiantes de grado décimo de la Fundación Gimnasio Pereira, donde el primer instrumento antes mencionado permitió que los docentes dieran a conocer sus puntos de vista frente al vínculo que tienen las estudiantes con el uso de la tecnología, resaltando elementos significativos que permiten evidenciar esa brecha tecnológica entre los nativos digitales, inmigrantes digitales y las dinámicas comunicativas que se dan en el entorno educativo.

Los docentes reconocen que el uso de la tecnología ha facilitado su labor de enseñanza en el momento de impartir un tema en clase y ha sido la base para la creación de nuevos contenidos que proporcione al estudiante la información que le permita afianzar y adquirir nuevos conocimientos, del mismo modo que esta (la tecnología) fomenta el aprendizaje autónomo tanto en el ámbito educativo como en el desarrollo de actividades de la vida cotidiana. Pierre Lévy en su obra *Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio* menciona que: “En nuestras interacciones con las cosas, desarrollamos competencias. Por medio de nuestra relación con los signos y con la información adquirimos conocimientos. En relación con los otros, mediante iniciación y transmisión hacemos vivir el conocimiento.” (Lévy, 2004, p. 18).

“El espacio del conocimiento incita a inventar el vínculo social alrededor del aprendizaje recíproco, de la sinergia de las competencias, de la imaginación y de la inteligencia colectiva” (Lévy, 2004, p. 17). En el análisis del dato, los docentes son conscientes del vínculo que sus estudiantes poseen hacia sus dispositivos electrónicos, más específicamente, a sus teléfonos móviles (smarthpone). Ese vínculo social nace a través del uso constante de su teléfono, por medio del cual se comunican e interactúan con sus semejantes, teniendo como resultado nuevas prácticas de comunicación e interacción y la creación de una inteligencia colectiva con una comunidad que comparte rasgos en común uniéndolos en un mismo espacio.

Con el auge de la tecnología también ha aumentado la accesibilidad a sus artefactos, los cuales han modificado la forma en que estamos y nos relacionamos en el mundo. Los docentes mencionan que las estudiantes hacen uso de redes sociales como YouTube para hacer labores prácticas como el hacer un postre, labores rápidas y ágiles que las estudiantes pueden desarrollar por medio de video tutoriales, para lo que Lévy plantea: “Cada actividad, cada acto de comunicación, cada relación humana implica un aprendizaje. Por las competencias y los

conocimientos que cubre, el transcurso de una vida puede así siempre alimentar un circuito de intercambio o alimentar una sociabilidad de conocimiento”. (Lévy, 2004, p. 18)

Los docentes precisan que su papel de guía y mediadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se limita simplemente al aula de clase (presencialidad) si no que va más allá, puesto que es en el ciberespacio donde los estudiantes pueden estar más expuestos y cómo docentes, deben estar constantemente actualizados en cuanto al uso y las diferentes dinámicas que sus estudiantes aprenden en la red, con la finalidad de orientar el proceso de formación de la mejor manera y que estos a su vez hagan un uso adecuado de los recursos que se encuentran allí (en internet), aprovechando esos contenidos para la adquisición de saberes y competencias que de ser compartidos de manera recíproca, aporten de manera significativa a la construcción de nuevos conocimientos a un colectivo. “El espacio del conocimiento se activa en cuanto experimentamos relaciones humanas fundadas en principios éticos de valoración de los individuos por sus competencias, de transmutación real de las diferencias en riqueza colectiva, de integración a un proceso social dinámico de intercambio de conocimientos en el que cada cual es reconocido como una persona plena y no se ve limitada en sus proyectos de aprendizaje por programas, prerrequisitos, clasificaciones a priori o prejuicios sobre los conocimientos que valen o no la pena”. (Lévy, 2004, p. 18) Es esa transformación de las realidades que los docentes deben identificar para emprender la tarea de dinamizar su metodología de enseñanza que, mediados por la tecnología y sus dispositivos, formen a los estudiantes de tal manera que vean en el uso de la tecnología y la Internet, un recurso y espacio para expandir y difundir sus conocimientos.

El segundo instrumento, permitió que la comunidad de estudiantes de grado décimo (10°), tuviesen un encuentro en un mismo espacio, espacio que posibilitó la creación de consensos y disensos entre ellas y la construcción de nuevos conocimientos en colectivo. El autor Pierre

Lévy, plantea que no existe ningún sujeto que cuente con un conocimiento totalitario, sino que el conocimiento se encuentra repartido en todas partes, lo que permite que las estudiantes recíprocamente intercambien sus saberes, propiciando que, a través de colectivos y comunidades en red, estas construyan prácticas comunicativas inherentes a sus preferencias y necesidades.

Las estudiantes plantean que las dinámicas sociales han permitido que la sociedad interactúe entre sus miembros promoviendo esas prácticas comunicativas que fortalecen los procesos de comunicación con el uso de la tecnología, rompiendo así la barrera de espacio-tiempo, pero generando a su vez una serie de fenómenos socio-culturales en donde los sujetos se ven influenciados a actuar acorde a su concepción de mundo.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han dinamizado todos los procesos comunicativos del sujeto. La accesibilidad que ha permitido la tecnología a este, ha posibilitado que se mueva en un espacio virtual lleno de significaciones que explora en compañía de sus semejantes, mientras construye una realidad en el ciberespacio.

En los planteamientos realizados, se evidenció la diversidad de puntos de vista que las estudiantes tienen sobre un mismo tema, desde sus realidades y experiencias, siendo el uso de la tecnología el epicentro de la discusión y las prácticas comunicativas como adquisición de nuevas competencias, donde no se demeritó ninguno de los comentarios y las argumentaciones de las participantes, cumpliéndose lo que plantea el autor Lévy, sobre valorizar al otro según sus conocimientos, le permite identificarse con nuevos modos, que contribuyen a la movilización, el desarrollo de sentimientos y reacciones que posibilita tener en cuenta las subjetividades de otros en proyectos colectivos. Demostrándose así que, cada sujeto desde su subjetividad posee su propia perspectiva de la realidad, y que esta ha sido enriquecida con la cultura entendida como un sentido social de significados y valores que los sujetos de una sociedad atribuyen a sus

prácticas o comportamientos, pero es en la individualidad donde estos adoptan conductas que mejor le parezcan. Para las participantes, estas prácticas y más específicamente las comunicativas, son las que posibilitan las diversas formas de interacción entre los sujetos y la adquisición de nuevos conocimientos a través de la experiencia, y es en este punto donde Pierre Lévy, menciona que cada vez que un ser humano organiza o reorganiza su relación con él mismo, con sus semejantes, con las cosas, con los signos, con el cosmos, se compromete con una actividad de conocimiento, de aprendizaje. (Lévy, 2004, p. 82).

Las estudiantes reiteran que actualmente son muchas las concepciones que los sujetos tienen sobre el uso de la tecnología y sobre el vínculo que esta ha creado con los mismos, la accesibilidad y conectividad que ha posibilitado el ciberespacio al sujeto, lo sumerge en un mar de información lleno de significantes convirtiéndose en un lugar de encuentro. En el análisis del dato las estudiantes que hicieron parte de esta investigación ratifican el papel irremplazable de la tecnología y los dispositivos electrónicos en la vida del ser humano, tecnología que facilita sus vidas y les permite estar informados de forma inmediata.

Teniendo en cuenta la discusión que se genera a raíz de la postura que poseen las estudiantes y docentes frente a la tecnología y para dar respuesta a la pregunta de este trabajo de investigación, se entiende que esas prácticas comunicativas se están generando en relación a la que estas (las estudiantes) perciben y experimentan con el uso de los diferentes dispositivos electrónicos que van surgiendo con los avances tecnológicos; esas prácticas se hacen presentes y toman forma en el ciberespacio, donde se comunican no sólo con las personas que conocen en el espacio físico, sino que se ven enfrentadas a una nueva comunidad, a un nuevo colectivo (espacio virtual) que modifica todo su entorno desde sus significantes, su lenguaje, cultura, representaciones e influye en sus emociones representadas en vínculos que los docentes

reconocen en la interacción que el estudiante tiene con su dispositivo electrónico en los diferentes escenarios de su cotidianidad. Prácticas y formas de comunicar que se alimentan teniendo como eje central una inteligencia colectiva que permite que cada miembro aporte y adquiera conocimiento desde sus saberes y experiencias, modificando estructuras mentales, actitudes y conductas de los sujetos.

A continuación, se presentan los hallazgos como resultado del dato encontrado en los instrumentos antes mencionados y el dato concertado:

3.2. Hallazgos

Luego de aplicar la encuesta a las estudiantes de grado décimo de la Fundación Gimnasio Pereira, se pudo identificar cual es el dispositivo electrónico más usado por las estudiantes donde el Teléfono Inteligente (Smartphone) con un 80%, es el más utilizado frente a un 20% que hace referencia al uso de otros dispositivos electrónicos (Ver Figura 3) cumpliendo con el primer objetivo específico de este trabajo. Este instrumento también permitió establecer el tiempo que las estudiantes permanecen conectadas a su dispositivo electrónico obteniendo como resultado un tiempo de más de ocho (8) horas de conexión a la semana; sin embargo, se hace la aclaración que, al iniciar el proceso de análisis de estas encuestas, se encuentra que las estudiantes permanecen más de ocho (8) horas al día conectadas a su dispositivo electrónico, alcanzando el segundo objetivo específico.

Lo anterior permite identificar que con los avances tecnológicos y la accesibilidad que los sujetos tienen a estos, posibilitan una constante interacción con el artefacto tecnológico. En el resultado encontrado en la entrevista abierta semiestructurada a docentes (Ver Figura 8), muestra un contraste entre los beneficios que ha traído consigo la tecnología y lo que posibilita a sus estudiantes como el acceso al conocimiento con aquellas prácticas en el ciberespacio que no son

benéficas para sus vidas y en las que ellos como formadores deben ser los que los encamine a un uso adecuado de dichas tecnologías.

Los docentes y los estudiantes son los actores principales en el proceso educativo de enseñanza – aprendizaje, donde los primeros como formadores, son conocedores y consientes que sus estudiantes mantienen conectados constantemente a sus dispositivos electrónicos y que no solo hacen uso de estos para buscar información en la red, sino también para comunicarse e interactuar en la misma, además de la brecha digital que existe; sin embargo, los docentes perciben de manera negativa algunas de las practicas comunicativas de sus estudiantes reiterando que ellos no hacen un uso adecuado de estos medios tecnológicos ni de los recursos que estos brindan, por lo que ellos como guías y formadores del proceso educativo deben enseñarles para que accedan a contenidos que sean relevantes y les sirva en su formación. Es aquí donde se evidencia esa gran brecha generacional entre nativos e inmigrantes digitales que se han visto influenciados por una formación más analógica, frente a una generación nacida en la era digital.

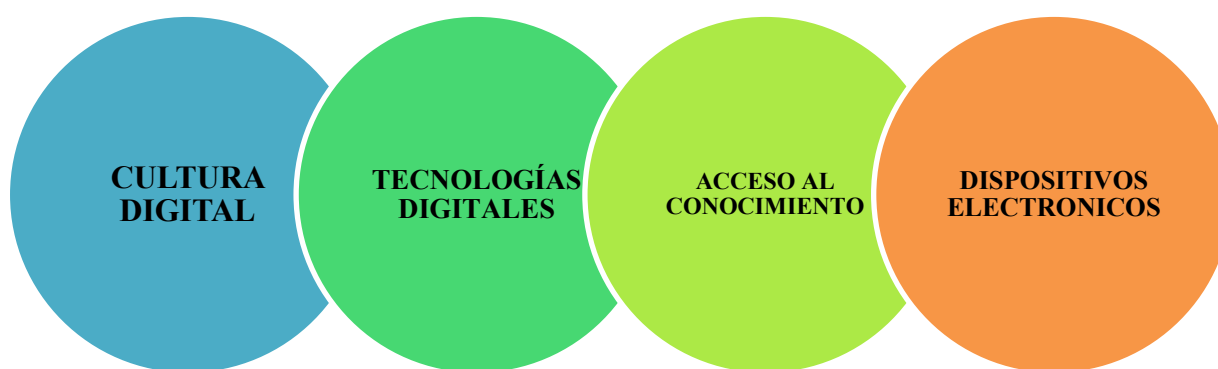


Figura 16: Categorías emergentes entrevista abierta semiestructurada

Las categorías emergentes en el grupo focal con modalidad de juego de Roll (Ver Figura 12), permitieron conocer las percepciones de las estudiantes frente a lo que posibilita la tecnología en el ámbito académico y social y a los fenómenos sociales negativos a los que se exponen con su uso.

Las estudiantes entienden que los artefactos tecnológicos son el medio y no el fin, dado que es cada individuo desde su necesidad que le da un uso y, son los artefactos los que posibilitan el ingreso al ciberespacio, facilitando la comunicación y el acceso a la información, sabiendo que el uso de las redes sociales si bien pueden ser útiles para comunicarse, relacionarse e interactuar con las personas que ya conocen y aumentar su círculo social con nuevos sujetos de los cuales aprendan y adquieran nuevos saberes individuales y colectivos, también es un espacio donde se presentan problemáticas sociales negativas como el bullying, el ciberacoso, el groomig, entre otros, que afectan la conducta de los sujetos que se ven expuestos a estos fenómenos.

Con los avances de la tecnología, el aumento de la oferta y la demanda de este mercado, el uso de los recursos naturales se ha convertido en un tema controversial para muchos, las estudiantes reconocen que los recursos naturales siguen en constante amenaza porque a mayor uso de los dispositivos electrónicos, mayor consumo de energía eléctrica para su funcionamiento pero, aun así, el deterioro del medio ambiente ha disminuido, pues el uso del papel, de lo impreso es cada vez menor, beneficiando al cuidado del planeta sin afectar la labor de las personas en su vida diaria agilizando los procesos de comunicación e información, rompiendo la barrera espacio-tiempo que se refleja en el mundo físico, a lo que se conoce como La Deep ecology, haciendo referencia al equilibrio que se debe generar entre los seres humanos y la naturaleza. Todo esto, ha sido bien aprovechado por los diferentes medios de comunicación, dado que ya no solo cuentan con un canal para la transmisión de información a sus usuarios, sino

con diversidad de formatos que agilizan y enriquecen la información que brinda, además de generar procesos comunicativos entre emisor-receptor e interacción entre ambos.

Ellas conciben que la tecnología ha facilitado la vida del ser humano y que cada avance tecnológico ha posibilitado transformaciones sociales y culturales, sociales en la medida que facilita la interacción y colaboración en red; y en lo cultural, en la medida que permite a sus usuarios hacer parte de diversos colectivos que se encuentran en ella, lo que se denomina culturas digitales que integra la cultura propia de las sociedades, aquí, las tecnologías digitales configuran la forma de comunicación, información y conocimiento otorgando a sus usuarios la posibilidad de ser partícipes de estos colectivos en red sin importar la diferencia de sistema cultural, a lo que se conoce como redes culturales digitales.

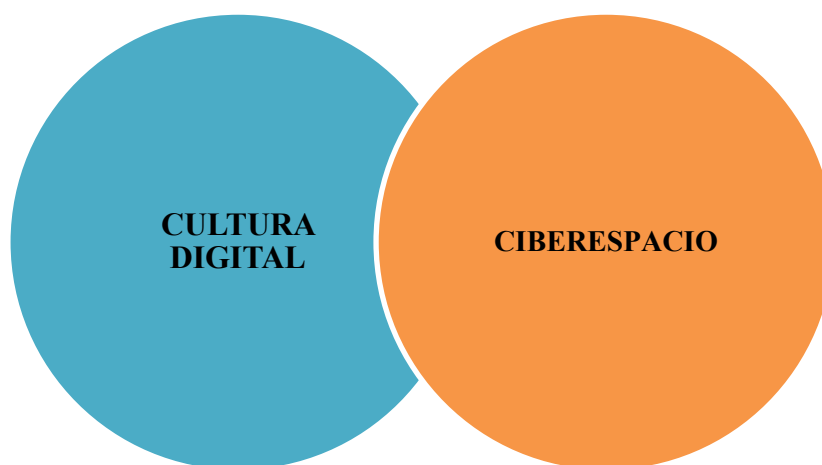


Figura 17: Categorías emergentes grupo focal con modalidad de juego de roll

Por lo anterior, se hace pertinente establecer la relación y diferencia de los datos hallados luego de la aplicación y análisis de los instrumentos ya mencionados tanto a las estudiantes como a los docentes. En el siguiente gráfico podrá visualizar el resultado de esta construcción, donde es pertinente hacer la aclaración que aquellos círculos donde está la palabra “profesionales” y “ciudadanos” hace parte de los roles desempeñados por las estudiantes de grado décimo de la

Fundación Gimnasio Pereira, al momento de aplicar el grupo focal con modalidad de juego de roll:



Figura 18: Relación de diferencias y semejanzas

Como se observa en el gráfico, los profesionales y docentes entienden que, con el crecimiento exponencial de la tecnología, también lo ha hecho la accesibilidad a sus dispositivos electrónicos

y al ciberespacio (espacio virtual) y que las instituciones educativas y todo su sistema se ha visto en la necesidad de modificar sus formas de impartir los diferentes contenidos e integrar las TIC en el aula con la finalidad de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico. Los docentes comparten que sus estudiantes no le dan un uso apropiado a esos artefacto o herramientas tecnológicas dado que la mayor parte del tiempo estos permanecen conectados a sus redes sociales, para estos formadores, el uso de las redes sociales puede ser un gran distractor al educando; por otro lado, los profesionales y ciudadanos ven en las redes sociales una manera ágil de comunicar e interactuar en tiempo real con sus semejantes sin necesidad de tener contacto físico y/o estar en un mismo lugar y también informarse de acontecimientos recientes; sin embargo, docentes, profesionales y ciudadanos convienen que el uso inapropiado de la tecnología expone al sujeto a amenazas en el ciberespacio, donde se ve expuesto a fenómenos negativos que aunque siempre han existido, con los avances tecnológicos y la accesibilidad a la red, son más constantes y visibles siendo los más afectados aquellos jóvenes que no cuentan con una orientación en cuanto al cuidado que se debe tener en esta gran red como lo es la Internet.

Los profesionales perciben que las prácticas comunicativas que las personas han adquirido, dinamizan los procesos de comunicación e interacción, potencializando así un uso educativo donde se fomenta el aprendizaje y las múltiples potencialidades que se encuentran en el ciberespacio por otro lado, los docentes hacen una distinción entre las prácticas grupales e individuales al interior y fuera del aula de clase que puede propiciar al estudiante el aprendizaje autónomo y compartir sus conocimientos en colectivo.

3.3. Conclusiones

Lo anteriormente descrito, permitió dar respuesta a la pregunta de investigación y alcanzar los objetivos propuestos (general y específicos). Así mismo conocer la percepción de docentes y

estudiantes de grado décimo de la Fundación Gimnasio Pereira frente al uso de la tecnología, las conductas y comportamientos que adoptan como sujetos que, en definitiva, han aportado a la transformación de los procesos de comunicación y de información, no sólo de una comunidad en específico, sino de toda una sociedad.

La sociedad actual presenta un cambio continuo en las formas de organizar, comunicar, investigar y participar que facilita las relaciones entre los seres humanos. Es por ello que este trabajo de investigación se hace necesario para la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa – LCIE, en la medida en que la tecnología y su uso, modifica los mecanismos de participación, llevando a los usuarios a ser autónomos en la toma de decisiones.

Los dispositivos están y hacen parte de nuestra cotidianidad y como formadores debemos estar a la vanguardia con los avances que se generan en la sociedad y en esta era tecnológica, teniendo la capacidad de adaptarnos a los cambios que exige a la sociedad. Es por eso que nuestro papel de guías en el proceso educativo, se debe reinventar constantemente, con la finalidad que tanto docentes como estudiantes aprovechen los recursos que proporciona la red, para construir y adquirir nuevos saberes que sean significativos al docente y alimenten su profesión.

Estas tecnologías han marcado conductas en los jóvenes convirtiéndolos en protagonistas de originar información y producir nuevos contenidos. Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) ejercen un papel importante en los ejercicios de la vida cotidiana y es aquí, donde la licenciatura, como formadora de futuros docentes, no debe ser ajena a estas prácticas, sino que deben generar estrategias que permita a los docentes la inclusión del uso de la tecnología al interior y fuera del aula como recurso potencial para la generación de nuevos saberes.

Como futuros educadores, es pertinente conocer las prácticas comunicativas anteriormente descritas para enriquecer, fortalecer y potencializar nuestra metodología de enseñanza a los que serán nuestros estudiantes, desde nuestro ejercicio en el aula de clase, los educandos tengan la oportunidad de hacer intervenciones y participaciones más allá del espacio físico, que el ciberespacio se convierta en ese lugar donde el adquirir y construir conocimiento se haga constante para que este pueda acceder e intervenir en él a cualquier hora y lugar sin implicaciones que afecten los diferentes aspectos de su vida.

3.4. Recomendaciones

Luego de culminar este proceso investigativo, surgen recomendaciones en relación a las prácticas comunicativas emergentes con respecto al uso de los dispositivos electrónicos.

La tecnología está expuesta a constantes cambios, para lo cual se sugiere tener en cuenta esta investigación para que les permita seguir estudiando estas prácticas comunicativas emergentes en los nativos digitales y diseñar una estrategia donde los docentes, que hacen parte de la generación conocida como Inmigrantes digitales, vean en la tecnología un aliado, no sólo una herramienta operativa, sino también una herramienta colaborativa que posibilite espacios de información, participación y comunicación en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, generando un acto efectivo en la adquisición de conocimiento y competencias que pueden ser aprovechado por los educadores para dinamizar y producir cambios significativos en el proceso educativo de sus estudiantes.

Se debe considerar que los avances tecnológicos traen consigo transformaciones en las estructuras sociales, modificando constantemente las formas de comunicar e interactuar de los sujetos que la componen, lo que se refleja en las conductas y prácticas de estos en el espacio

físico como en el virtual, donde adquieren, transmiten conocimiento y mantienen informados, compartiendo en las diferentes comunidades en red.

El proceso educomunicativo, que se entiende desde el cambio cultural, revolucionario, dialógico, dialéctico, que nunca se acaba y que adquiere su sentido en la educación y la comunicación no es estático, es un proceso en constante transformación, por lo que es necesario que sigan realizando investigaciones profundas sobre aquellas prácticas comunicativas que se generan con las constantes transformaciones de esta nueva era digital.

El desarrollo de la tecnología ha posibilitado más escenarios de participación, es por ello que se invita a los docentes y futuros docentes a que tomen la iniciativa para profundizaren el tema de las prácticas que emergen en los jóvenes en cuanto al uso que estos dan a los artefactos tecnológicos.

Bibliografía

- Aguadez Gómez, J. I., & Caldeiro Pedreira, M. C. (2013). *Dimensión axiológica de la competencia mediática. Repercusión de las pantallas en el colectivo adolescente de Lugo*. Obtenido de Aria Montano Repositorio Institucional de la Universidad de Huelva: <http://hdl.handle.net/10272/7928>
- Ballester, J. A. (2010). *La encuesta como una TSIC: Tecnología Social de Información y Comunicación*.
- Barbera, C. G., Ritchie, P. H., & Sandoval, J. O. (2014). *Clasificación de perfiles de uso de smartphones en estudiantes y docentes de la Universidad Autónoma de Baja California, México*. Obtenido de ProQuest: <http://search.proquest.com/openview/2de9d87557083809f5c18f84ad980b39/1?pq-origsite=gscholar>
- Bedoya, O. L., Valencia, E., Acosta, Y., & Vélez Carvajal, J. D. (2013). *Protocolo de análisis y síntesis de la información cualitativa*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira. Grupo de investigación en comunicación educativa.
- Bringué, X., Sábada, C., & Tolsá-Caballero, J. (2011). *El uso de la tecnología: Determinación del tiempo que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican a los equipos tecnológicos*. Obtenido de <http://dadun.unav.edu/handle/10171/19901>
- Cristina, L.-N. (2014). *Educación superior y TIC: conceptos y tendencias de cambio*. Obtenido de ProQuest: <http://search.proquest.com/openview/53a5d383911c79835b06953ba7fc322b/1?pq-origsite=gscholar>

Fernández-García, A., Poza-Vilches, M. d., & Fiorucci, M. (2015). *Análisis metateórico sobre el ocio de la juventud con problemas sociales*. Obtenido de ProQuest:

<http://search.proquest.com/openview/b644cbdb2bcda78428d4f9fa81aace9b/1?pq-origsite=gscholar>

Franco, C. A. (2013). *El uso de la tecnología: eterminación del tiempo que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican a los equipos tecnológicos*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (ProQuest):

<http://search.proquest.com/openview/81ed472b0cef039543c8a99ae9872d22/1?pq-origsite=gscholar>

Gabelas Barroso, J. A., & Lazo, C. M. (2008). *Modos de intervención de los padres en el conflicto que supone el consumo de pantallas*. Obtenido de Revista Latina de Comunicación Social:

http://www.ull.es/publicaciones/latina/_2008/19_25_Zaragoza/Gabelas_y_Marta.html

Gutiérrez, A., & Tyner, K. (2012). *Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital*. Obtenido de Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3850236>

*Juventud Digital: Revisión de algunas aseveraciones negativas sobre la relación jóvenes-nuevas tecnologías*2012

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: informe al Consejo de Europa: [la cultura de la sociedad digital]*. Obtenido de <https://goo.gl/7fzK4Y>

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Obtenido de <http://www.minipimer.tv/txt/20110120/Inteligencia-Colectiva-Pierre-Levy.pdf>

- Molina, G. H. (2014). *Nuevas Tecnologías inalámbricas en la Proyección de contenidos en las aulas mediante la utilización de dispositivos móviles*. Obtenido de Proquest:
<http://search.proquest.com/openview/8ced3cdcd2c4b12c15d086725c077774/1?pq-origsite=gscholar>
- Ortiz, R. R. (2008). *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/noma/n28/n28a2>
- Parra, P., Gordo, A. J., & D'Antonio, S. A. (2014). *La investigación social aplicada en redes sociales. Una innovación metodológica para el análisis de los «Me gusta» en Facebook*. Obtenido de Revista Latina de Comunicación Social:
http://www.revistalatinacs.org/069/paper/1008_UCM3/11p.html
- Prensky, M. (2001). *Nativos digitales, Inmigrantes digitales*. Obtenido de [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Ruiz-Corbella, M., & Oliva, Á. D.-J. (2013). *Redes sociales, identidad y adolescencia: nuevos retos educativos para la familia*. Obtenido de ProQuest:
<http://search.proquest.com/openview/e176c0ce1a2ce9ad93d1f510d1707b2c/1?pq-origsite=gscholar>
- Sánchez Vera, M. d., Serrano Sánchez, J. L., & Prendes Espinosa, M. P. (2013). *ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS INTERACCIONES PRESENCIALES Y VIRTUALES DE LOS ESTUDIANTES DE ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA*. Obtenido de Revista UNED: <http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/730>

Anexos

Anexo 1

Descripción de la encuesta

Esta encuesta va dirigida a las estudiantes de grado décimo (10º) de la Fundación Gimnasio Pereira, con el fin de obtener información sobre los dispositivos electrónicos más usados y el tiempo que disponen para ello las estudiantes de esta Fundación. Se excluyen, por tanto, a aquellas estudiantes que no fueron autorizadas por sus padres para ser encuestadas.

Análisis de las preguntas

La encuesta realizada cuenta con cinco (5) preguntas, las cuales pretenden dar respuesta al primer y segundo objetivo específico del proyecto de investigación. Para la realización de esta se tuvo en cuenta aspectos relevantes y las consideraciones propuestas en el esquema EOC, esto a fin de validar la información concerniente sobre el uso y el tiempo que los estudiantes invierten en el manejo de los dispositivos electrónicos. A continuación, las preguntas más relevantes de la encuesta: pregunta crítica y preguntas medidoras.

- 1. Estructura Crítica:** Permite valorar que sujetos entrarán en la zona de investigación, siendo las opciones c, d y e aceptas y solo la opción a y b, el filtro para aquellos que no entrarían en la investigación.

➤ **¿Cuántas horas a la semana considera usted que se conecta a internet? (Única respuesta)**

- Entre 1 hora a 3 horas
- Entre 4 horas a 7 horas
- Entre 8 horas a 10 horas**
- Entre 11 horas o más**
- Otra ¿Cuál? _____**

Estructura Medidora: Se corroboran los dispositivos electrónicos más usados por la muestra siendo todas las opciones de respuesta las que validan la verificación de la hipótesis de la encuesta.

➤ **Seleccione cuál de los siguientes dispositivos electrónicos es el que más utiliza.**
(Múltiple respuesta)

- a. Computador de mesa
- b. Computador portátil
- c. Tablet
- d. Celular
- e. Otra ¿Cuál? _____

➤ **Cuando se conecta a internet prefiere hacerlo por medio de: (Múltiple respuesta)**

- a. Tablet
- b. Computador portátil
- c. Celular
- d. Computador de mesa
- e. Otra ¿Cuál? _____

Dificultades de la encuesta

En la aplicación de esta encuesta, se tuvo dificultades al no contar con el total de la muestra (encuestados).

Tabulación de las encuestas

Pregunta N°2 = Equivale a la pregunta Crítica, donde las opciones *d* y *e* son casos favorables y las opciones *a*, *b* y *c* son casos desfavorables en la investigación

Pregunta N°3 y 5 = Equivalen a la Medidora, donde cualquiera de las opciones, corresponden a un caso favorable para la investigación.

	P/C	CASO N°1	CASO N°2	CASO N°3	CASO N°4	CASO N°5	CASO N°6	CASO N°7	CASO N°8	CASO N°9	CASO N°10	CASO N°11	CASO N°12	CASO N°13	CASO N°14	CASO N°15	CASO N°16	CASO N°17	CASO N°18
	1	c,d,e	a,c,d	c,d,e	c,d,e,f	a,c,d,ef	a,c,d,e	a,c	c,d,e	a,c,d,ef	a,c,d,e	a,c,d	a,c,d,ef	a,c,d,e	a,c	b,c,f	c,d,e	a,c,d,e	a,c,d,e
c d e	2	d	b	D	d	b	c	d	c	d	d	d	d	c	e	d	b	d	d
a b c d e	3	d	de	c,d	c,d	bd	b,c,d	b,c,d	b,c,d	a,b,c,d	b,c,d	b,d	c,d	d	b,d	b,c,d	cd	d	b,c,d
	4	a,b,d,e	a,b,c,h	a,b,c,d,e	b,c,d,e	a,b,c,d,g,h	a,b,c,d,e,g	a,b,c,d,g	a,b,c,d	a,b,c,d,e,g	a,b,e	a,b,e	a,b,g	a,b,c,d,e	a,b,c,g	a,b,c,f	a,b,d	a,b,c,d,e,g	a,b,d,e,g
a b c d e	5	c	bc	a,c	a,c	bc	a,c	b,c	a,c	a,b,c,d	a,b,c	b,c	a,c	a,c,d	b,c	a,b,c	ac	b,c	b,c
		X ₁ =1	No aplica	X ₂ =1	X ₃ =1	No aplica	X ₄ =0	X ₅ =1	X ₆ =0	X ₇ =1	X ₈ =1	X ₉ =1	X ₁₀ =1	X ₁₁ =0	X ₁₂ =1	X ₁₃ =1	No aplica	X ₁₄ =1	X ₁₅ =1

Tabla 4: Tabulación Encuesta

En esta tabla se identifica los casos favorables y desfavorables encontrados al tabular las encuestas realizadas a las estudiantes de 10° de la Fundación Gimnasio Pereira. Siendo 1 los casos favorables, 0 los desfavorables y No aplica aquellos casos que con los datos arrojados no entran a ser parte de la investigación.

$x_1= 1$	$x_{11}= 0$
$x_2= 1$	$x_{12}= 1$
$x_3= 1$	$x_{13}= 1$
$x_4= 0$	$x_{14}= 1$
$x_5= 1$	$x_{15}= 1$
$x_6= 0$	
$x_7= 1$	
$x_8= 1$	
$x_9= 1$	
$x_{10}= 1$	

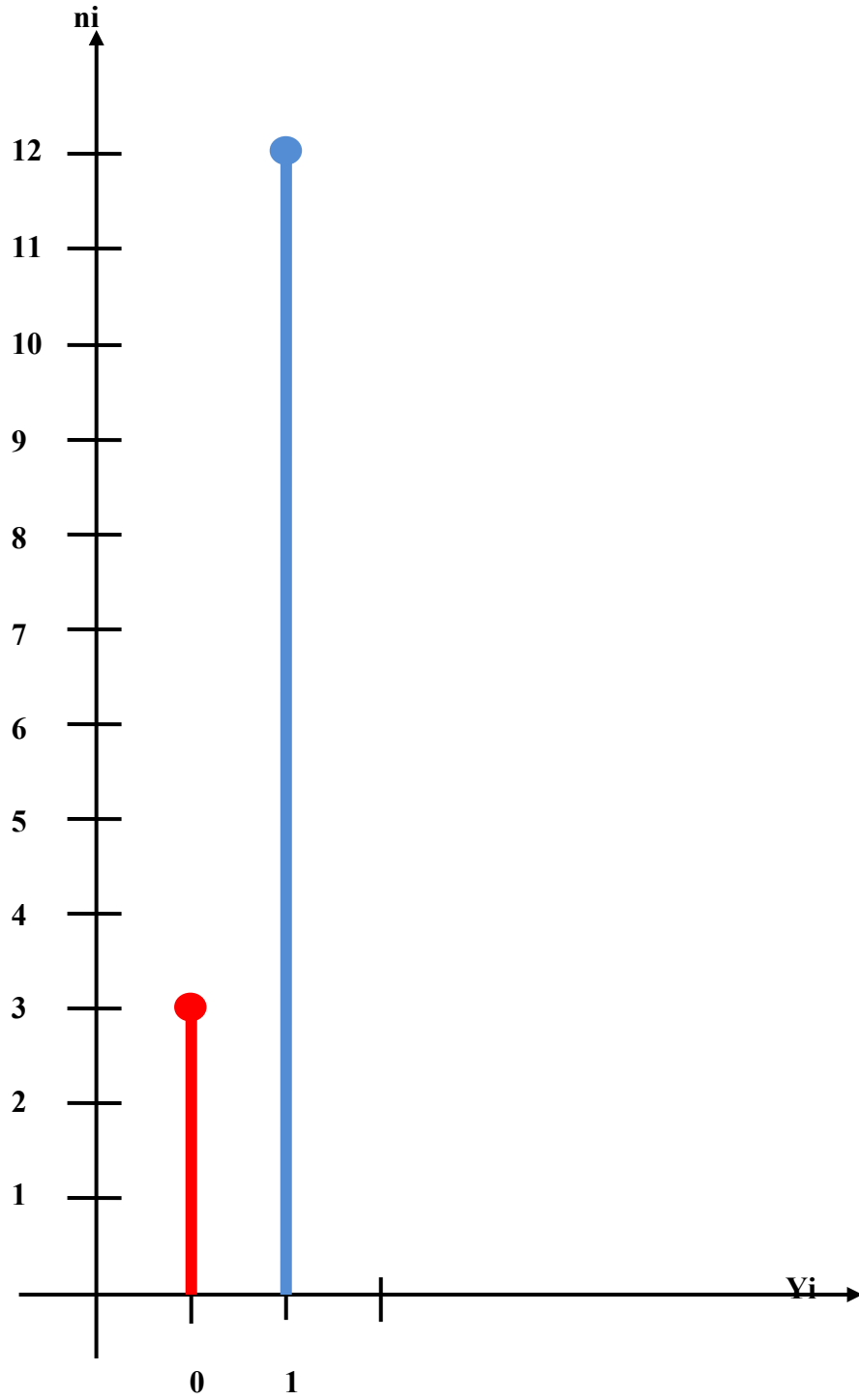
Tabla de Frecuencia

Valores de la X (Yi)	Frecuencia de cada valor (ni)
0	3
1	12
Σ	15

Tabla 5: Tabla de Frecuencia Encuesta

En estas gráficas se muestran los casos favorables (12) y desfavorables (3) que se tienen en cuenta para el análisis de la información del proyecto teniendo en cuenta la pregunta de investigación y los objetivos propuestos.

GRÁFICA DE FRECUENCIA



Se encontraron elementos para aprobar la hipótesis: “El dispositivo electrónico más usado por los jóvenes es el teléfono inteligente (Smartphone), ya que ellos permanecen conectados más de ocho (8) horas a la semana”.

Valores de p y q

Se considera que toda cifra igual a 1 es un caso favorable (p), y cada toda cifra igual a 0 (q) es un caso no favorable

x1= 1	x11= 0
x2= 1	x12= 1
x3= 1	x13= 1
x4= 0	x14= 1
x5= 1	x15= 1
x6= 0	
x7= 1	
x8= 1	
x9= 1	
x10= 1	

Valor de p

$$p = \frac{12}{15} = 0,8$$

$$p = 80\%$$

Valor de q

$$q = \frac{3}{15} = 0,2$$

$$q = 20\%$$

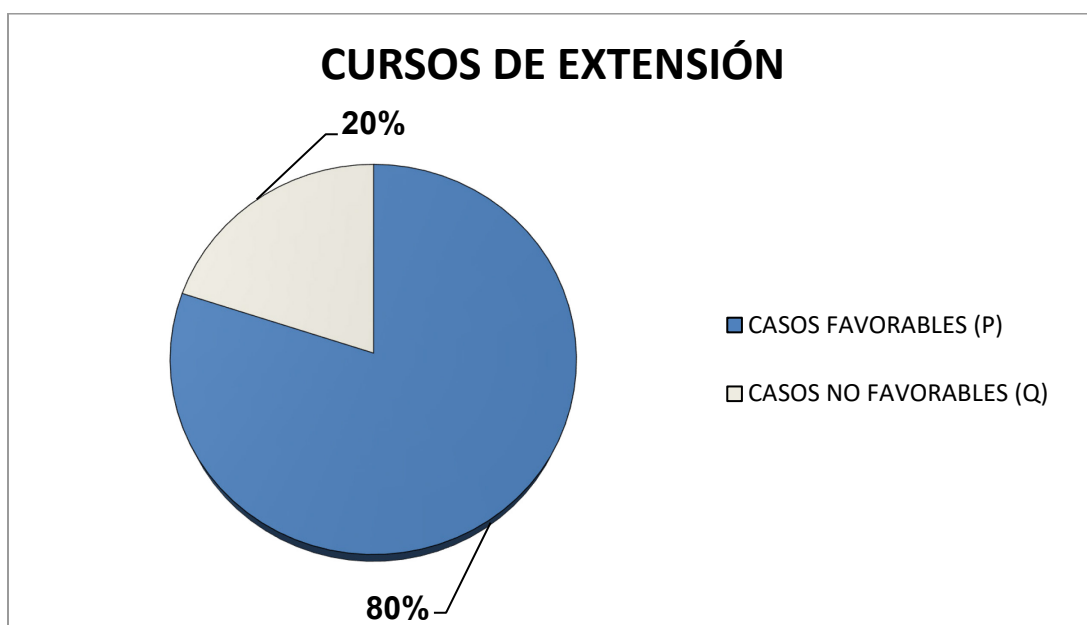
Varianza

$$p \cdot q = 0,8 * 0,2 = 0,16$$

$$p \cdot q = 0,16 = 16 \%$$

Gráfica (Método p y q)

La siguiente gráfica da cuenta del resultado de la encuesta realizada bajo la hipótesis “El dispositivo electrónico más usado por los jóvenes es el teléfono inteligente (Smartphone), ya que ellos permanecen conectados más de ocho (8) horas a la semana”. Los casos favorables (p), son aquellos que confirman la hipótesis, y los casos desfavorables son aquellos que niegan la hipótesis de investigación planteada, a continuación, los resultados:



Tamaño de la muestra

p= 80%

q= 20%

N= 23

E= 2%

NC= 90%

n= 23

$$n = \frac{p * q}{\left(\frac{E}{Z}\right)^2 + \frac{p*q}{N}}$$

$$n = \frac{0,16}{\left(\frac{0,020}{1,64}\right)^2 + \frac{0,16}{23}} = 22,52$$

El tamaño de la muestra es **n=22,52**, para lo cual se necesitaron aproximadamente 23 encuestas.

Métodos de muestreo para la prueba principal

Esta encuesta se enmarca en el *Muestreo aleatorio por fases*, debido a que se seleccionó una pequeña muestra de la población, para la aplicación de la encuesta.

Anotación

En el proceso de análisis de este instrumento de recolección de la información aplicado a las Estudiantes de 10° de la Fundación Gimnasio Pereira se encontró que los casos que se identificaron como desfavorables (3) siendo estos aquellos que no hacen uso del teléfono inteligente (Smartphone) para su actividades de la vida diaria y, los casos que no aplican (3) como aquellos se enmarcan como dispersiones debido a que permiten la construcción de agrupaciones que se alejan de los objetivos de este proyecto investigativo.

Anexo 2

Análisis de la información recolectada de la entrevista abierta semiestructurada a docentes de la Fundación Gimnasio Pereira

Paso 1: Selección de elementos significativos

Imagen o palabra con que se identifica ¿Cuáles son las prácticas comunicativas presentes en los estudiantes de décimo (10º) grado de la Fundación Gimnasio Pereira a partir de la relación con los dispositivos electrónicos?
DOCENTES
Los estudiantes se sienten identificados con sus dispositivos
Los utilizan para casi todas las cosas
La comunicación se ha perdido un poco
Cara a cara
Comunicarse
Redes Sociales
Whatsapp
Uso de la Información
Fácil Acceso
La Información se encuentra ahí en la red
Entrar
Buscar
Encuentren toda la información pertinente para las actividades que se realizan en clase
Las estudiantes utilizan muchísimo las tecnologías en clase
Celulares
Tabletas
Otros Dispositivos
VideoBeam
Proyectores
Adquieran mayores conocimientos
Profundicen en lo que saben
El vínculo es supremamente grandísimo
A veces puede ser perjudicial para ellos
Medios Tecnológicos
Dispositivos Tecnológicos
Estudiantes
Medio
Encontrar diferentes tareas

Investigan trabajos
Desarrollar incluso actividades en clase
Ha sido como un gran distractor
Redes Sociales
Whatsapp
Twitter
Facebook
Chat
Los desvía un poco de lo que realmente se pretende y se quiere con ellos
En Algunas ocasiones es beneficioso
En Otras, ha sido realmente más negativo
No le dan un uso adecuado
No le dan un uso medido a los dispositivos ni a las redes sociales, ni a todas las herramientas que hay dentro de todos los dispositivos electrónicos
Como docente tiene mucha influencia en la manera como ellas hacen uso de esos recursos
Influenciar de manera positiva y encaminar ese mal uso
Buen uso de esos dispositivos
Andar con la tecnología de la mano es ideal
Para la buena comunicación de los jóvenes
TIC's
Los jóvenes vayan a la vanguardia
Utiliza
Es muy fácil de manejar
Evita mucho problema
Rápido
Ágil
Información
Tareas
Las Utilizan para descargar videos
Revisar tutoriales
Entrar a la plataforma
Buscar nuevas etiquetas verbales
Reforzar los temas vistos en clase
Les ha servido mucho a las niñas
Reforzar temas vistos en clase
Colegio
Plataforma
Plataforma
Suben tareas
Descargan videos
Como yo soy de la otra edad, yo primero tenía que aprender para decirles a ellas como lo tienen que utilizar
Somos primero los docentes los que tenemos que ingresar y enseñarles a ellas como es la buena utilización

El vínculo que van sintiendo con un dispositivo
La necesidad de tenerlo con respecto a lo que ellas pueden hacer con el
La necesidad de tenerlo para comunicarse con sus redes sociales
Los amigos “reales” de la realidad global no son tan sinceros como los amigos que se encuentran en las redes sociales
Los amigos de las redes sociales los consideran amigos reales y sus realidades globales se van tergiversando
Los dispositivos hacen que ellas creen nexos o vínculos
No lo ven como un objeto donde puedan acceder a la información
Las personas mediadoras del aprendizaje las lleven a mirar en el dispositivo una herramienta para acceder a la información
Internet
Las redes son tan amplías
Sobrecargadas de información
No han aprendido a clasificar la información que hay en la Internet
Tipo de Información
Información
Ellas no saben cuál es la que realmente les sirve
Su relación con ella no es de buscar información
Ni acrecentar
Ni aumentar sus niveles de conceptos
Aprender
Saber cosas nuevas
Hacer cosas prácticas
Aprender
Buscan en Internet
YouTube
Herramienta
Hacer otros procesos de pensamiento
PDF
Documentos de PDF
Otro vínculo
Redes Sociales
La Información que no la saben clasificar
Los dispositivos han creado nexos o vínculos afectivos con ellas
Cuando el dispositivo se descarga es un caos
Cargar el dispositivo
Baterías que vienen para recargar tu dispositivo
Ellas andan todo el día con la pila
Cargar el dispositivo
Salones
Teléfonos conectados a la energía
Descargados
Extensiones para conectar tres y cuatro
Nexo realmente afectivo

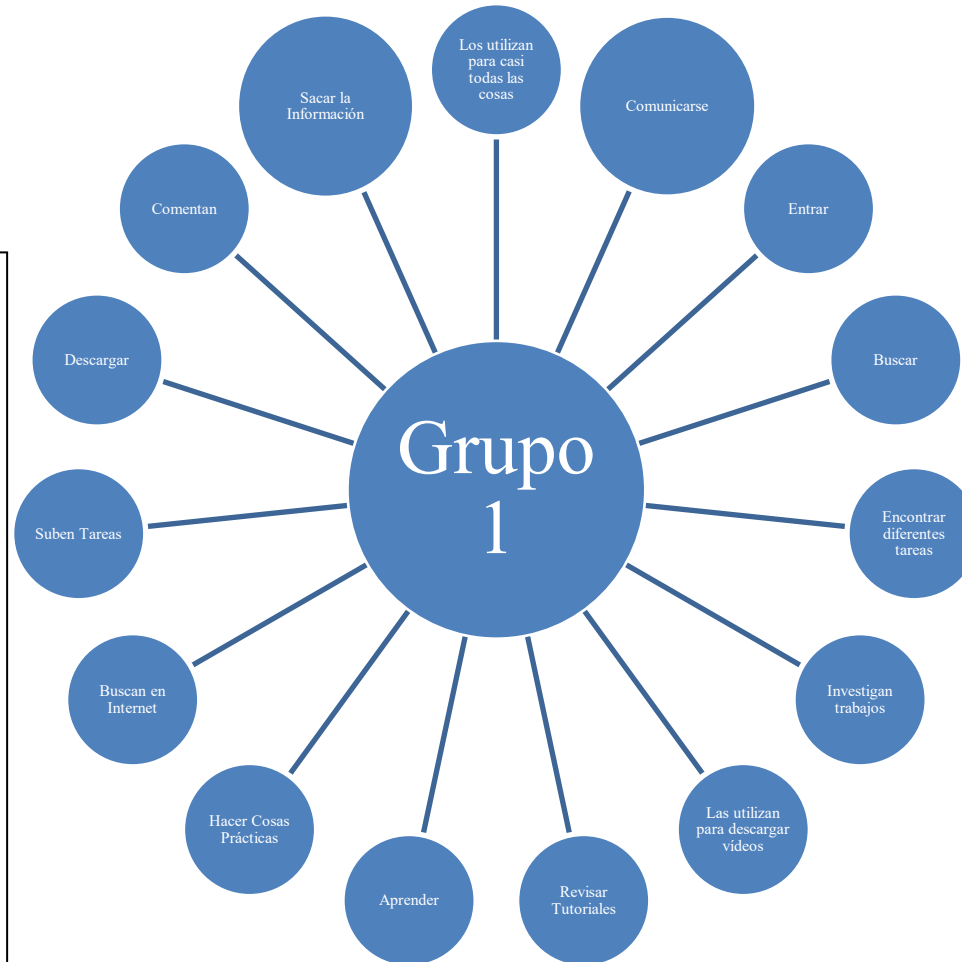
Es una necesidad
No les puede faltar el dispositivo
A través del dispositivo ellas sienten seguridad
Sienten que el dispositivo les da lo que otras personas no les puede dar
Dispositivo
Descargar
Se conectan en red
Misma hora
Comentan
Viendo
Dispositivo
Funciones
Vínculos
Dispositivo
Colegio
Cambiando esa mentalidad
Los dispositivos son una herramienta de trabajo
Es una herramienta a través de la cual tu puedes acceder a todas las redes
Sacar la información
Extraer la información relevante de la no relevante
Dispositivo
Colegio
Herramienta de Consulta
Usar
Clase
Acceder al conocimiento

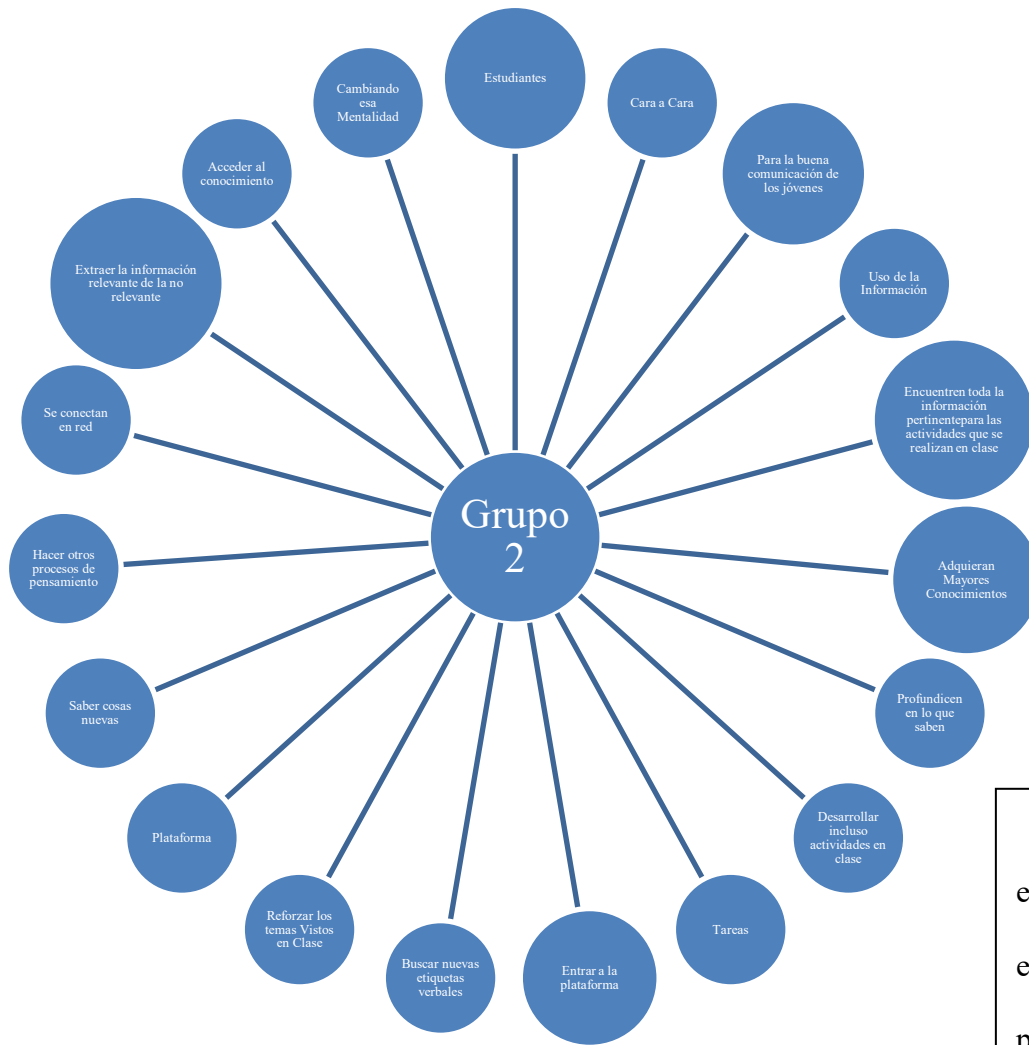
Tabla 6: Primer filtro selección de elementos significativos - Entrevista

En este primer paso del análisis de la información de la entrevista abierta semiestructurada a los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira se señalan las palabras claves, frases y párrafos que se relacionan con la pregunta de investigación y los objetivos, tanto general como específicos de este proyecto investigativo identificando características en el discurso de los docentes.

Paso 2: Agrupación de elementos significativos

Se elabora esta agrupación de elementos que, al relacionarlos, y desde el punto de vista de los docentes, dan cuenta del uso que las estudiantes de grado décimo de la Fundación Gimnasio Pereira le dan a Internet y a los recursos que encuentran allí.

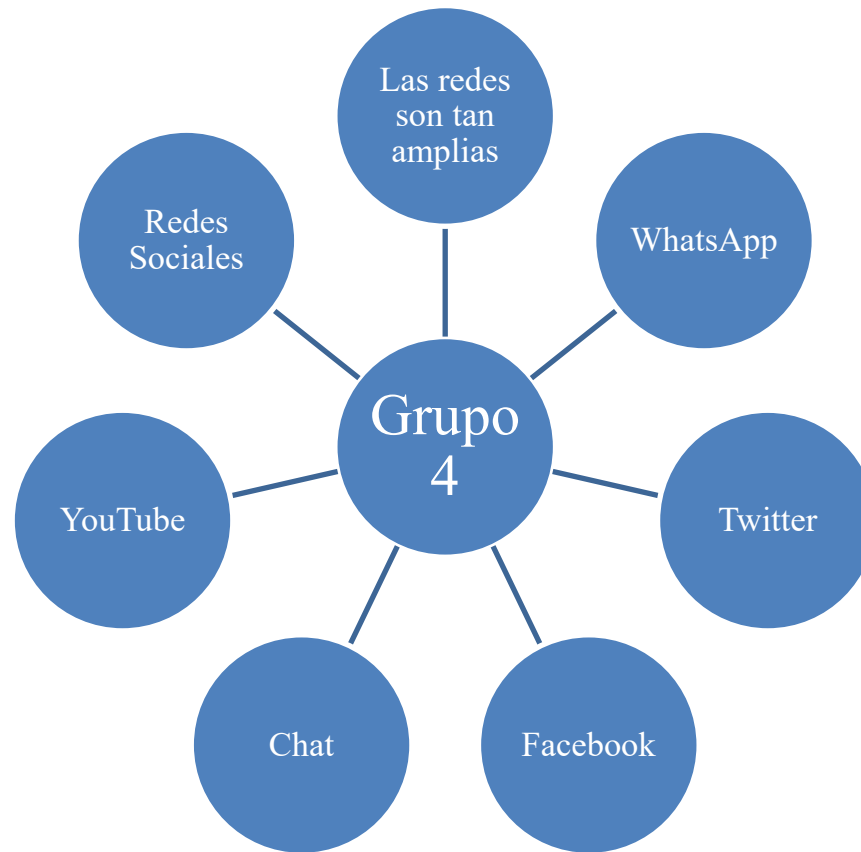




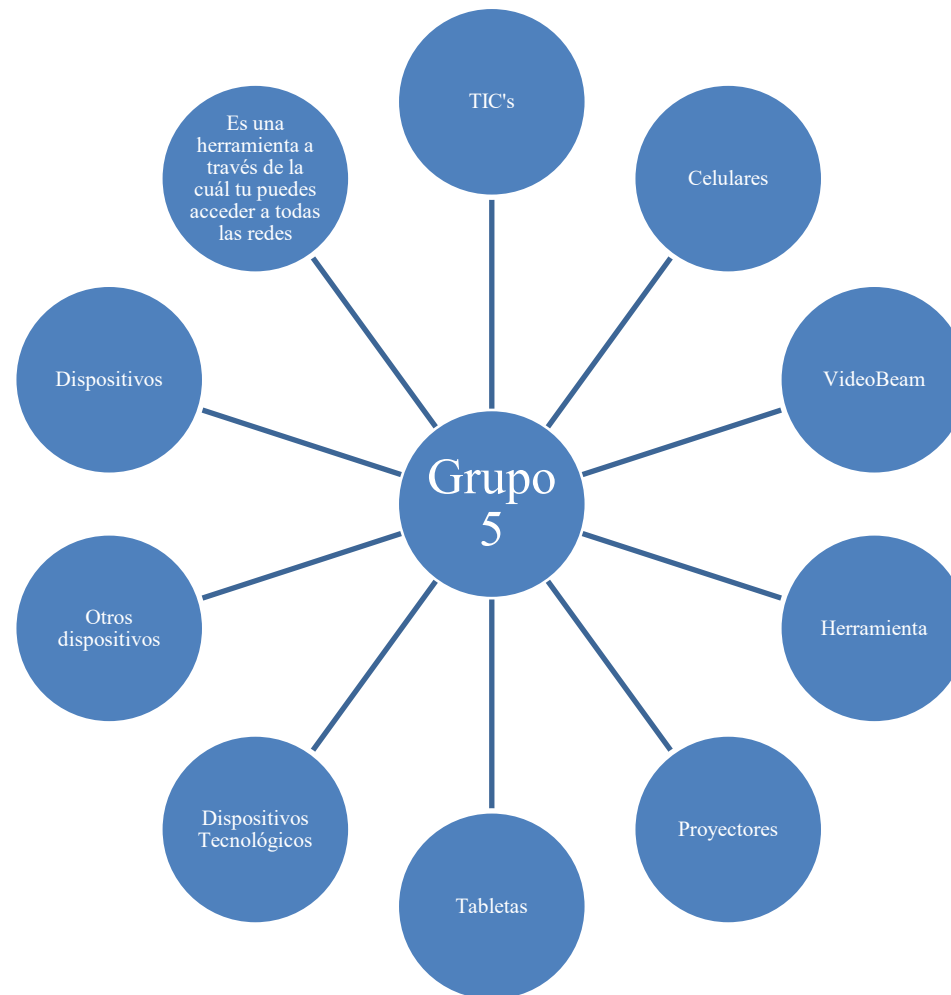
Relación de elementos que evidencian las prácticas que las estudiantes dan a la tecnología para adquirir y expandir sus conocimientos.



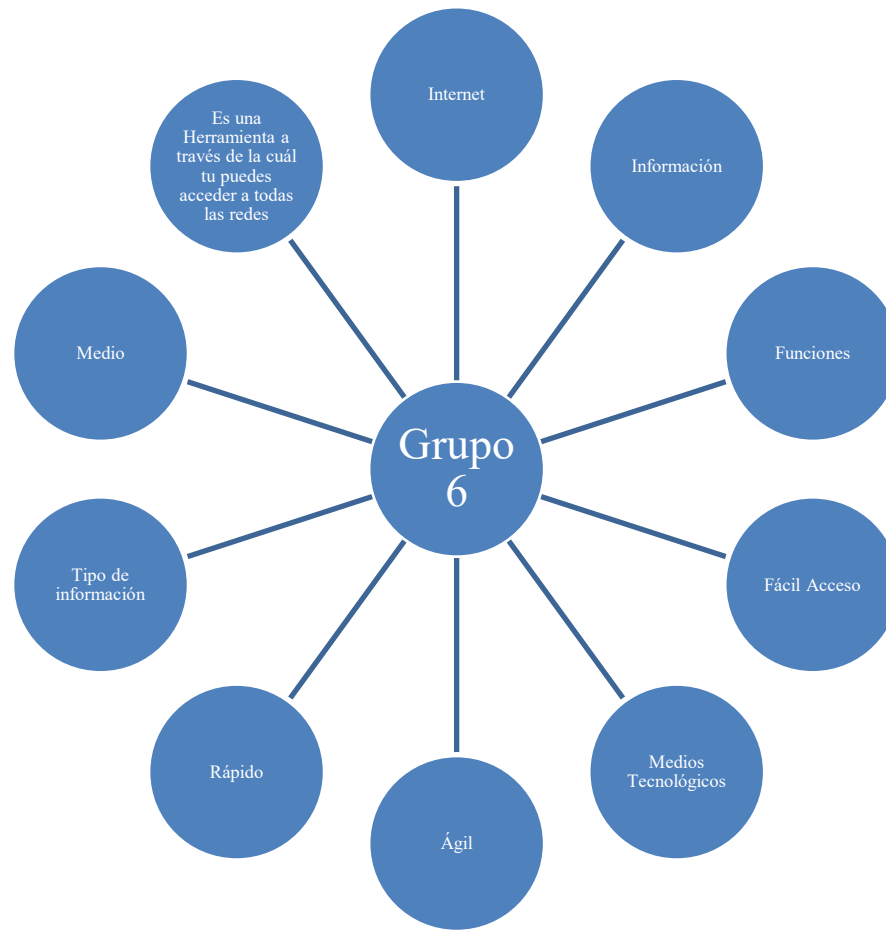
Se agrupan los elementos que hacen relación al espacio-tiempo al momento en que las estudiantes hacen uso de la tecnología.



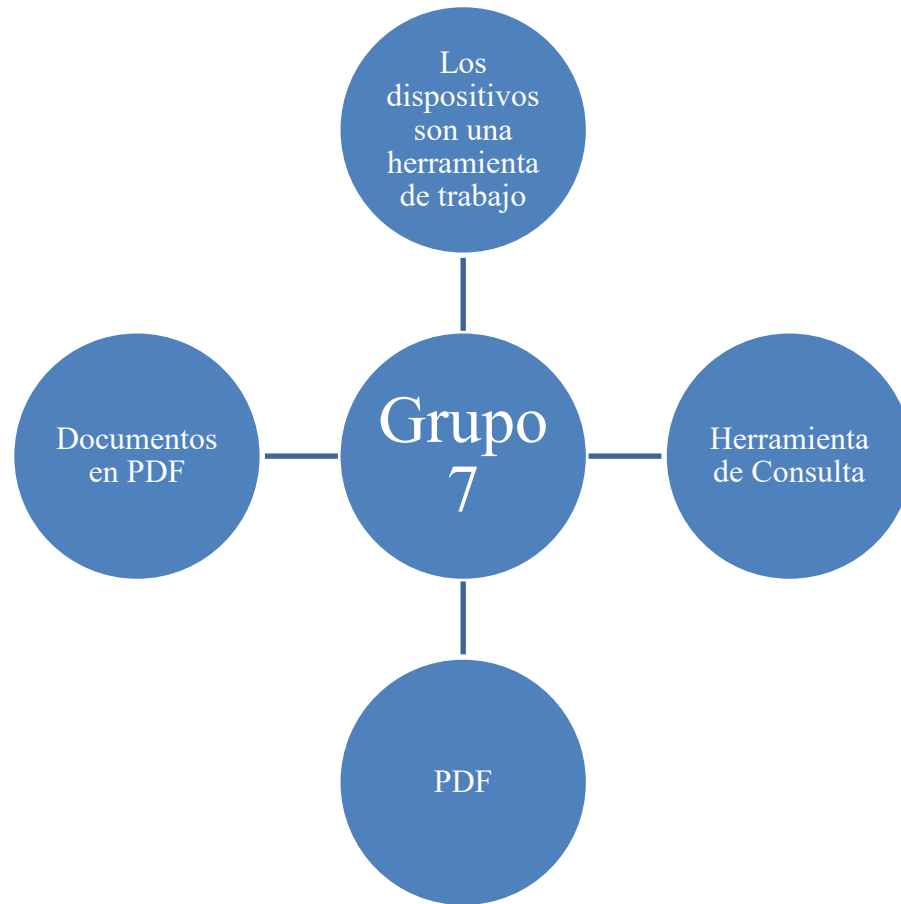
En esta agrupación encontramos diferentes aplicaciones y redes que han permitido que las estudiantes puedan recibir y transmitir información, favoreciendo la participación y el trabajo en conjunto de múltiples personas, convirtiéndose en una potente herramienta de comunicación.



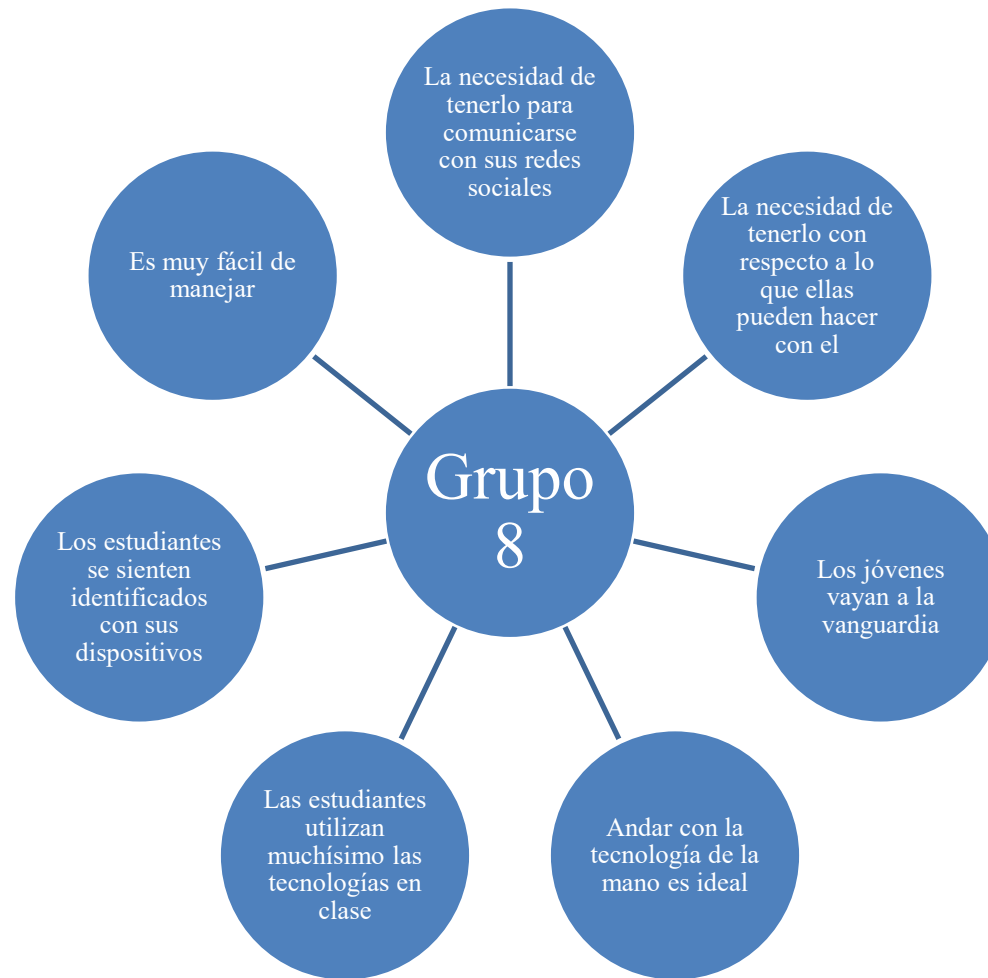
En esta agrupación encontramos aquellos artefactos que por medio de un conjunto de saberes, destrezas y habilidades permiten cubrir los requerimientos de las estudiantes con el fin de facilitar y satisfacer las necesidades de estas mismas.



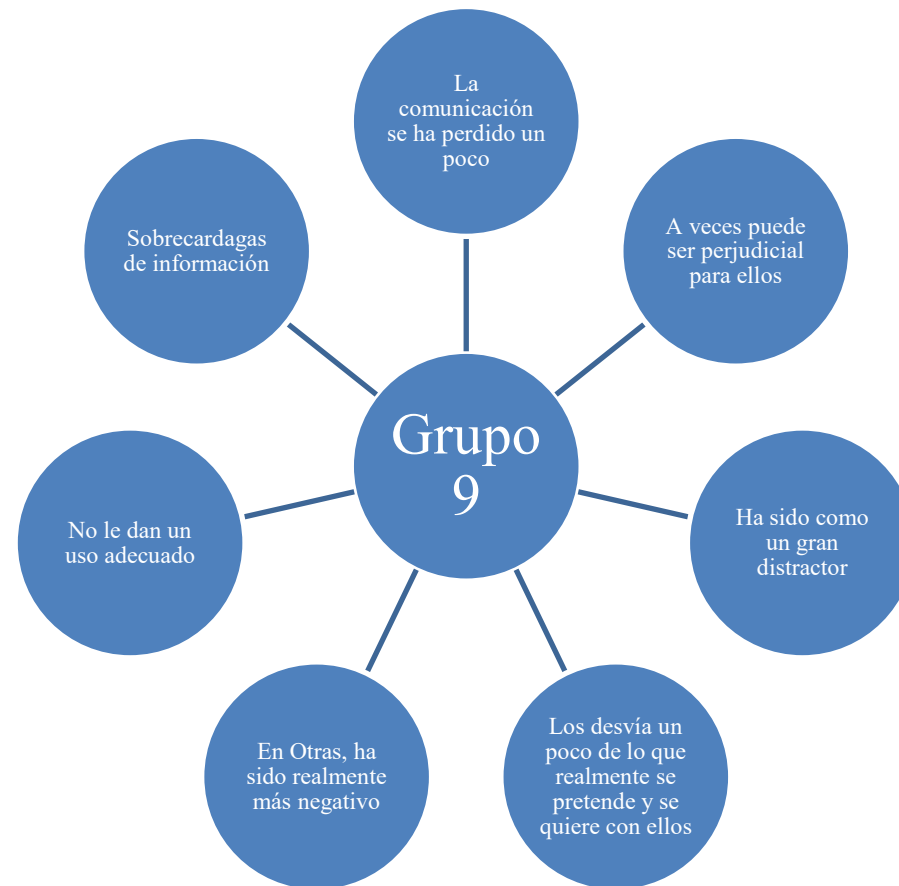
En esta agrupación se encuentran aquellos medios que a través de los años se han transformado y convertido en parte importante de la vida cotidiana de las personas y, donde las estudiantes, en este caso, pueden acceder y estar en constante información, logrando así convertirse en herramientas potentes y efectivas al momento de generar y buscar información.



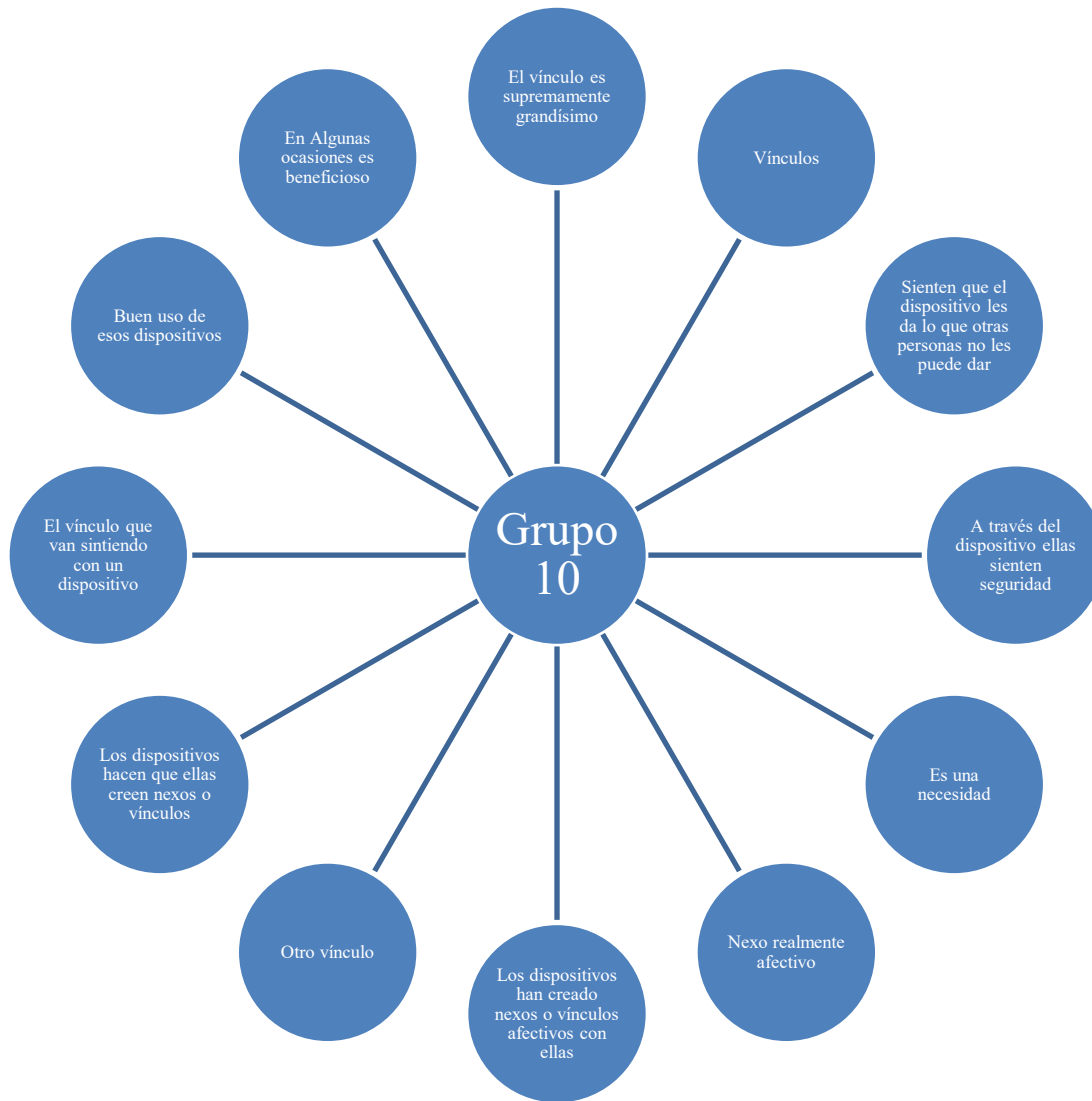
En esta agrupación de elementos se puede evidenciar aquellas herramientas de consulta y trabajo que se encuentran en aplicaciones para dispositivos electrónicos, programas de computador y las diferentes plataformas web que permiten a las estudiantes obtener y construir información de una manera más verídica y eficiente.



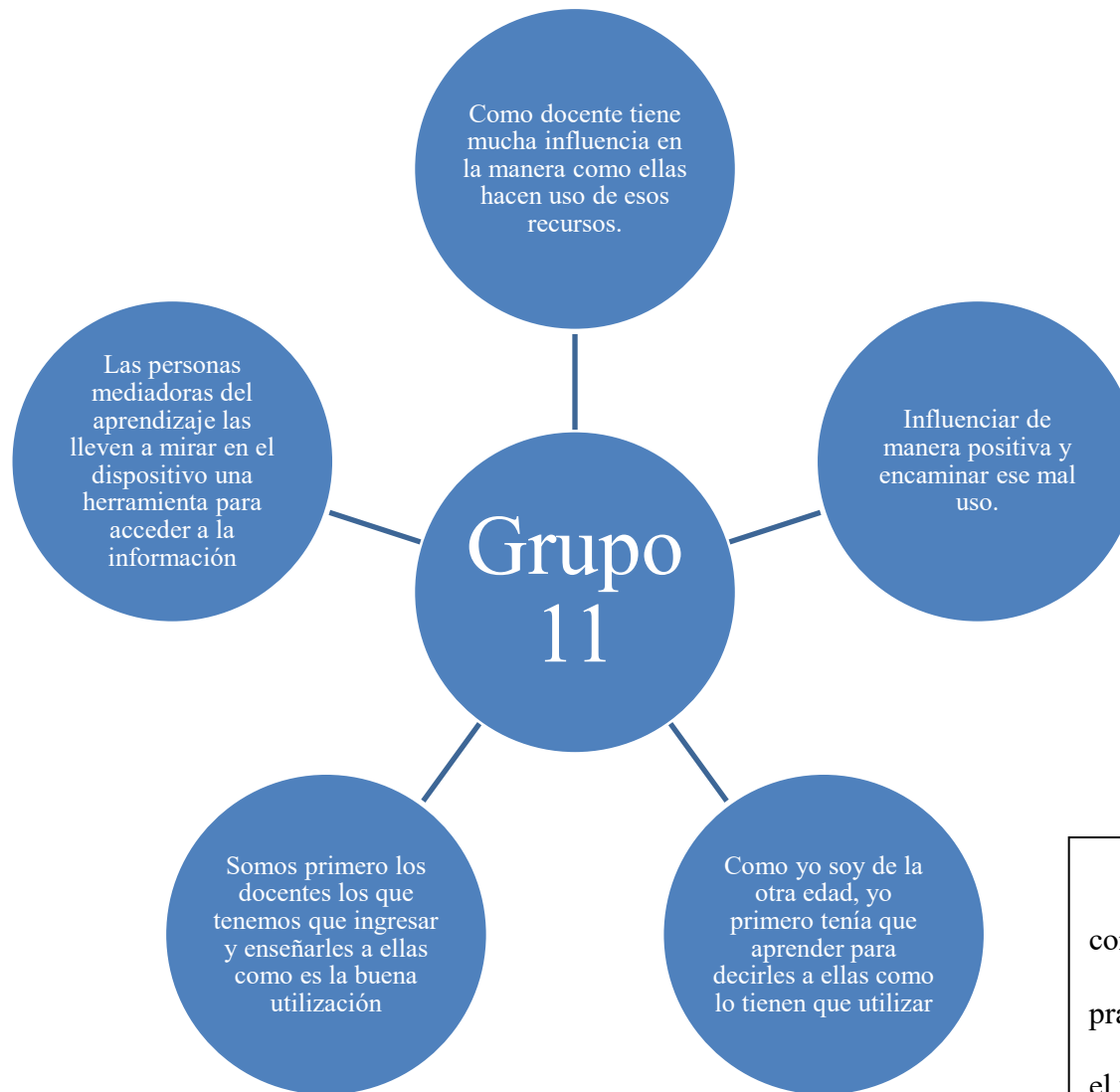
En este gráfico se evidencian los diferentes usos que las estudiantes le dan a la tecnología y como a través de esta, crean su propia concepción de mundo y adoptan diversas prácticas comunicativas con sus semejantes.

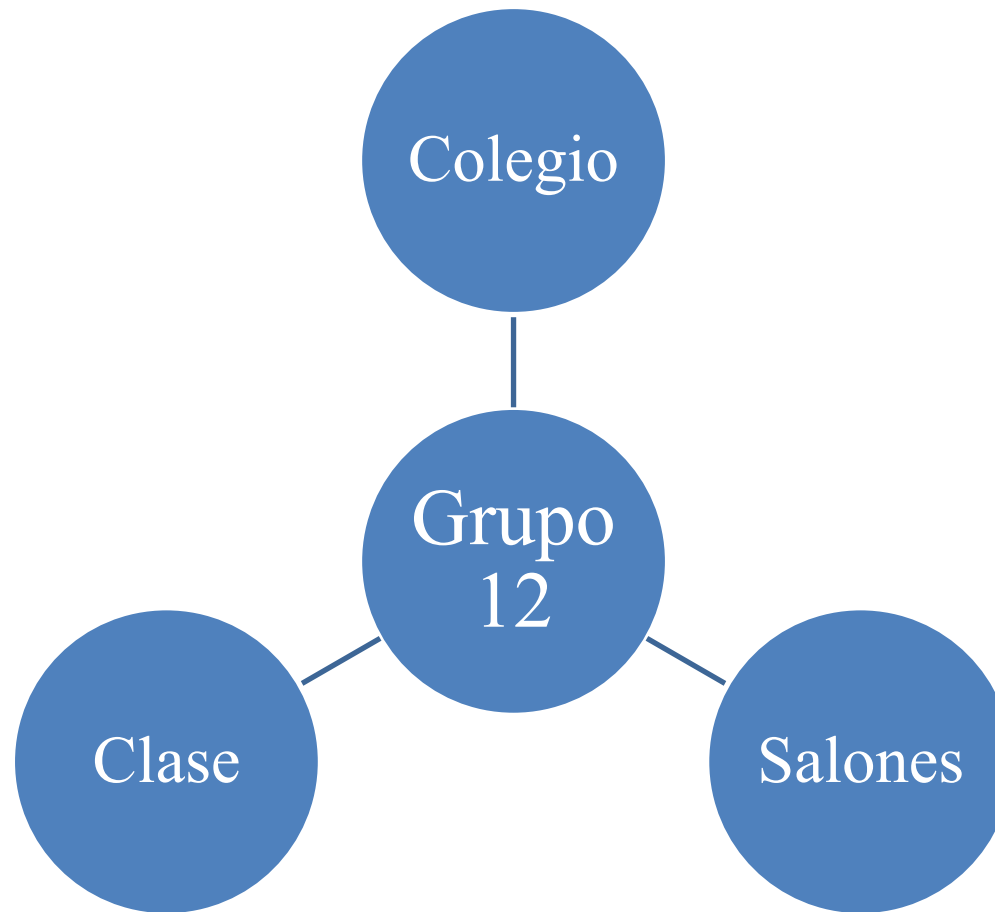


Agrupación alusiva a algunas de las desventajas que los docentes conciben que ha traído consigo la tecnología a la vida de los jóvenes (estudiantes), convirtiéndose esta en muchos casos en un distractor para la ejecución de actividades en el aula de clase y fuera de ella.



Agrupación de elementos que hacen referencia a los diferentes vínculos que las estudiantes poseen con sus dispositivos electrónicos, convirtiéndose este en una parte muy importante de sus vidas y de sus actividades cotidianas.





Hace referencia a los diferentes escenarios dentro de la institución educativa, donde los docentes pueden dar cuenta del uso que las estudiantes dan a la tecnología y a los dispositivos electrónicos.



Agrupación con elementos significativos sobre los imaginarios que las estudiantes construyen a través de su experiencia con el uso de las tecnologías a la hora de interactuar con sus semejantes.

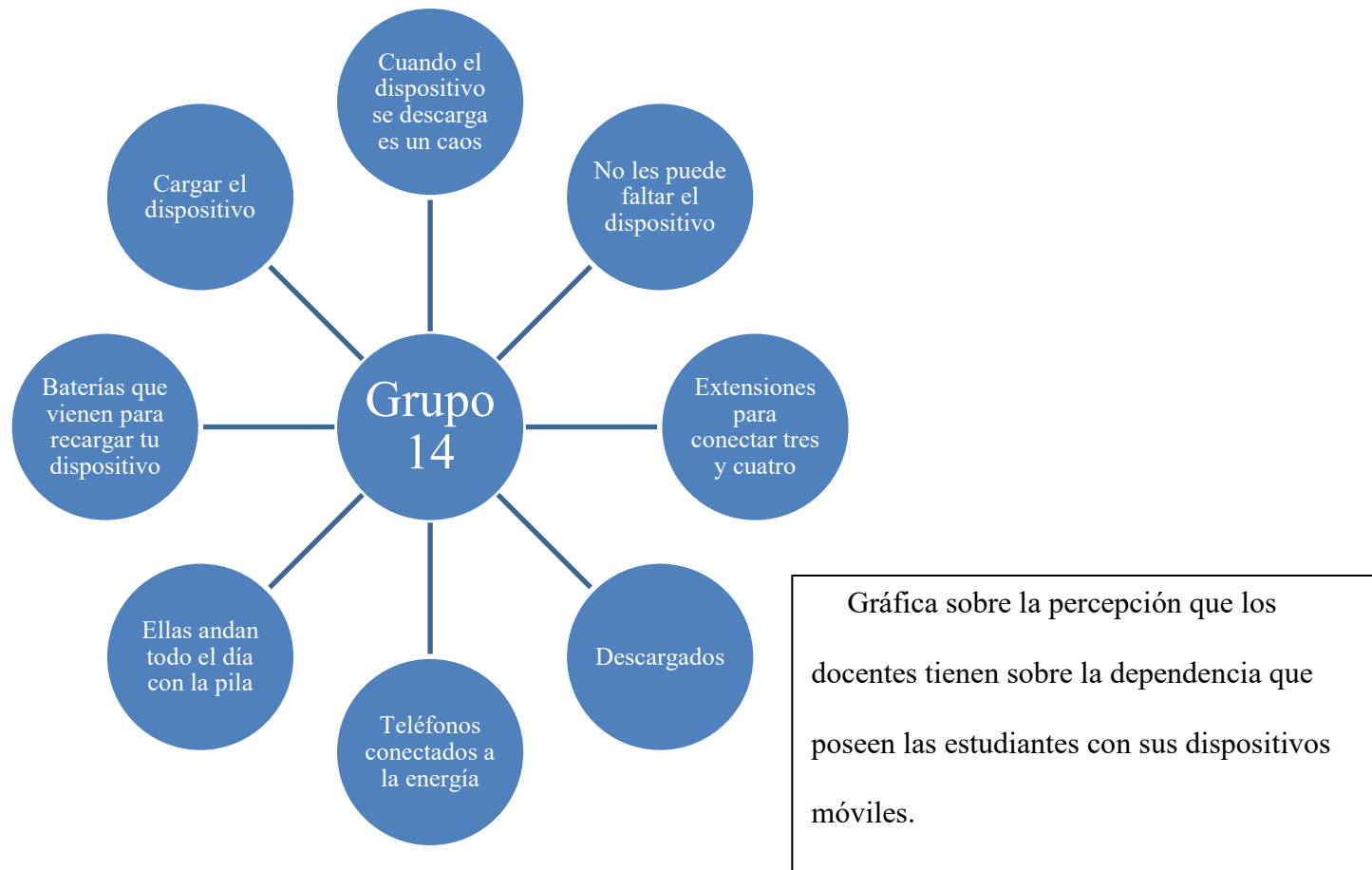
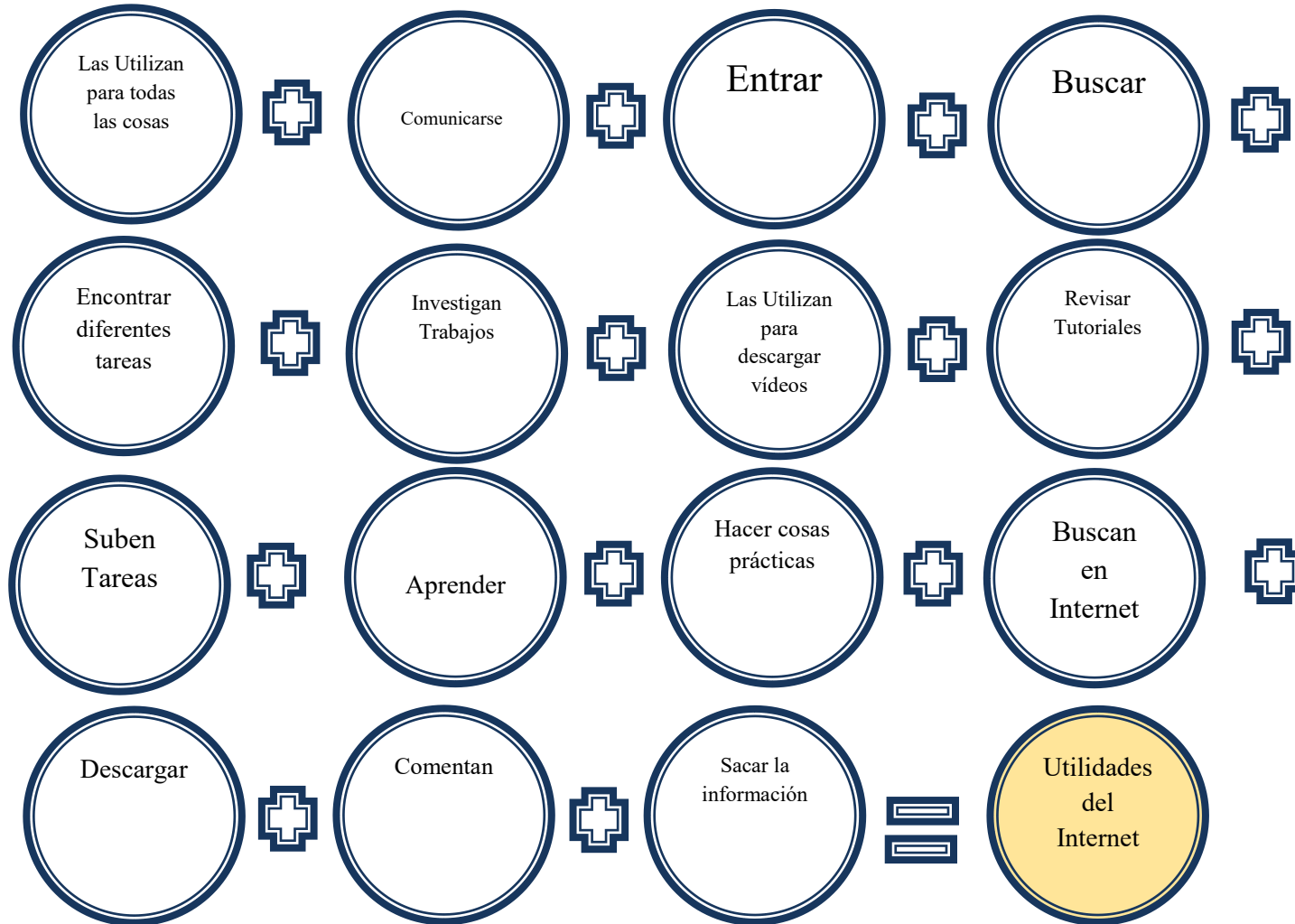


Figura 19: Segundo filtro, agrupación de elementos significativos - Entrevista

Para este paso de agrupación de elementos significativos, se tuvo en cuenta los términos, párrafos y frases anexos en la matriz de recolección de datos del paso uno, agrupando según las características y rasgos en común de los conceptos relacionados con la pregunta y los objetivos general y específicos de este proyecto de investigación.

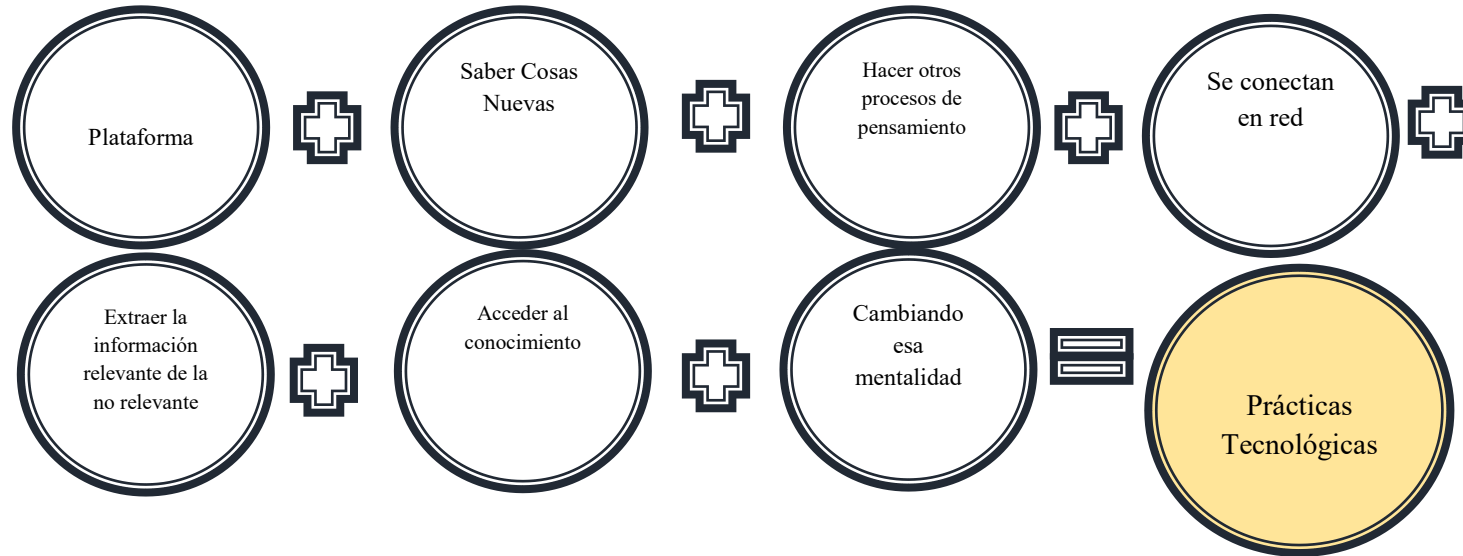
Paso 3: Nominación de los grupos contruidos

Nodo 1

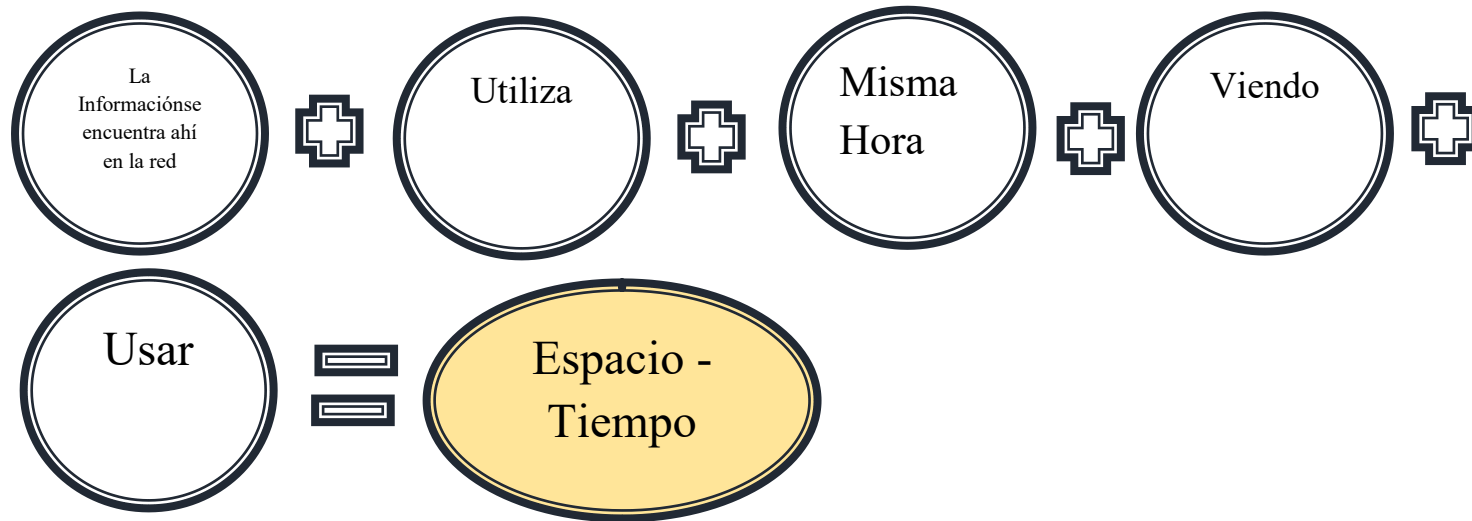


Se nominan los conceptos que a partir de la percepción de los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira encuentran frente al uso que las estudiantes le dan a la tecnología y la interacción entre las mismas en el ciberespacio.

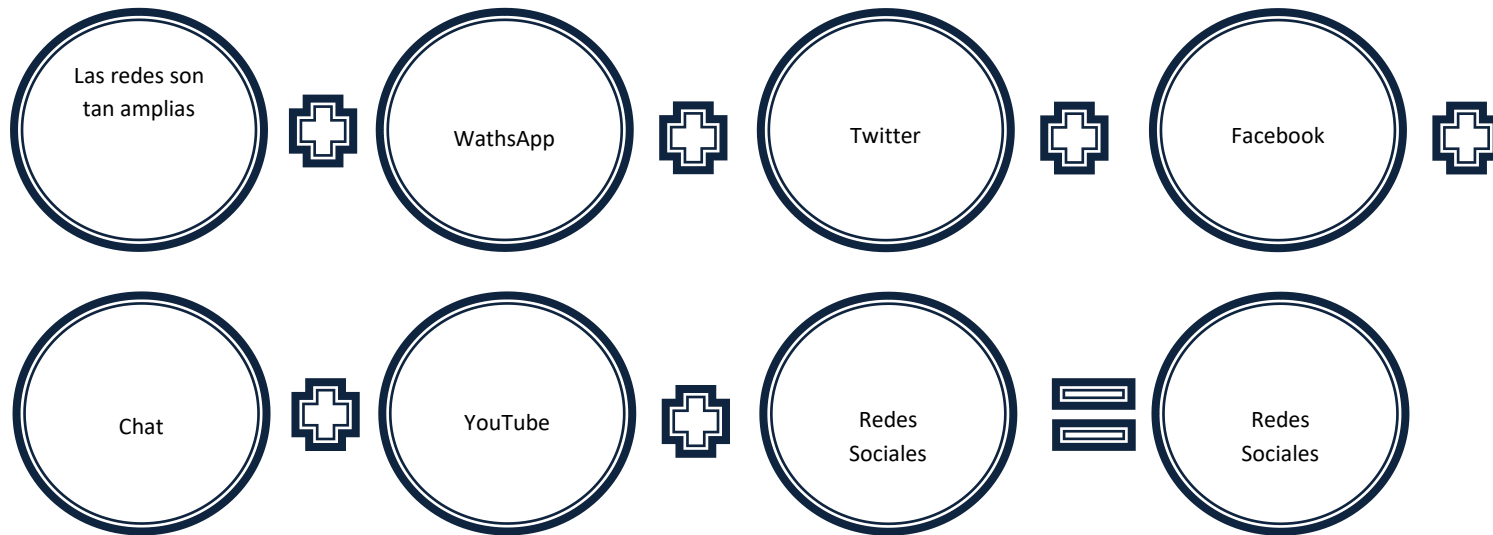
Nodo 2



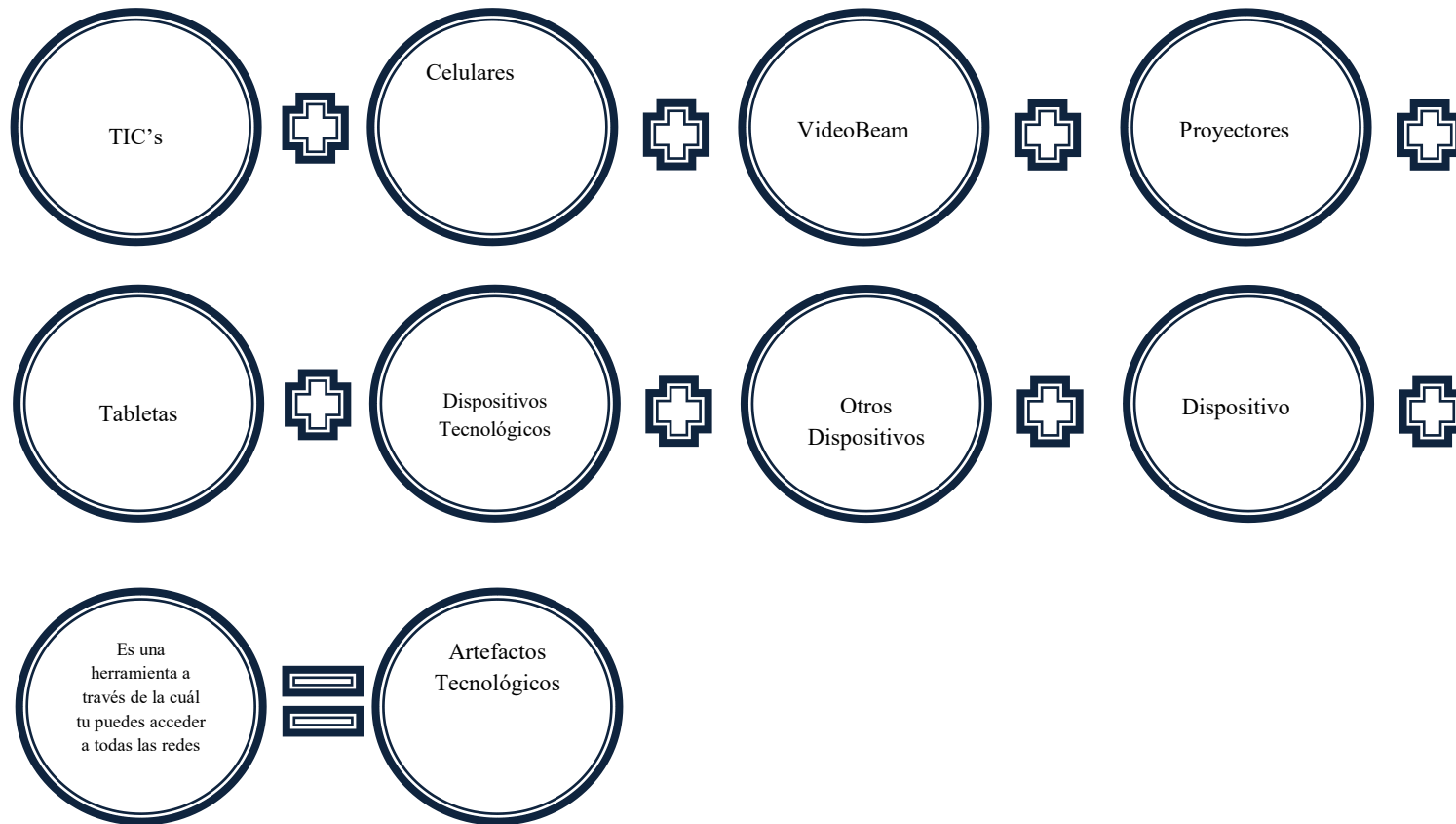
Nominación de conceptos que dan cuenta de las prácticas que las estudiantes realizan al momento de usar la tecnología donde se evidencia la adquisición y construcción de conocimiento de forma individual y grupal.

Nodo 3

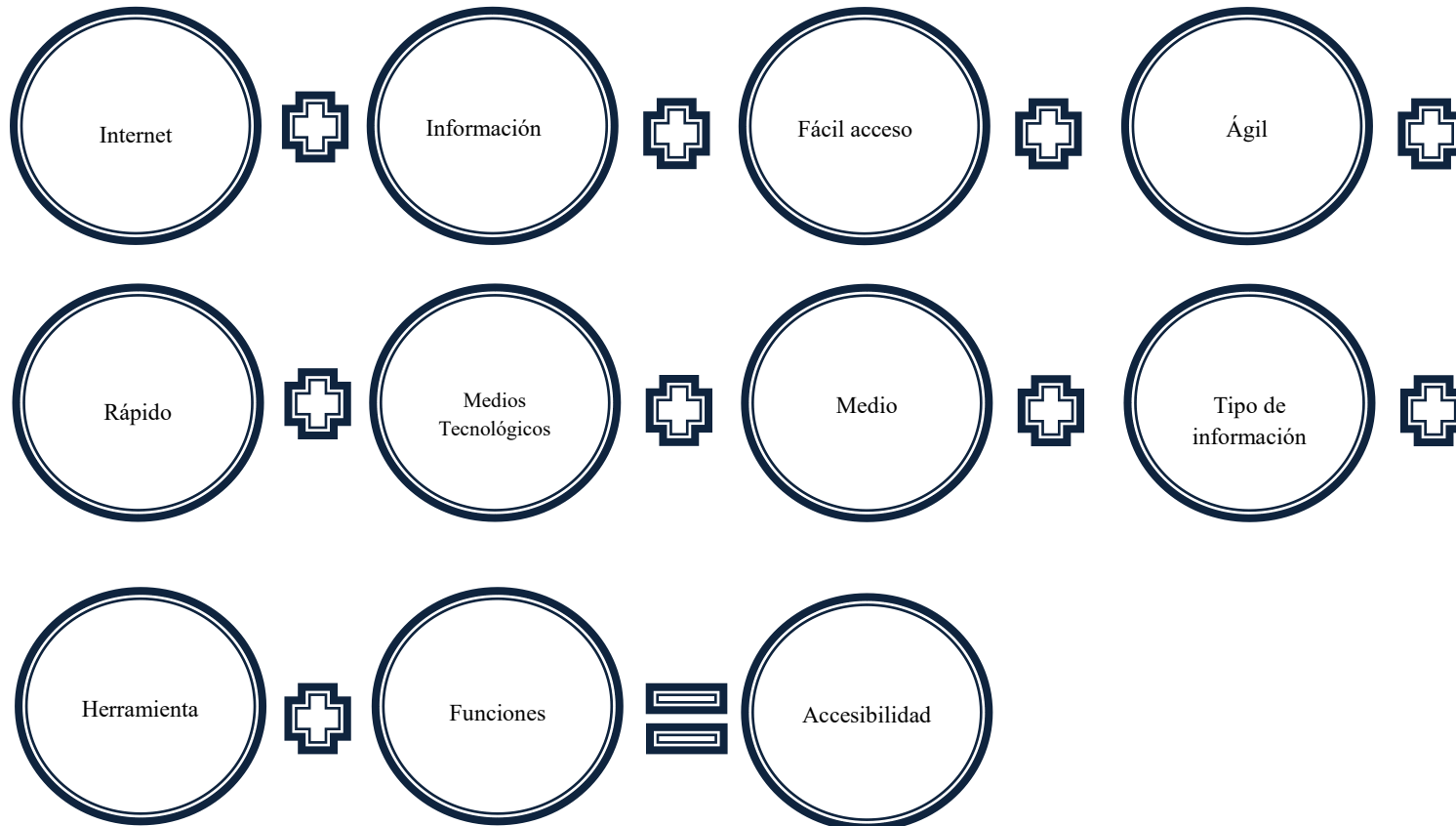
Relación de términos nominados que dan como resultado las ventajas que Internet ha traído frente al uso, manejo y acceso a la información que los usuarios pueden tener a cualquier hora y lugar.

Nodo 4

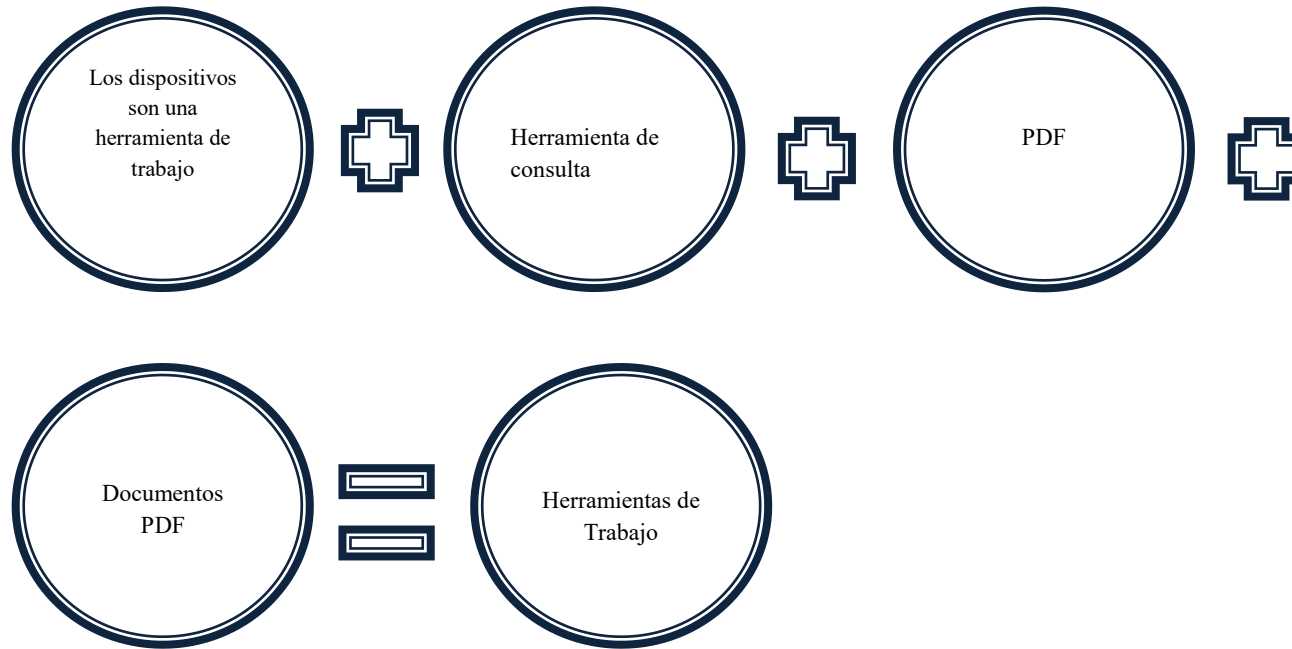
En esta nominación se encuentran las redes sociales como medio que permiten a las estudiantes conectarse, interactuar, compartir, crear, informarse con personas en un espacio de tiempo sincrónico y asincrónico facilitando sus formas de comunicación.

Nodo 5

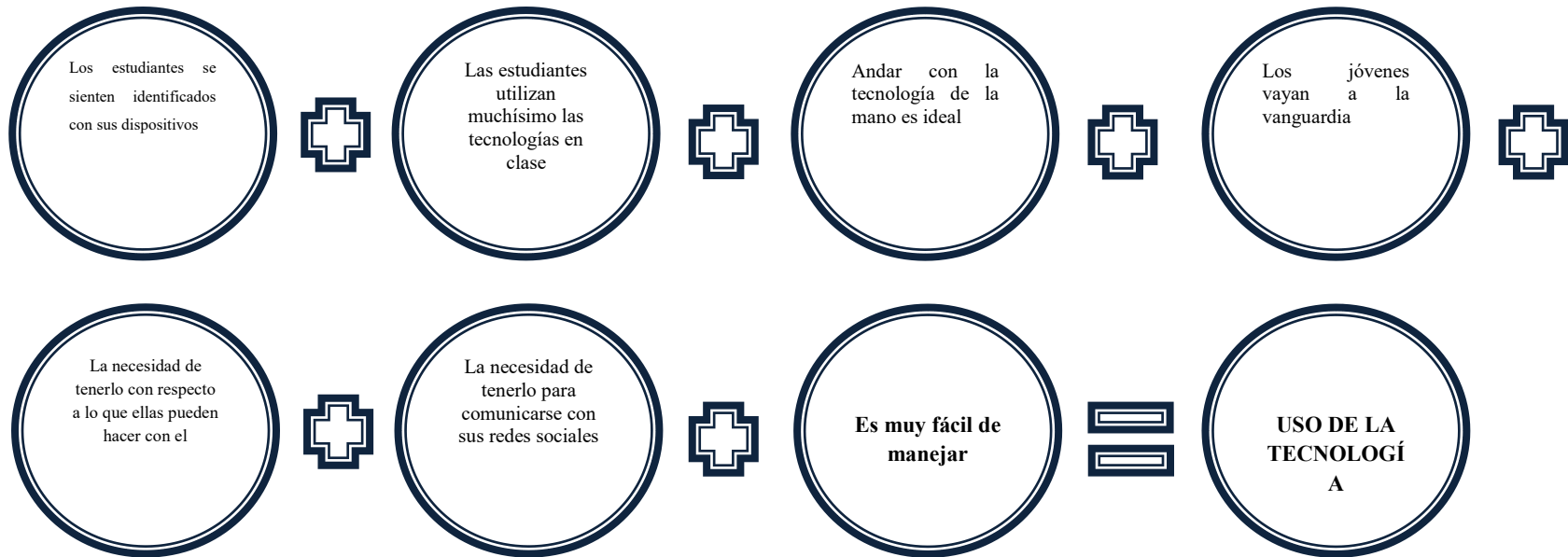
En esta nominación encontramos los conceptos que abarcan los artefactos tecnológicos como medio que facilitan y cubren las necesidades de las estudiantes en su vida cotidiana.

Nodo 6

En esta agrupación se encuentran aquellos conceptos que abarcan la accesibilidad como elemento que permite a las estudiantes la facilidad de estar informadas constantemente ayudándolas a buscar información y generar nuevos conocimientos.

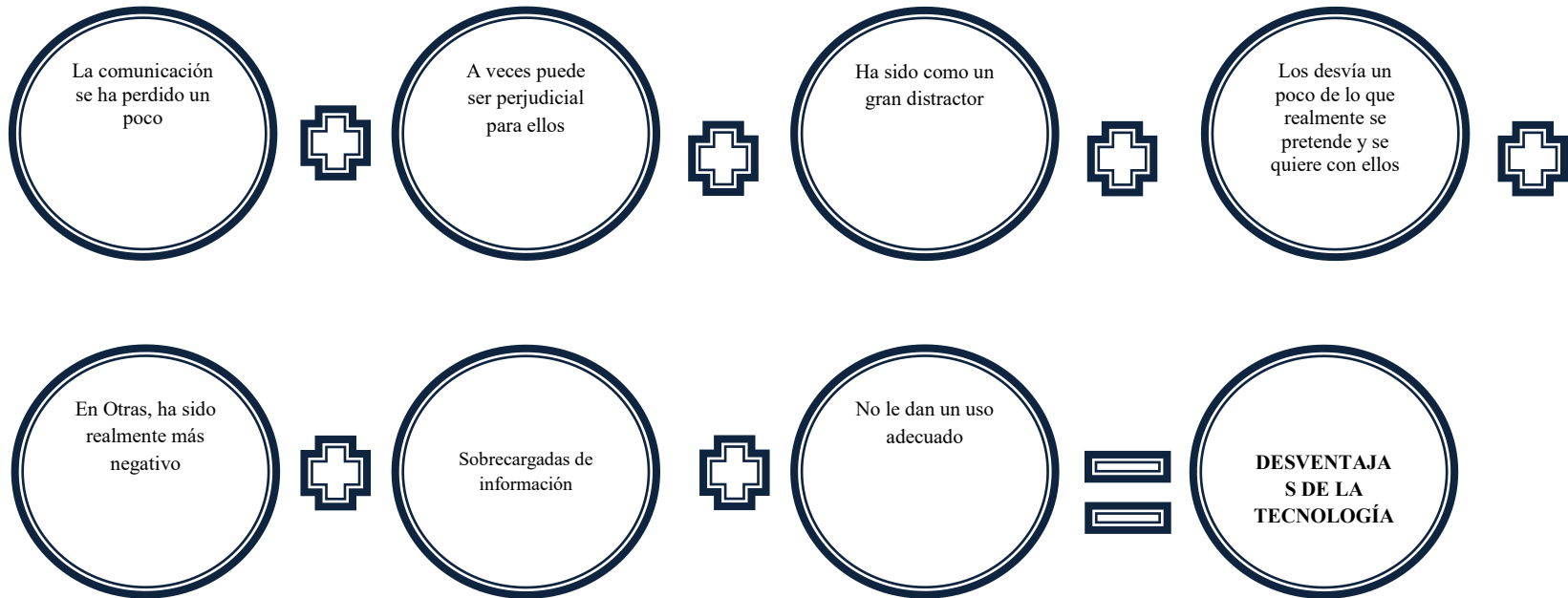
Nodo 7

Nominación de conceptos que dan cuenta de las herramientas de trabajo como recurso que las estudiantes utilizan para obtener y buscar información verídica y confiable a través de múltiples formatos.

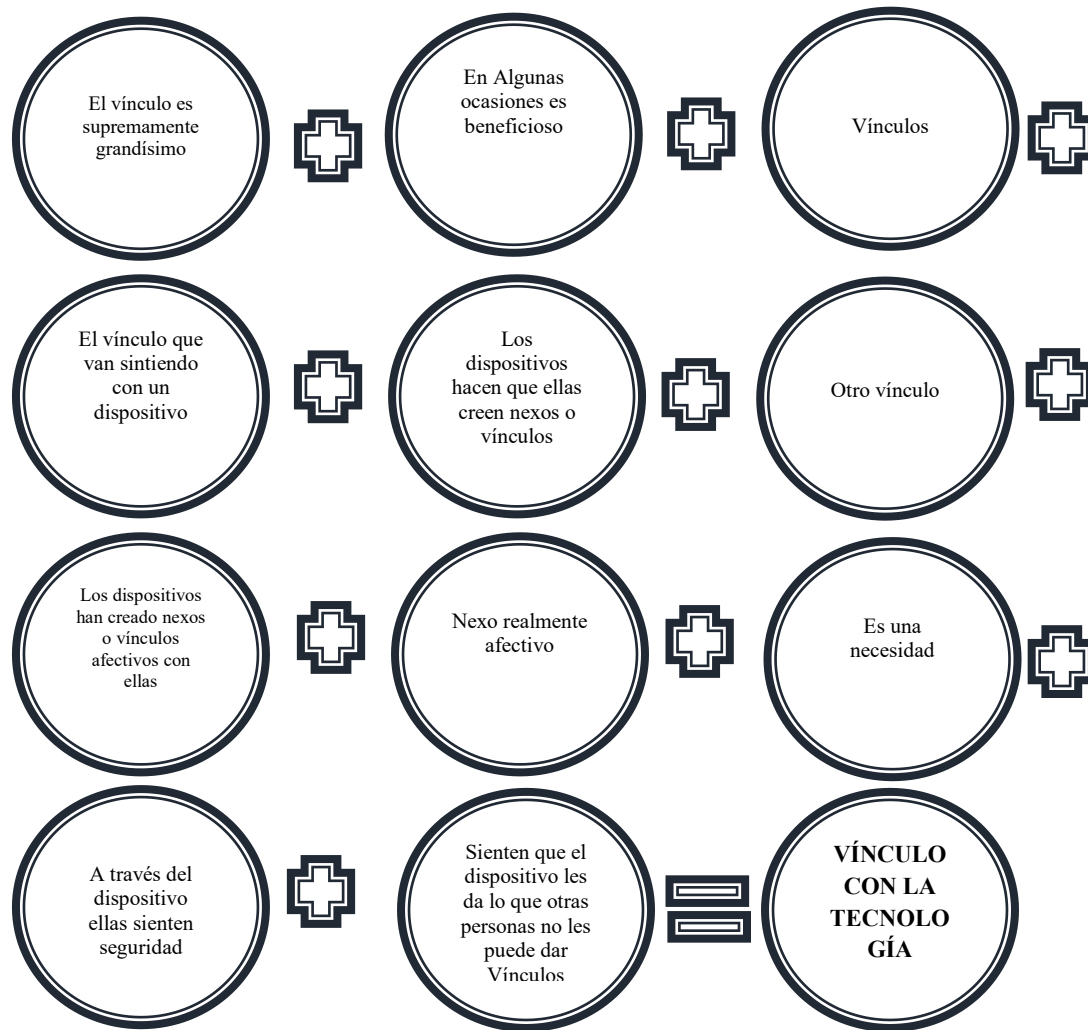
Nodo 8

Agrupación que nomina frases sobre el uso que las estudiantes le dan a la tecnología en el ámbito académico y social.

Nodo 9



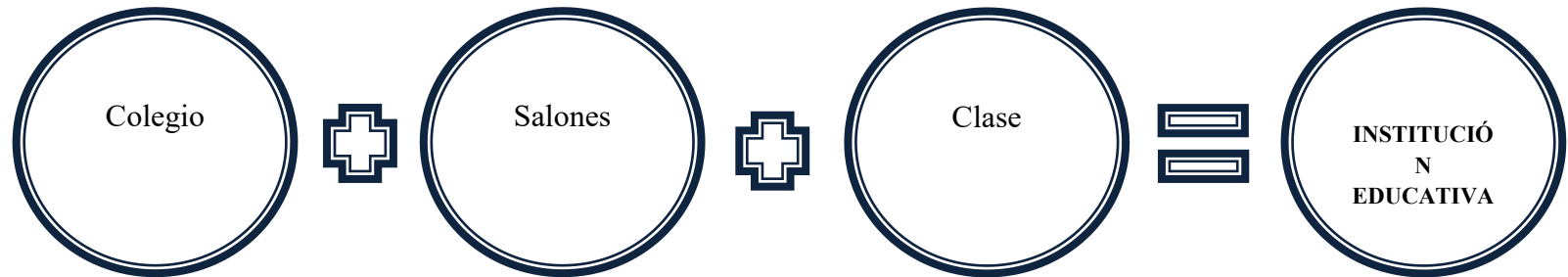
Términos que nominan algunas de las desventajas que consideran los docentes que posee la tecnología en la vida académica de las estudiantes, y como éstas le dan un uso inadecuado a los recursos que esta les brinda.

Nodo 10

Nominación de palabras y frases referentes a los diferentes vínculos que a percepción de los docentes las estudiantes adoptan con sus dispositivos electrónicos.

Nodo 11

Frases que nominan el papel del docente como el encargado de mediar y guiar los diferentes procesos de enseñanza – aprendizaje de las estudiantes en el espacio virtual.

Nodo 12

Palabras que nominan los escenarios de interacción entre los diferentes actores de la institución educativa, donde los docentes evidencian el uso que las estudiantes le dan a la tecnología.

Nodo 13

Agrupación que nominan los imaginarios en red que construyen las estudiantes partiendo de sus interacciones en las diferentes redes sociales.

Nodo 14

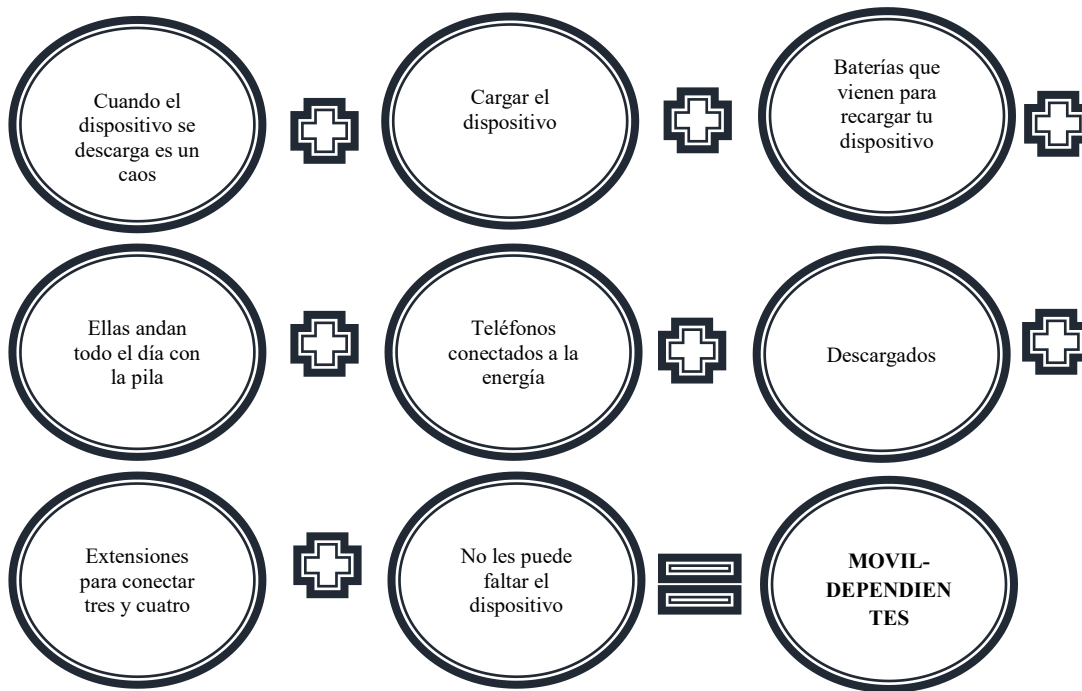


Figura 20: Tercer filtro, nominación de los grupos construidos - Entrevista

Términos que nomina el concepto de móvil - dependientes, con base a las experiencias que los docentes han percibido con el uso que las estudiantes dan a sus dispositivos móviles en el aula de clase y en otros escenarios dentro de la institución educativa.

Conclusión

La nominación de los conceptos anteriormente mencionados permite realizar categorías englobantes frente a la percepción que tienen los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira de las prácticas y comportamientos de las estudiantes con relación al uso de la tecnología y sus dispositivos. Lo anterior se realiza acorde con lo establecido en el marco teórico y las categorías conceptuales de este proyecto de investigación.

Paso 4: Relaciones entre los grupos construidos

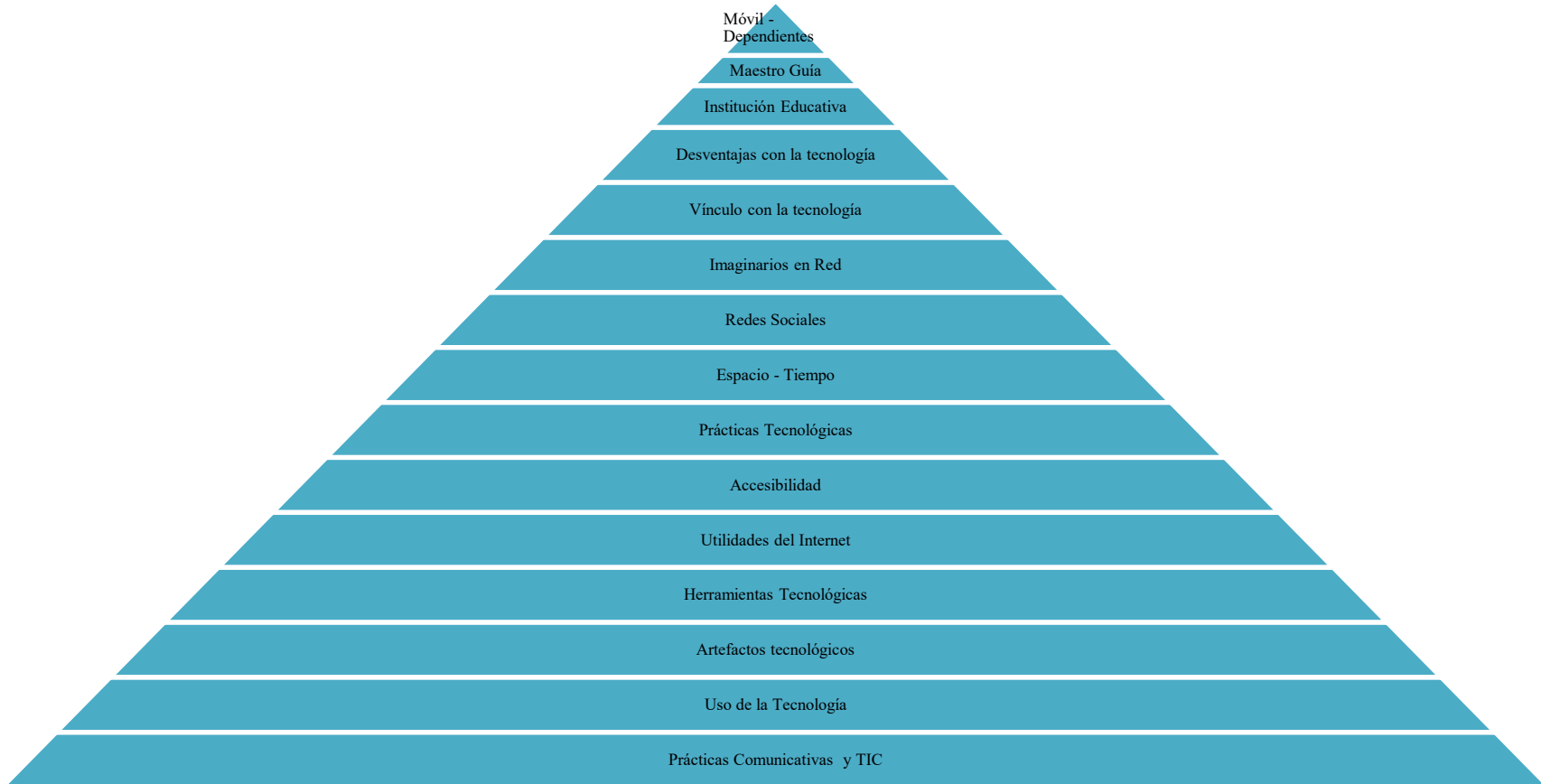


Figura 21: Cuarto filtro, Relaciones entre los grupos construidos - Entrevista

Este gráfico muestra las categorías englobantes que surgen como resultado del análisis de la matriz de datos, la asociación de elementos significativo y la nominación de nodos; datos que hacen observable las respuestas de los docentes de la Fundación Gimnasio Pereira frente al uso y manejo que las estudiantes dan a la tecnología y sus dispositivos electrónicos, relacionando también la teoría y las categorías conceptuales de este proyecto de investigación.

Anexo 3

Estructura del Grupo Focal en Modalidad de Juego de roll

Moderador: Julián Andrés Ruiz Cortés

Escenario o lugar de la reunión.

El espacio propicio para este proceso de indagación con estudiantes de décimo grado (10°) será en el aula de clase, lugar con el cual los sujetos se encuentran familiarizados, por lo que se considera un escenario cómodo y neutral para el proceso que se requiere.

Contactador (a): Katherine Andrea Mosquera M.

Logística: Luisa María Orozco Valenzuela

Se adjunta grupo focal en modalidad de juego de rol:

Elección Del Tema: Integración de la tecnología en el campo laboral

□ *Investigación del tema por los investigadores:*

Las prácticas comunicativas, partiendo de la concepción de mundo que poseen los sujetos, permiten la configuración de nuevos significados y la adquisición de habilidades facilitando la interacción e interpretación de mensajes o códigos en diferentes contextos y situaciones que los llevan a adoptar comportamientos que dinamizan las relaciones socio-comunicativas. La era de la información ha permitido que las nuevas generaciones se apropien de los medios de comunicación electrónicos e interactúen con sus semejantes. Estos procesos son los que permiten que surjan esas nuevas prácticas comunicativas entre los diferentes grupos sociales que se reúnen por un interés en común (edad, trabajo, ocio, creencias, etc.); intereses que conllevan a la construcción de elementos que generen entre los colectivos nuevas formas de comunicar.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), están presentes en casi todas las actividades que rodean al individuo y son parte activa de la cultura, estas tecnologías de la

información configuran de forma determinante la manera de comunicación, organización y adquisición de nuevos conocimientos. Las tecnologías por sí solas no producen transformaciones, son los individuos que al compartir sus conocimientos en la red permiten cambiar las estructuras y las prácticas, logrando una facilidad en las comunicaciones. Estas tecnologías son abiertas y no totalitarias, lo que permite al individuo acceder a los conocimientos que ofrece la red si se cuenta con los artefactos requeridos, permitiéndoles construir progresivamente y de manera cooperativa un mundo común otorgando significados e innovaciones sociales.

□ ***Creación de la historia:***

Los ciudadanos de Tecnópolis son profesionales que desempeñan diversas labores para el desarrollo de su ciudad, aunque parece que estos oficios están muy alejados los unos de los otros, hay algo que los une y les permite mantenerse en contacto esto es el internet.

Entre abogados, médicos, literatos, artistas, periodistas, administradores, entre otros, conforman comunidades donde implementan proyectos para fortalecer en primera instancia, los procesos comunicativos entre todos los ciudadanos y las demás comunidades; las redes sociales son para ellos, un medio para expresarse, manifestar preocupaciones, situaciones que alteren el orden de la ciudad, invitar a eventos interactivos y de socialización e investigar diferentes elementos que les convenga para implementar en su ciudad.

En un día cotidiano de Tecnópolis, son invitados un grupo de personas de otra ciudad para que asistan a una convención de profesionales, llegan a la ciudad en un autobús muy grande algunos, escuchando música y otros leyendo libros o periódicos. Al llegar al lugar del evento, son recibidos por una comisión de los ciudadanos de Tecnópolis que es conformada por un representante de cada uno de los profesionales y miembros de las diferentes comunidades de la

ciudad quienes los acomodan en el lugar y dan inicio al congreso. En la convención se tratará el tema de integración de la tecnología en el trabajo y la interacción en redes sociales por medio de dispositivos electrónicos, lo anterior, debido a que las personas convocadas han evidenciado por años un gran rechazo al uso de la tecnología y creen que no es necesaria para realizar sus labores o mantenerse en contacto con conocidos y se hace evidente un estancamiento de diferentes ciudades que no reportan progreso en materia social, educativa y cultural.

En el desarrollo de la convención, el abogado, el docente, el viajero, y el ingeniero civil, exponen las ventajas, las oportunidades y las posibilidades que brinda la tecnología y cómo los dispositivos electrónicos les permite explorar una infinidad de posibilidades para llevar a cabo su oficio. Los asistentes a esta convención se muestran escépticos, incrédulos y manifiestan incomodidad con el desarrollo de esta, entre los asistentes también están los ciudadanos de Tecnópolis, quienes tienen un espacio para exponer sus experiencias frente al tema que se está tratando, de tal manera que los otros asistentes tienen la oportunidad de acercarse a ellos y dialogar de manera más cercana generando la oportunidad de abrirle espacio a la tecnología en sus labores pero caer en la dependencia de ésta para realizar cualquier acción.

Durante los 3 días de la convención, tanto los exponentes como los asistentes han tenido la oportunidad de interactuar, participar en talleres de apropiación, conferencias, entre otras actividades, que ha permitido a los asistentes de la otra ciudad tener un acercamiento latente con la tecnología y poder llevar este sistema a su ciudad para empezar este proceso de integración de la tecnología en la ciudad y en las labores de los ciudadanos sin importar su oficio o profesión. Los demás ciudadanos de Tecnópolis han podido saber lo que pasa en la convención gracias a la labor del periodista quien, por medio de reportajes, vídeos publicados en las diferentes redes

sociales, contenido expuesto en los diferentes medios, ha hecho un cubrimiento completo de este evento que será histórico para la ciudad.

□ **Presentación del juego a los estudiantes:**

Para dar inicio a esta actividad, el grupo de estudiantes será dividido en pequeños subgrupos de dos estudiantes que desempeñarán un mismo rol, se procede a conformar un nuevo subgrupo que será conformado por uno de los dos estudiantes de cada rol y este será quien conforme la comisión expositora de la convención, los otros estudiantes conformarán el grupo de asistentes de Tecnópolis al evento y compartirán con otro grupo de estudiantes que serán los asistentes que vienen de otra ciudad.

Durante el desarrollo de la actividad, el moderador le asignará a un grupo de estudiantes de los diferentes subgrupos que con sus dispositivos electrónicos tomen fotografías, graben vídeo y/o audio del desarrollo de la misma y lo publiquen en un grupo que será creado en la red social Facebook para evidenciar la participación de los estudiantes.

□ ***Entrega De Roles (Personajes):***

1. Médico: Persona que intenta mantener y recuperar la salud humana mediante el estudio, el diagnóstico y el tratamiento de la enfermedad o lesión del paciente.

2. Ingeniero civil: Persona que realiza construcciones como: edificios, casas, puentes, carreteras y un largo etcétera. Un ingeniero civil puede desempeñarse en campo u oficina. El trabajo de oficina tiene que ver con el diseño o consulta y el de campo es la supervisión de las obras.

3. Abogado: profesional independiente que le asiste como asesor y representante en la defensa de los derechos e intereses frente a los organismos públicos y el resto de las personas y entidades privadas.

4. Docente: Persona encargada de la realización directa de los procesos sistemáticos de enseñanza - aprendizaje, lo cual incluye el diagnóstico, la planificación, la ejecución y la evaluación de los mismos procesos y sus resultados.

5. Periodista: Su trabajo consiste en descubrir e investigar temas de interés público, contrastarlos, sintetizarlos, jerarquizarlos y publicarlos. Para ello recurre a fuentes periodísticas fiables y verificables. Así elabora sus artículos, que pueden tomar varias formas para su difusión: oral, escrita, visual.

6. Viajero: Persona que crea los componentes visuales de diversos tipos de medios, incluyendo televisión, internet, el cine, películas, revistas, material escrito e incluso la publicidad. El diseñador gráfico o artista gráfico tiene la función única de tomar las ideas verbales de los clientes y desarrollarlas de una manera creativa.

7. Fotógrafo: es aquella persona cuya actividad artística u ocupación consiste en tomar fotografías mediante el uso de una cámara o de otro dispositivo capaz de almacenar una réplica bidimensional de la realidad.

8. Psicólogo: Persona que tiene una especial capacidad para conocer el carácter de las personas y comprender las causas de su comportamiento. (Muestra en su celular la aplicación organizar que le ayuda a crear las citas de sus clientes y a organizar mejor el tiempo)

9. Ciudadanos: Habitantes de otra ciudad que vienen a la convención realizada en Tecnópolis que demuestran escepticismo ante el tema manejado en la convención.

Aspectos como la investigación del tema por los estudiantes, entrega de materiales, representación de la historia (los estudiantes toman decisiones) y la socialización serán desarrollados cuando se haya ejecutado este instrumento de recolección de la información.

Anexo 4

*Análisis de la información recolectada en el Grupo Focal en Modalidad de Juego de Roll**Paso 1: Selección de elementos significativos*

Imagen o palabra con que se identifica ¿Cuáles son las prácticas comunicativas presentes en los estudiantes de décimo (10º) grado de la Fundación Gimnasio Pereira a partir de la relación con los dispositivos electrónicos?	
PROFESIONALES	CIUDADANOS INVITADOS
LAS TIC AYUDAN A LA SOCIEDAD	MEDIOS TECNOLÓGICOS
HACEN LA VIDA DE LA PERSONA MUCHO MÁS FÁCIL	TECNOLOGÍA
TECNOLOGÍA	PROCEDIMIENTO
PERSONAS	PROCESO
CASA	MEDIO TECNOLÓGICO
TRABAJO	MEDIO TECNOLÓGICO
HERRAMIENTA	RED
INTERNET	SUICIDIOS
ACTIVIDADES FÍSICAS, MENTALES	NIÑOS PEQUEÑOS
COMUNICACIÓN	NIÑAS
TECNOLOGÍA	REDES SOCIALES
FACILITAR MÁS EL TRABAJO	INSULTAR
TECNOLOGÍA	BULLYING
COMUNICAR MÁS FÁCIL	NIÑOS
GRAN PROBLEMÁTICA	MEDIO
MEDIO AMBIENTE	CORTA EDAD
LA TECNOLOGÍA HA AYUDADO	PADRES
MEDIO AMBIENTE	NIÑOS
AGILIZAN EL TRABAJO	MEDIOS TECNOLÓGICOS
RECURSOS NATURALES	REDES SOCIALES
DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS	TECNOLOGÍA
DESARROLLAR	NIÑOS
TABLETS	ABUSADOS
COMPUTADORES	AFFECTADOS
CELULARES	PROBLEMAS PSICOLÓGICOS
REACCION DE LAS PERSONAS	NIÑOS
CONTACTO CON LAS PERSONAS	PROCESO
LLAMADA	MEDIO TECNOLÓGICO
MENSAJE	NIÑO

TECNOLOGÍA	ABUSADO POR MEDIO DE LAS REDES SOCIALES
NO SÓLO AYUDA EN LAS COMUNICACIONES	RED SOCIAL
LA TECNOLOGÍA HA APORTADO FACILIDADES	NO CONFÍA
RECURSOS NATURALES UTILIZADOS EN EXCESO	PROCESO VIRTUAL
DAÑAN EL MEDIO AMBIENTE	PROCESO
TECNOLOGÍA GRANDES AVANCES	PROCESO VIRTUALMENTE
NUEVOS MEDIOS REDES SOCIALES	NIÑO PROCESOS
NOTICIEROS	PROCESO
SE PROYECTEN LOS SUCESOS O LOS HECHOS QUE COTIDIANAMENTE AFECTAN A LA SOCIEDAD Y PERMITEN MANTENER ENTERADOS	APARATOS TECNOLÓGICOS
TECNOLOGÍAS	MUNDO
MEDIO	EDUCACIÓN
PAPEL	EDUCACIÓN
PERIÓDICO	EDUCACIÓN
ENTERADO RECIENTEMENTE DE LOS HECHOS	PROBLEMAS COTIDIANOS
LA TECNOLOGÍA HA AYUDADO Y APORTADO	PROBLEMAS
LOS CUADERNOS NO SON TAN NECESARIOS PARA EL ESTUDIANTE	COSAS BUENAS
PLATAFORMAS VIRTUALES	TECNOLOGÍAS
VIDEOBEAM	PROBLEMAS
COMPARTIR INFORMACIÓN	VIOLACIÓN
ESTUDIANTES	TECNOLOGÍA
ES UNA FORMA DE DAR INFORMACIÓN	BULLYING
FÁCIL	VERBAL
TECNOLOGÍAS	MUNDO
ABRE MUCHÍSIMO MÁS EL CAMPO	NIÑOS
HAY MUCHISIMA MÁS ENSEÑANZA PARA LAS PERSONAS	MUERAN
TECNOLOGÍAS	AHORQUEN
CAMPO ACADÉMICO	NIÑO
DIVERSAS MANERAS DE APRENDER	ACCERDER A LA EDUCACIÓN
NO TODOS APRENDEMOS DE LA MISMA MANERA	AUTODIDACTA
TECNOLOGÍAS	APRENDER SOLO POR MEDIO DEL

	INTERNET
GUIAR	NIÑO
CAPACIDAD	RECURSOS NECESARIOS
FACILIDAD	ACCEDER
APRENDER	MEDIO TECNOLÓGICO
ACCESO A LA ENSEÑANZA	HABLANDO
TECNOLOGÍA	HABLANDO
FUNDAMENTAL	EDUCACIÓN
CREADO PROGRAMAS	TECNOLOGÍA
FACILITAN	PERSONAS
SABER	POSIBILIDAD
CELULARES	APRENDER
INVENTADO	DISPOSITIVO
CONFIGURAN	PROFESOR
CELULAR	INSTRUYE
FÁCIL	GUÍE
AVANZADO	
MEDIO	
APLIACIÓN	
FÁCIL	
PERSONA	
COMUNIQUE MÁS FÁCIL	
COMUNICAR FÁCILMENTE CON OTRAS PERSONAS	
ESTO (MOSTRANDO EL CELULAR) PRÁCTICAMENTE ES TU VIDA, ESTO MANTIENE CONTIGO	
ABUSO	
BULLYING	
CIBERACOSO	
NIÑO	
NIÑO	
TECNOLÓGICO	
PROCESO	
NIÑO	
TECNOLÓGICO	
SEGUIMIENTO	
EXCESIVO	
AYUDA	
AYUDA	
VIDEOLLAMADA	
TECNOLOGÍA	
MEDIO TECNOLÓGICO	
PERSONA	
AYUDAR DE LOS MEDIOS	

TECNOLÓGICOS	
MEDIOS TECNOLÓGICOS	
MENSAJE	
CIBERACOSO	
REDES SOCIALES	
EDUCACIÓN	
PERSONA	
EDUCAN	
RED SOCIAL	
SABER	
MANEJARLO	
UTILIZAR	
PERSONA	
REDES SOCIALES	
UTILIZAR	
INVESTIGAR	
HACER OTRAS COSAS	
LASTIMAR	
DAÑO A OTRA PERSONA	
EDUCACIÓN	
ESTUDIO	
PADRES	
REDES SOCIALES	
INTERNET	
APRENDER	
REDES	
INTERNET	
AYUDAR PARA APRENDER	
MUNDO	
ACCESO A LA EDUCACIÓN	
DISPOSITIVOS	
EXTENSIÓN	
NIÑO	
MEDIOS	
PERMITEN	
LLAMARLA	
ESCRIBIRLE	
ACCIÓN	
LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS SON MUY OBJETIVOS	
MANERA COMO TÚ LOS UTILICES	
BUENA EDUCACIÓN	
CIBERACOSO	
PÁGINAS QUE SON INAPROPIADAS PARA LA EDAD	

PAGINAS	
EDUCACIÓN EN EL ÁMBITO TECNOLÓGICO	
PERSONAS	
CORTA EDAD	
APRENDAN	
MEDIOS	
POSITIVO	
NEGATIVO	
POSITIVO	
NEGADO	
AVANCES	
EL LADO POSITIVO DE LAS TECNOLOGÍAS	
PROBLEMÁTICAS	
ANTEPASADOS	
HUMANIDAD	
VIOLENCIA	
ACOSOS	
POSITIVO	
MALO	
CAMBIEMOS NUESTRA MENTALIDAD	
FUTURO	
EVOLUCIONANDO LA TECNOLOGÍA	
PAPEL	
LÁPIZ	
EVOLUCIONAR LA MENTE	
PENSAMIENTO	
EDUCACIÓN	
NIÑO	
CORTA EDAD	
ACCESO	
EDUCACIÓN	
MEDIOS	
EDUCACIÓN	
TECNOLOGÍA	
BULLYING	
MEDIOS	
EXPANDIDO	
OFICIALIZÓ	
CONTROLARLO	
EVITARLO	
MEDIOS	
FOMENTADO	

PÚBLICO	
AYUDADO	
MEDIDAS NECESARIAS	
ENFRENTARLO	
ESTUDIANTES	
ÁMBITO FUNDAMENTAL	
VIDA	
ESTUDIANTE	
TIEMPO	
COLEGIO	
ESTUDIANTE	
COLEGIO	
TECNOLOGÍA	
APRENDER	
SER AUTÓNOMO	
EDUCACIÓN	
EDUCACIÓN	
GOBIERNO	
EDUCACIÓN	
TECNOLOGÍA	
APRENDER	
GOBIERNO	
IMPLEMENTADO	
PROGRAMA	
PERSONAS	
BAJOS RECURSOS	
TECNOLOGÍAS	
IMPLEMENTARLA	
ESTUDIAR	
REALIDAD	
RECURSOS	
PERSONAS	
LUGAR	
CELULARES	
FORMAS DE PAGO	
PAGAR LOS EQUIPOS	
FÁCIL UTILIZARLO	
IMPLIMENTADO	
WIFI	
ESTUDIAR	
EDUCACIÓN	
ESTUDIAR	
EDUCAR	
PERSONA	
VIDA	

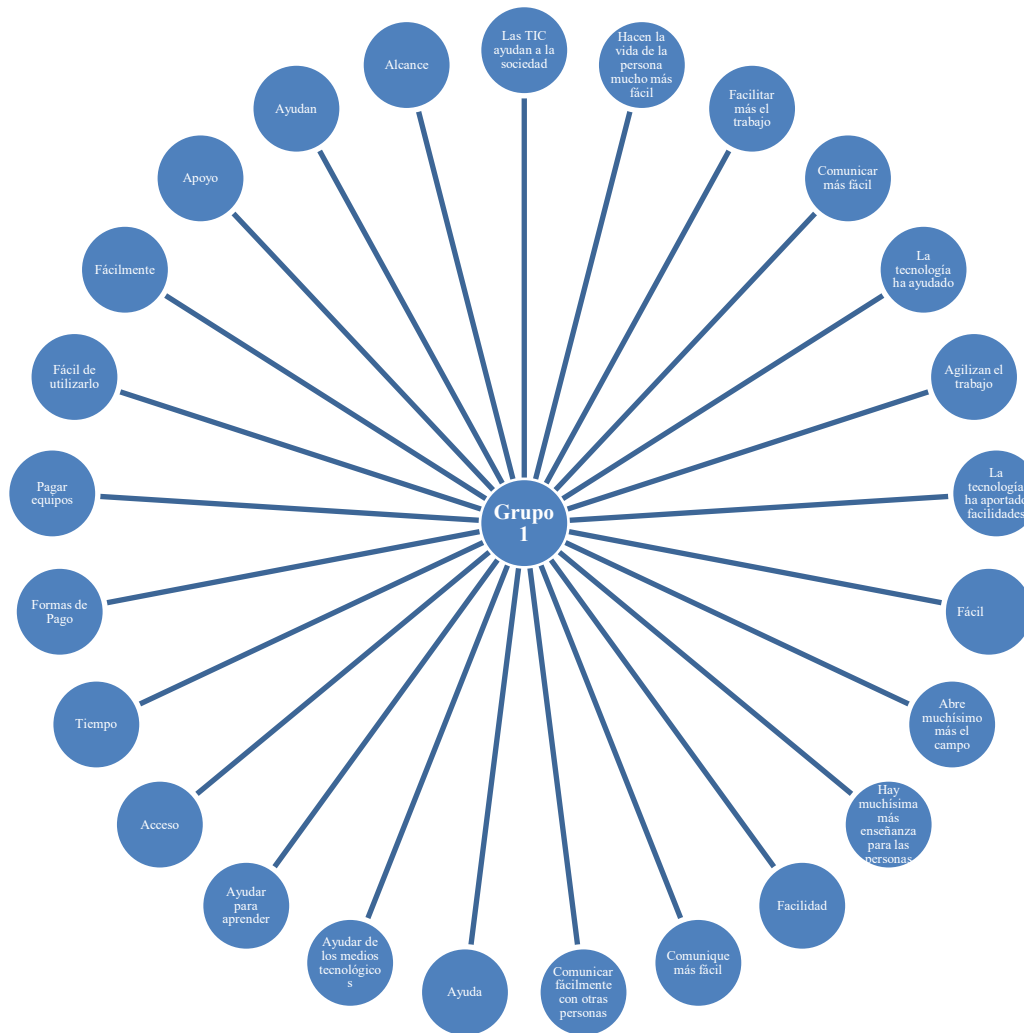
FÁCILMENTE	
INVESTIGAR	
CONSULTAR	
APRENDER EN LA VIDA	
PROFESOR	
EDUCA	
EDUCA A SU MANERA	
PROFESORES	
PROFESORES	
EDUCAR	
TECNOLOGÍA	
EDUCAR A SU MANERA	
EDUCAR AL RITMO QUE QUIERA	
EDUCAR REALMENTE COMO QUIERA	
EDUCARSE	
VIDA	
EN TODOS LOS CAMPOS ES NECESARIA LA TECNOLOGÍA	
PREPARADOS	
UTILIZAR LA TECNOLOGÍA	
APRENDAN	
UTILIZARLO	
APOYO	
VIDA COTIDIANA	
DISPOSITIVOS	
AYUDAN	
EMPLEAR	
DISPOSITIVOS	
ALCANCE	
MUNDO	
DEBER	
ASPECTOS POSITIVOS	
AYUDAR A FOMENTARLO	
MUNDO	
MUNDO	

Tabla 7: Primer filtro, selección de elementos significativos - Grupo focal con modalidad de juego de roll

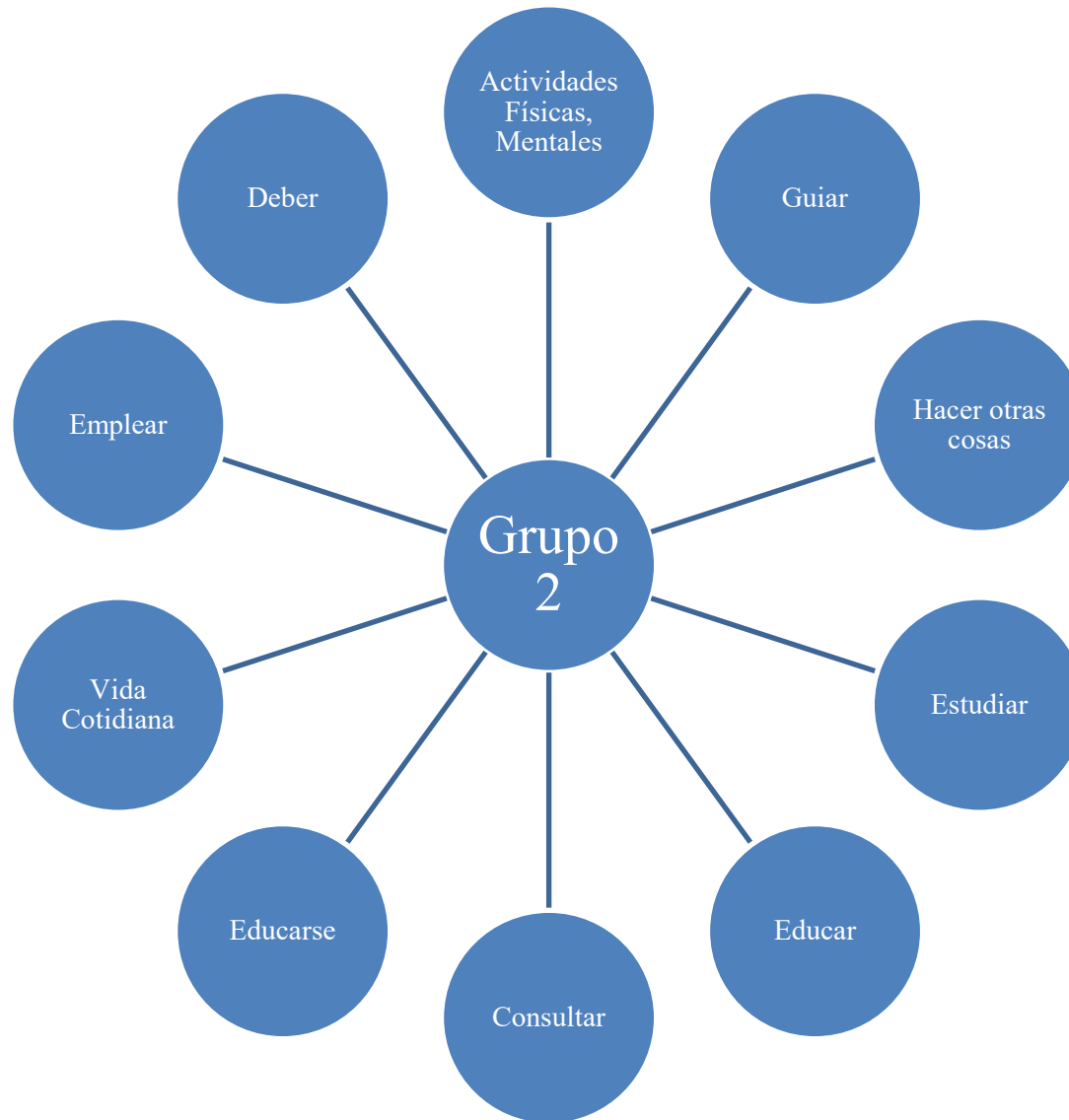
Para el inicio de este primer paso se tuvo en cuenta la selección de palabras claves, frases y párrafos que ayudan a la distinción y/o construcción de relaciones entre las mismas, partiendo de la pregunta de investigación y del objetivo general y específicos. Se prosigue a hacer la caracterización de cada uno de los elementos, los cuales se escriben en una tabla o matriz sin importar el número de veces que se repita. Como se puede observar en la matriz anterior, esta se divide en dos (2) grupos (profesionales y ciudadanos), que facilita el proceso de clasificación anteriormente descrito.

Paso 2: Agrupación de elementos significativos

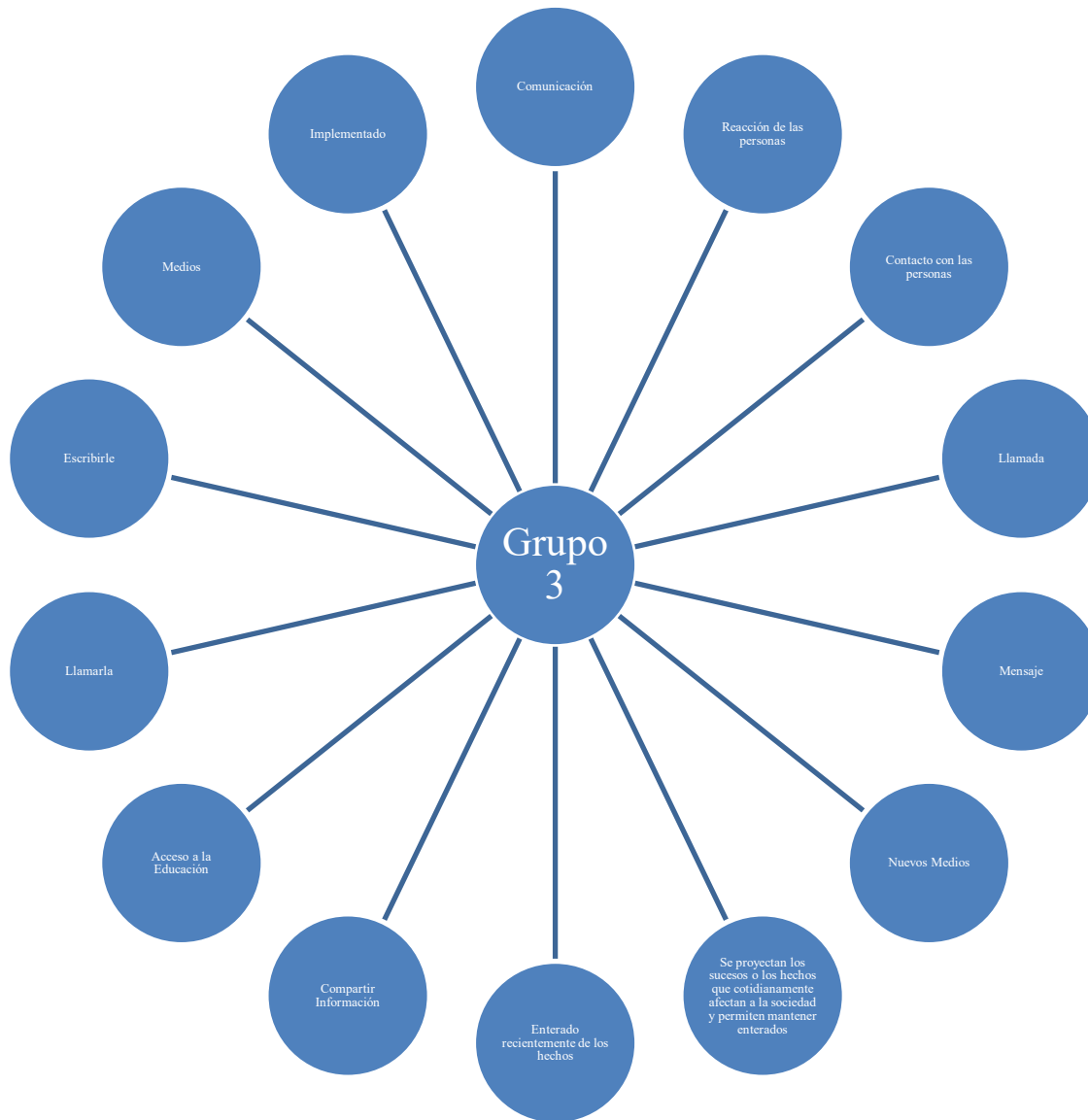
Profesionales:



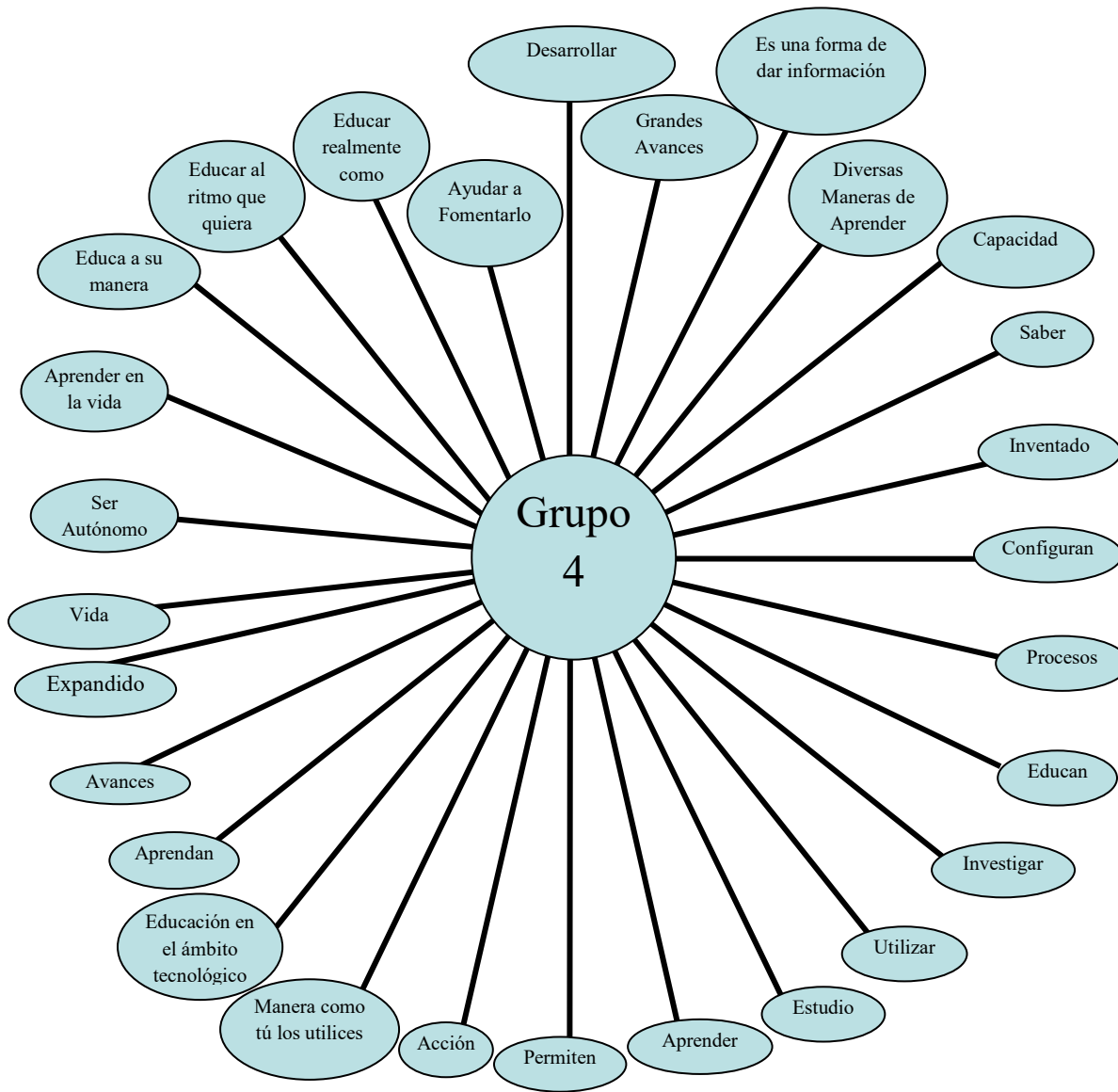
Se inicia el proceso de agrupación de los elementos significativos partiendo de las ventajas que ofrece la tecnología en relación con el discurso ofrecido por los sujetos de investigación.



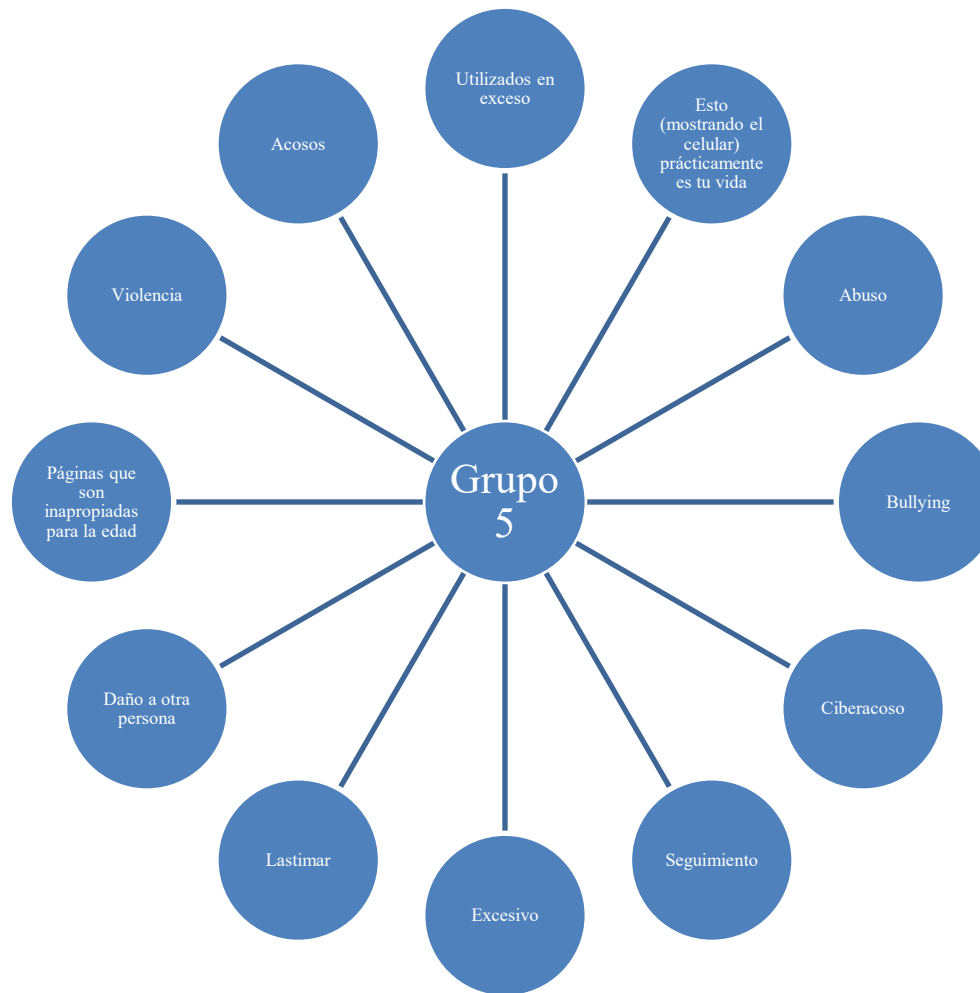
Relación basada en la aplicabilidad que los individuos le dan a sus dispositivos electrónicos en los diferentes contextos de sus vidas.



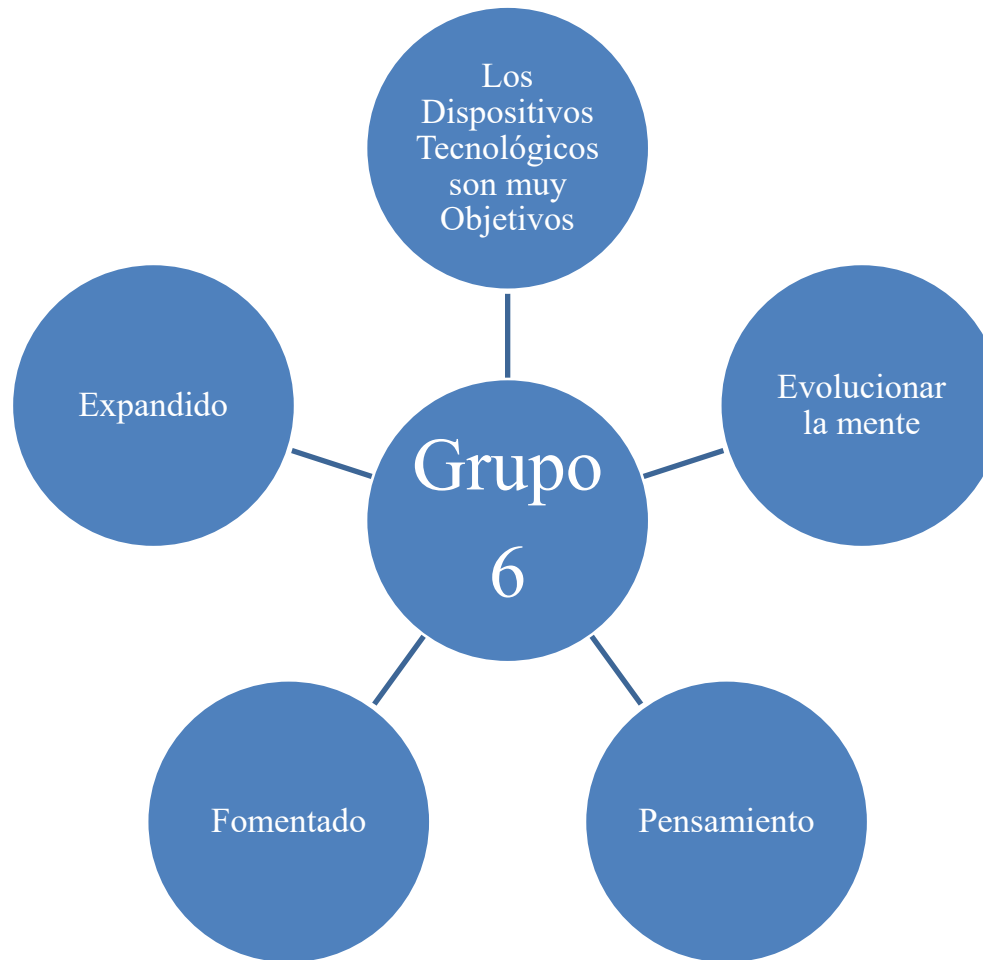
Se describen las diversas formas de accesibilidad haciendo uso de la tecnología, teniendo en cuenta las diferentes formas en que se comunican y se informan los sujetos.



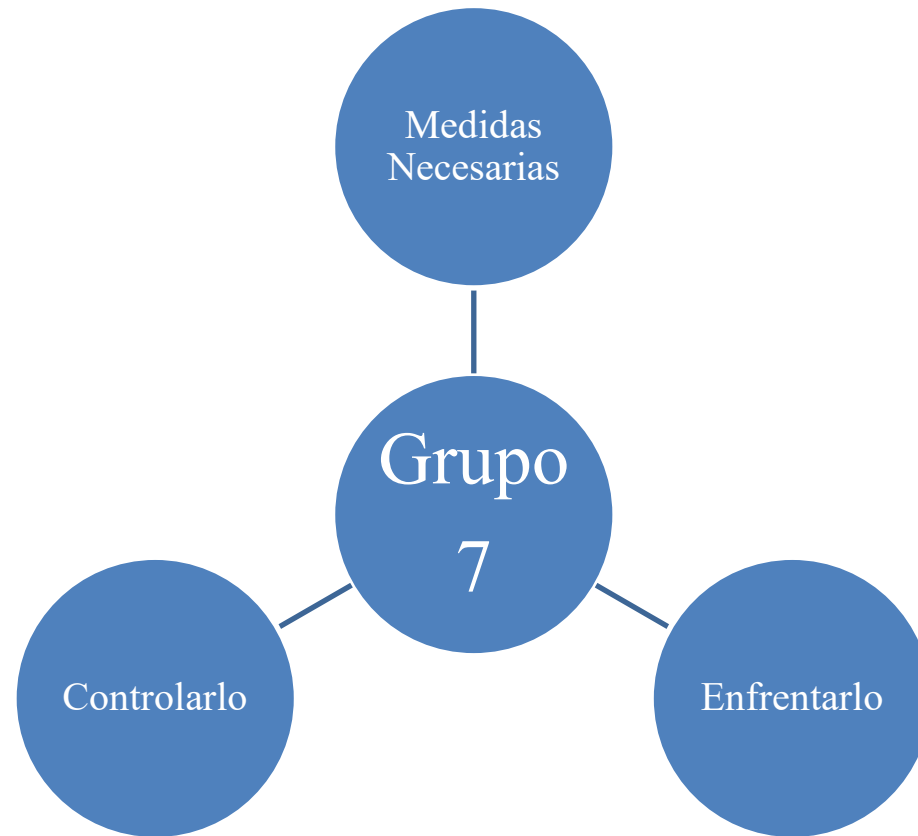
Partiendo de las prácticas y usos que los sujetos dan a sus dispositivos electrónicos y al internet, se agrupan los elementos de este gráfico.



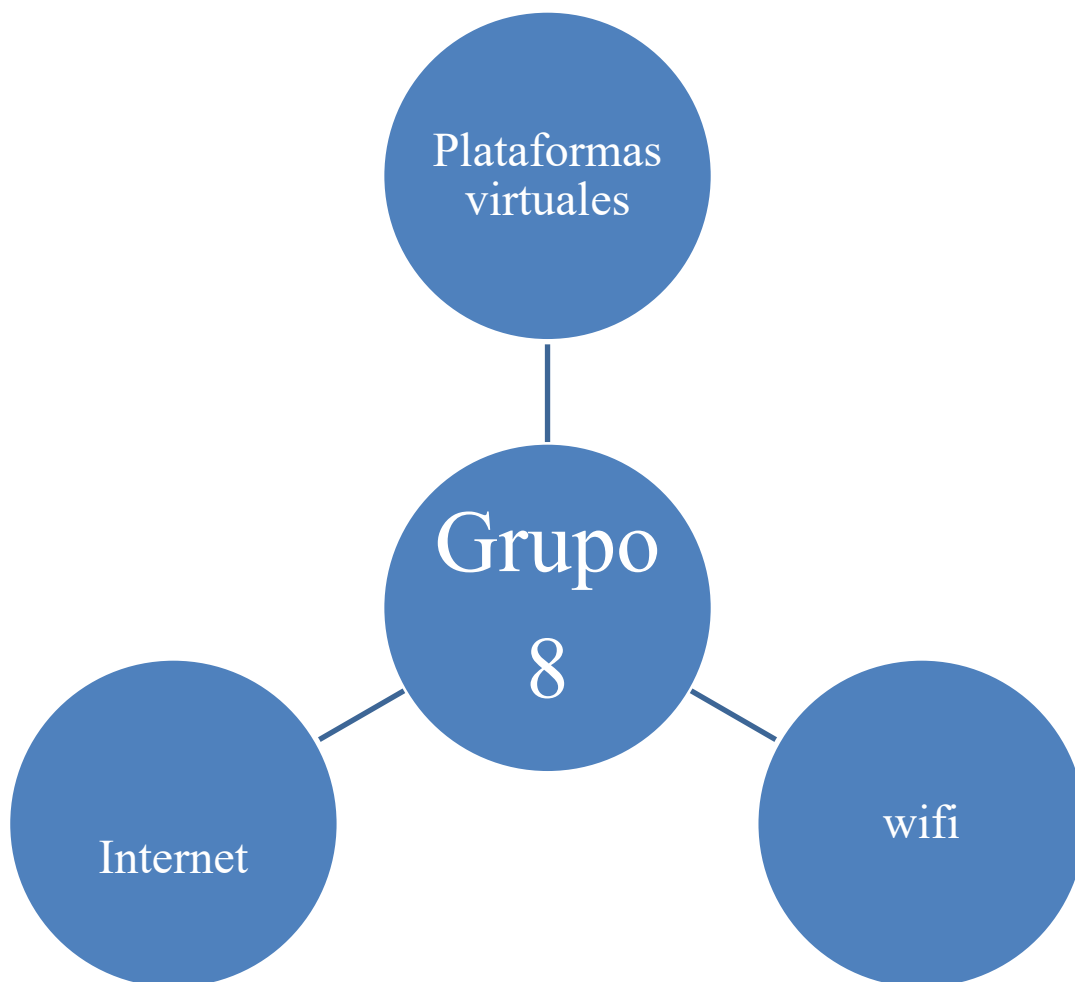
Se tiene en cuenta los usos inapropiados que los sujetos le dan a la tecnología, permitiendo identificar las malas prácticas en el ciberespacio, por medio de las redes sociales y las diferentes comunidades en red.



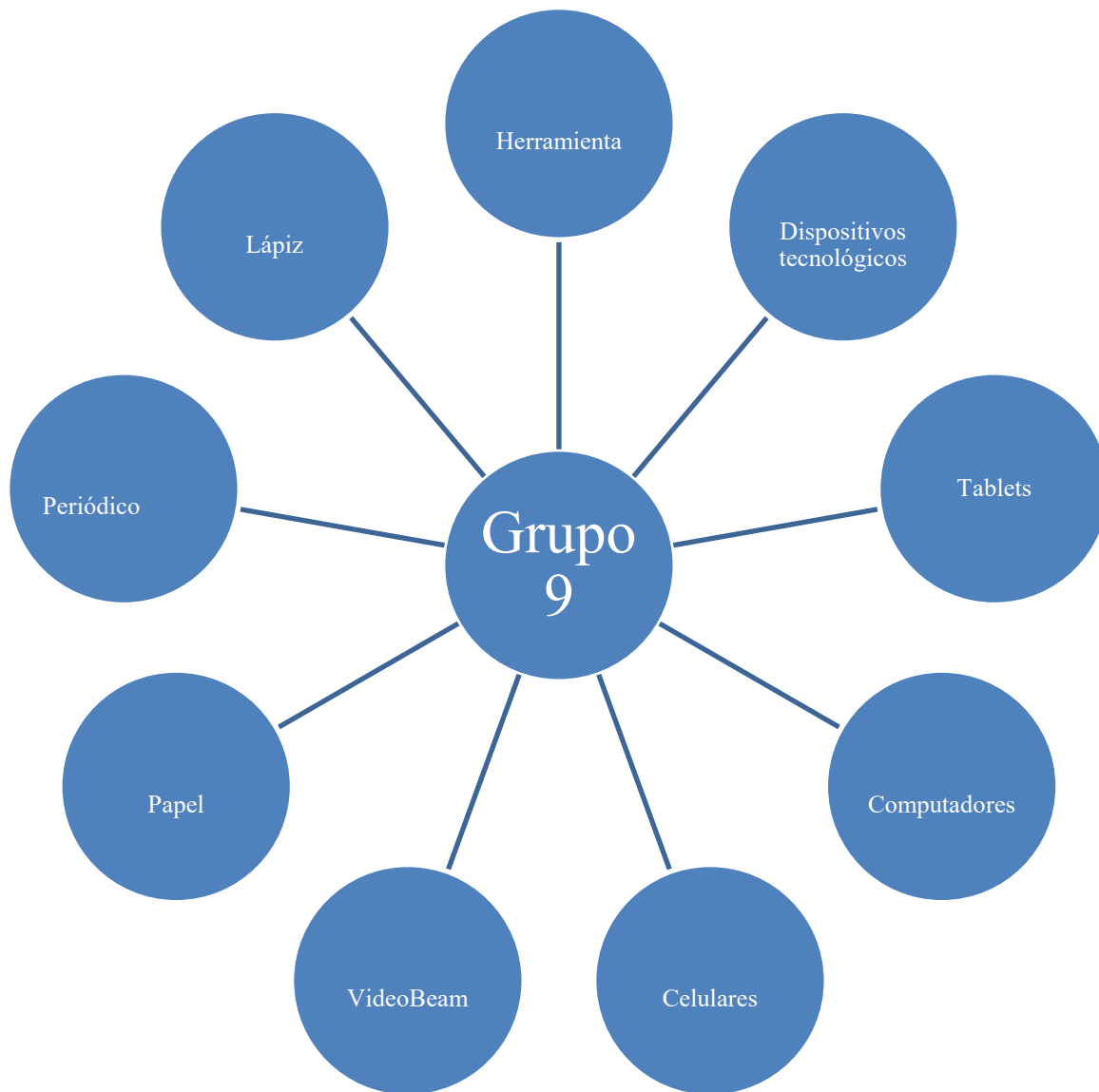
Destaca elementos que han permitido a los sujetos evidenciar los avances que ha logrado la tecnología.



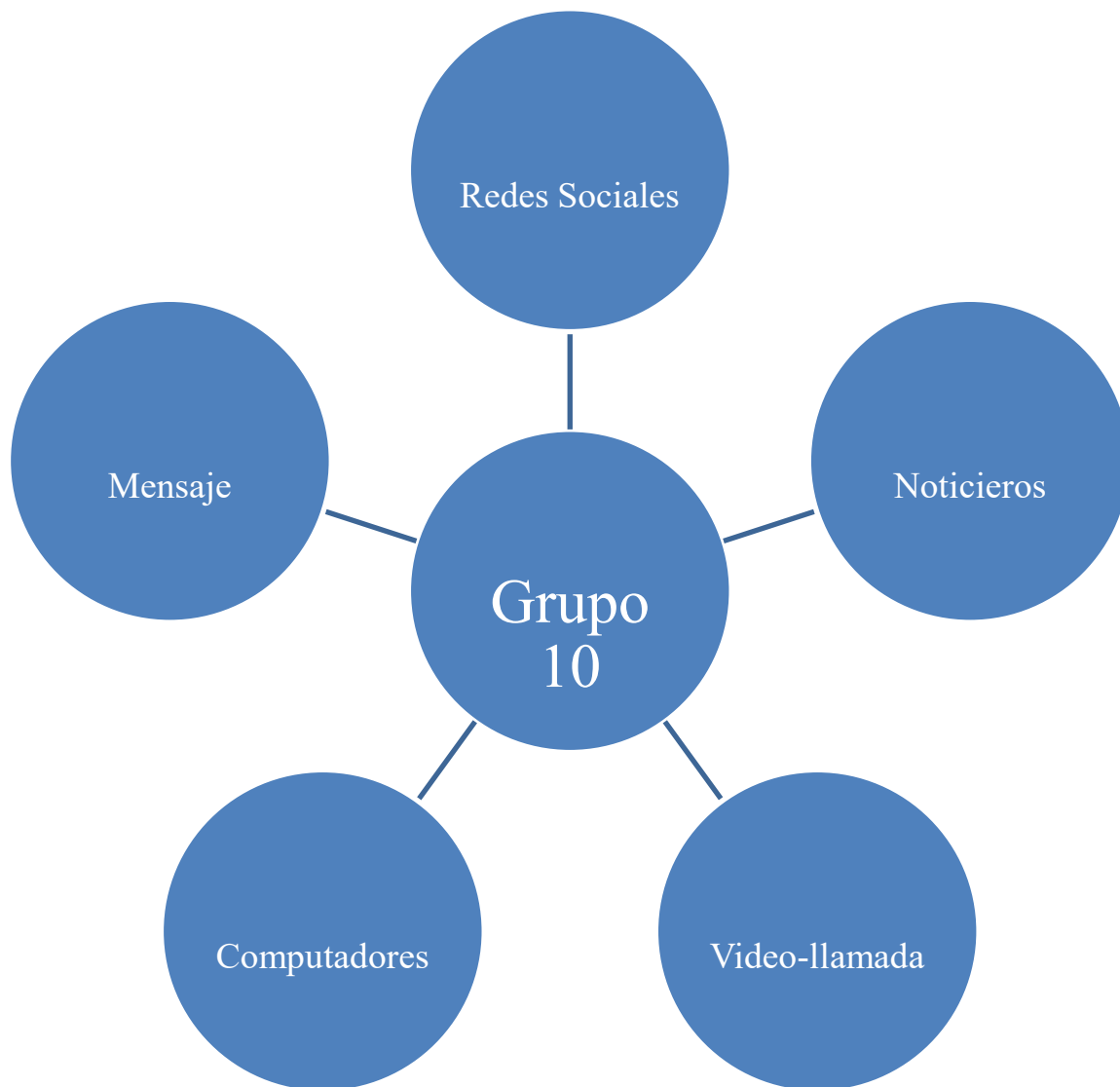
Elementos característicos del control que se debe tener con el uso de los dispositivos electrónicos.



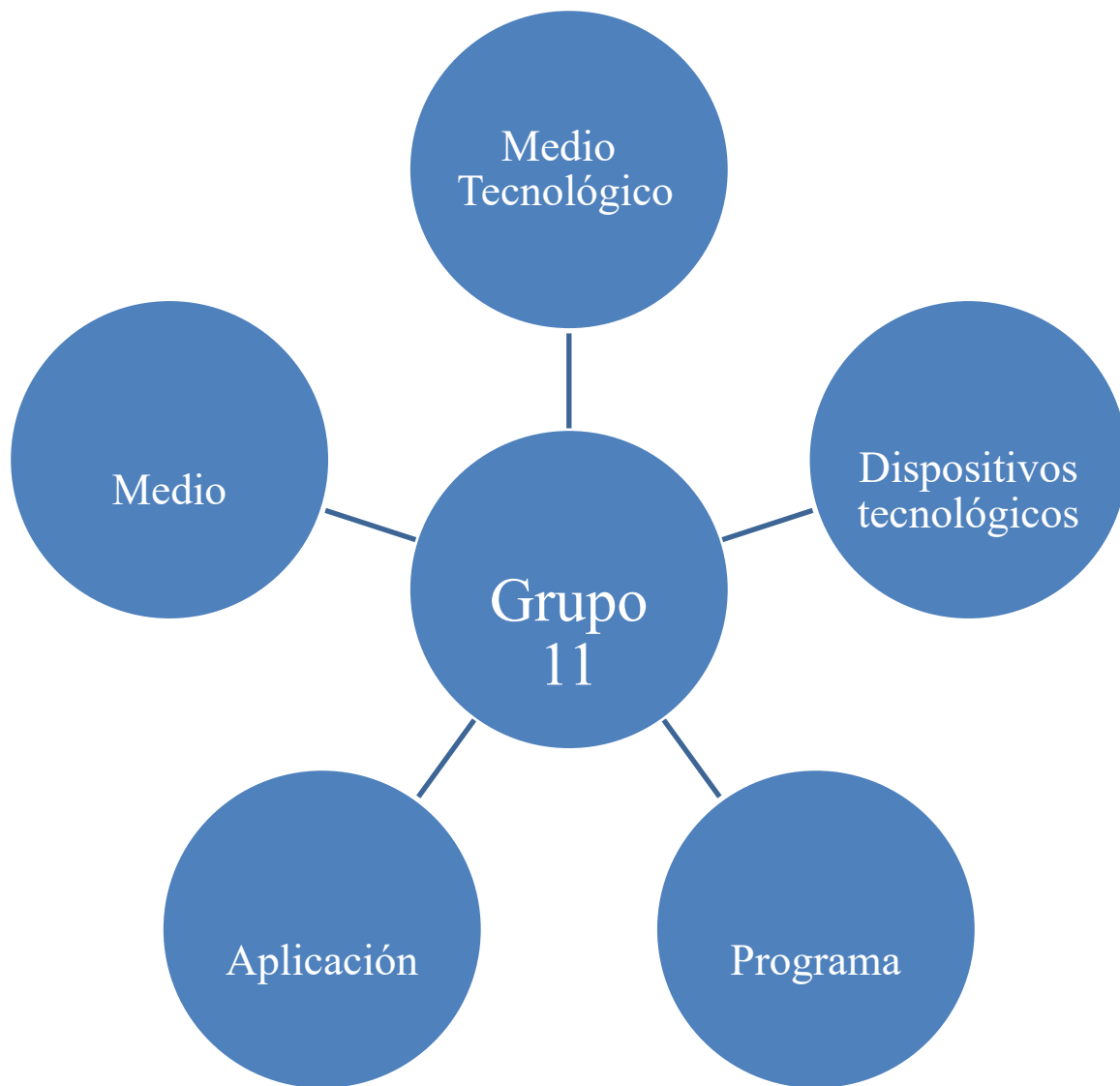
En este grupo se evidencia la conectividad que por los diferentes dispositivos electrónicos permiten a los sujetos acceder al ciberespacio.



Se describe los diferentes artefactos tecnológicos o herramientas tecnológicas que a través de la historia han fortalecido los procesos comunicativos entre los diferentes sujetos.



Correlación de los medios que han surgido a través de las nuevas tecnologías y han fomentado diversas formas de comunicación entre los sujetos.



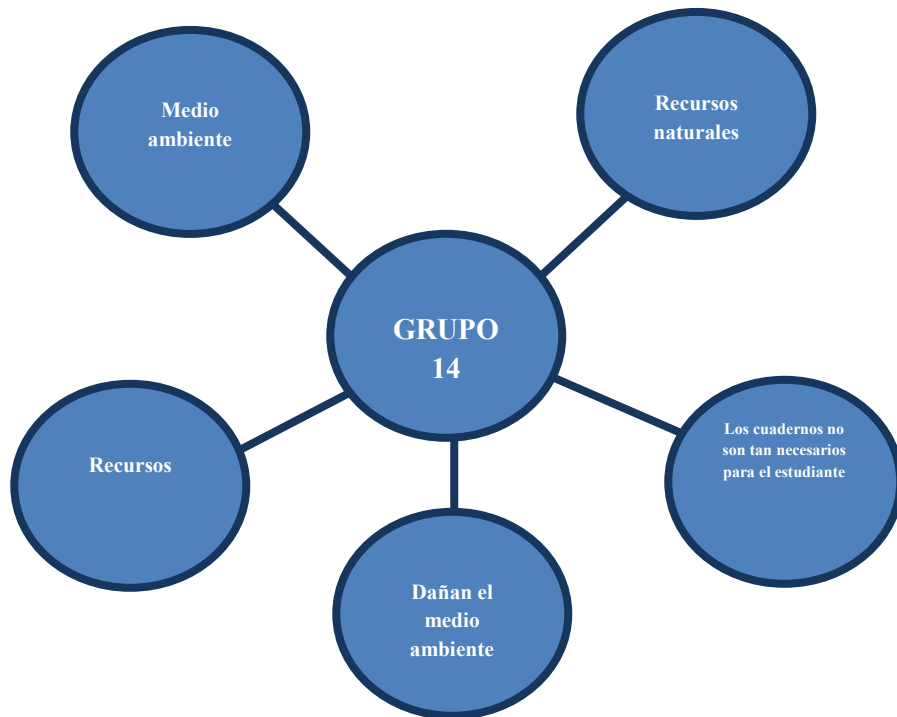
Destaca los diferentes elementos que permiten la construcción de aplicaciones virtuales.



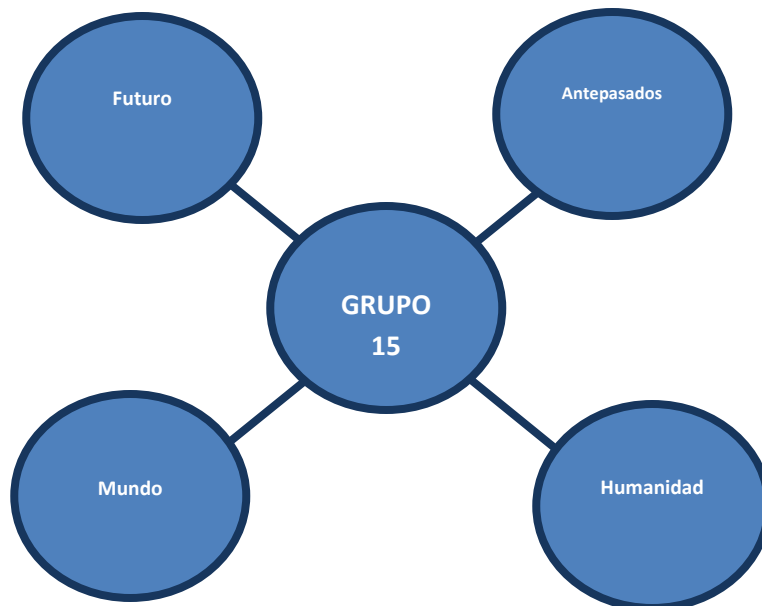
Se agrupan elementos que permiten evidenciar los avances que han surgido ante la demanda de la sociedad con el uso de la tecnología.



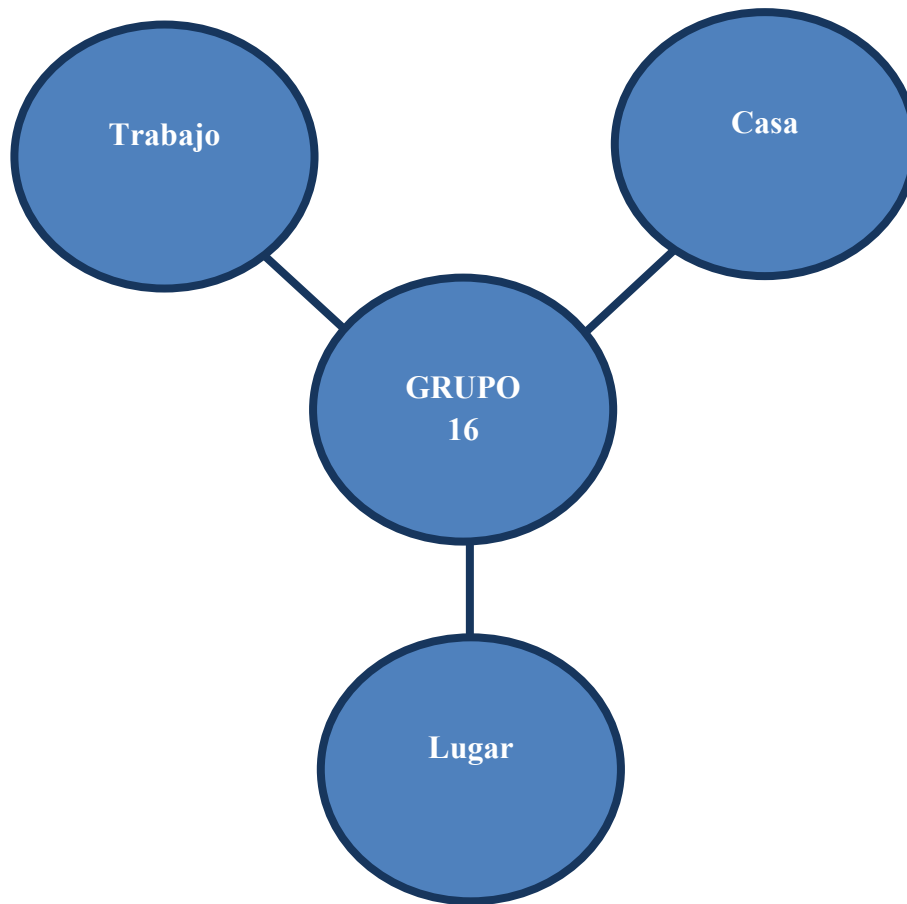
Agrupación de los diferentes actores que conforman el ente institucional en el ámbito educativo.



Relación de elementos que hacen referencia a los recursos que posee la sociedad y con el uso de la tecnología como tienden a verse afectados.



Agrupación de componentes que hacen referencia al espacio antropológico del territorio.



Alusivo a los espacios en que los sujetos se relacionan con sus pares.



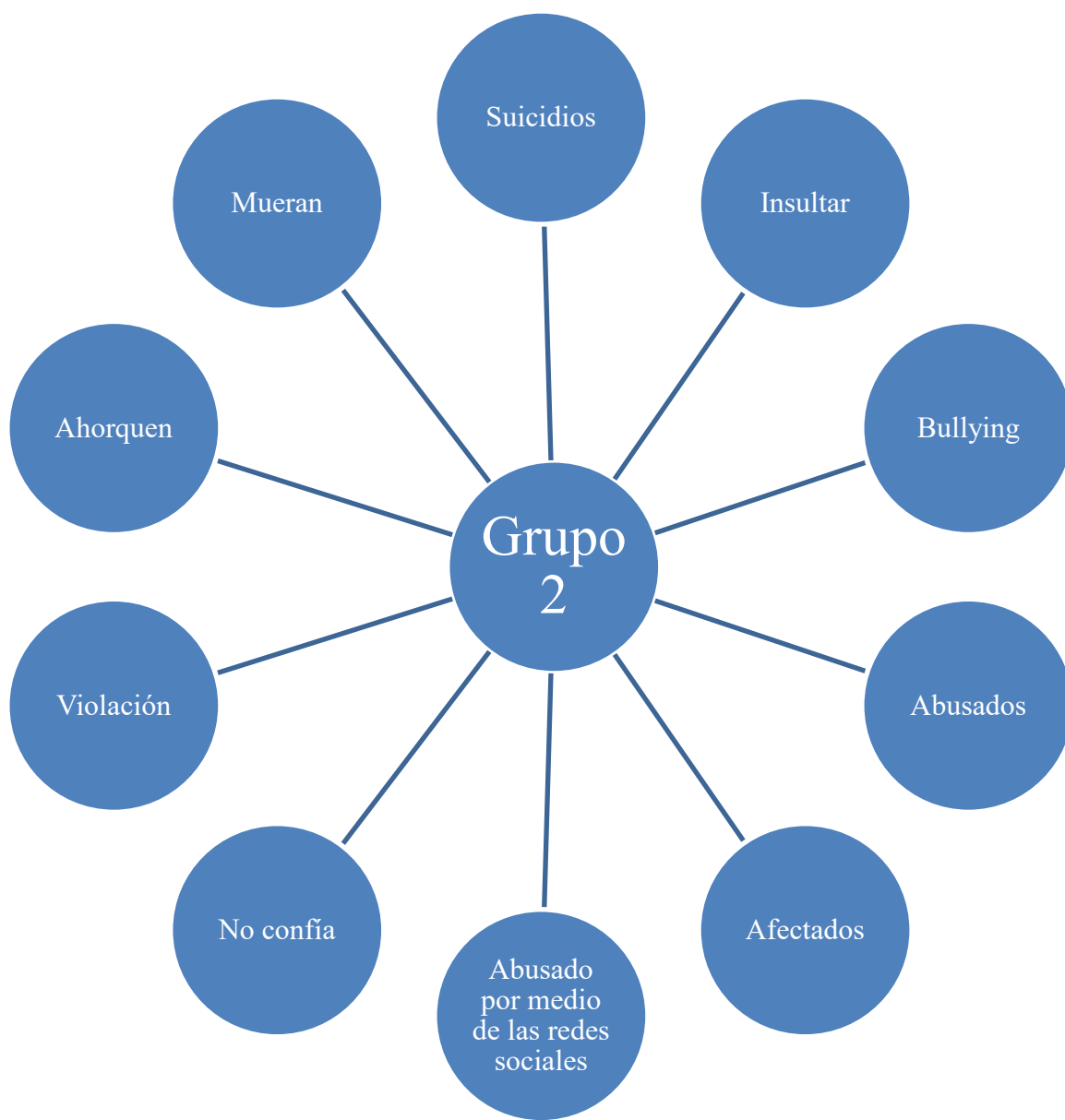
Componentes que hacen parte de la organización denominada ente gubernamental.

Paso 2: Agrupación de elementos significativos

Ciudadanos



Elementos que hacen referencia a los diversos procesos que los sujetos enfrentan con el uso de la tecnología.



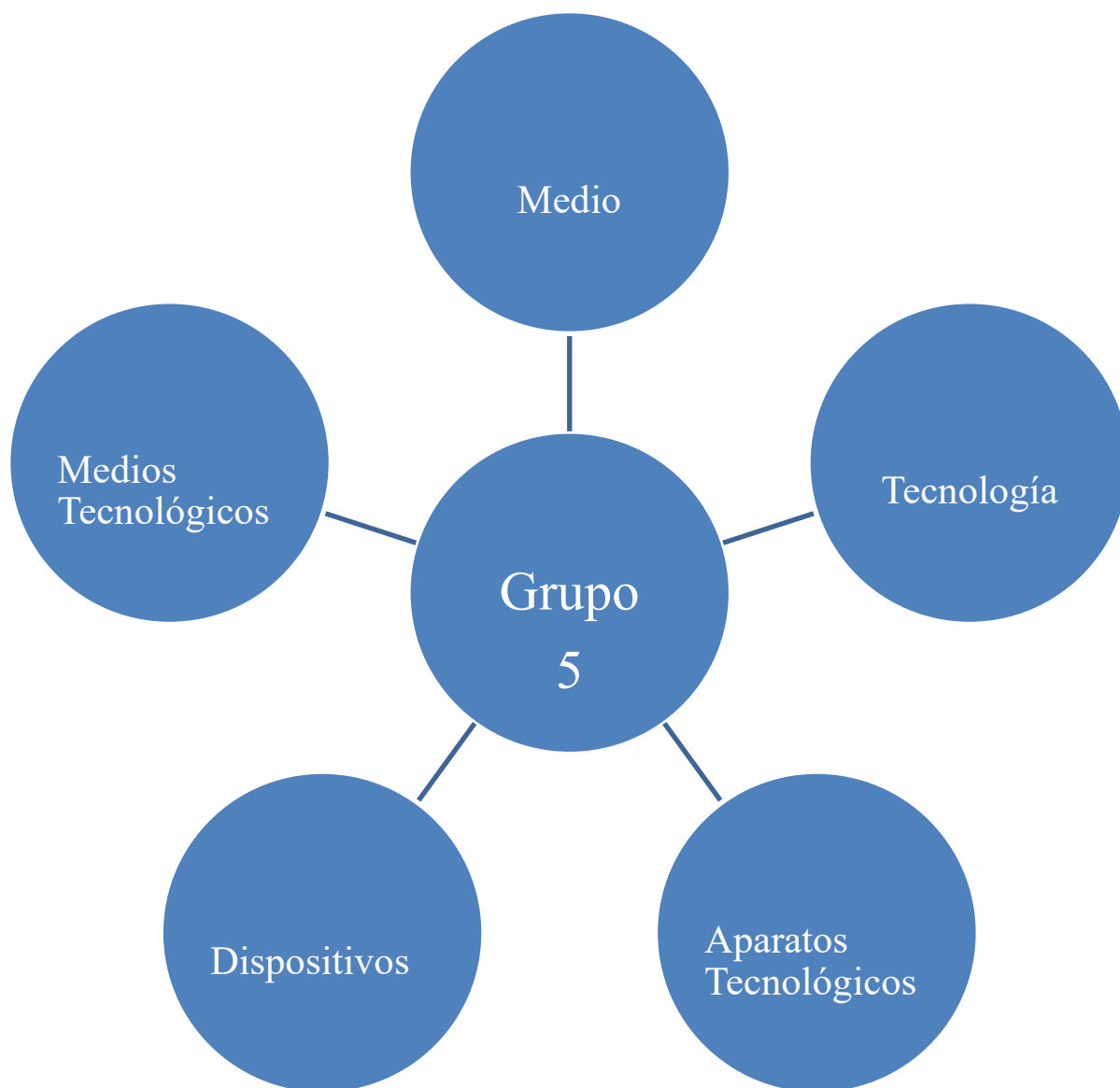
Agrupación de elementos que conforman aquellos fenómenos sociales a los que los sujetos están expuestos con el uso de la tecnología.



Se relacionan los componentes que hacen parte del ciberespacio donde se evidencian las prácticas de los sujetos.



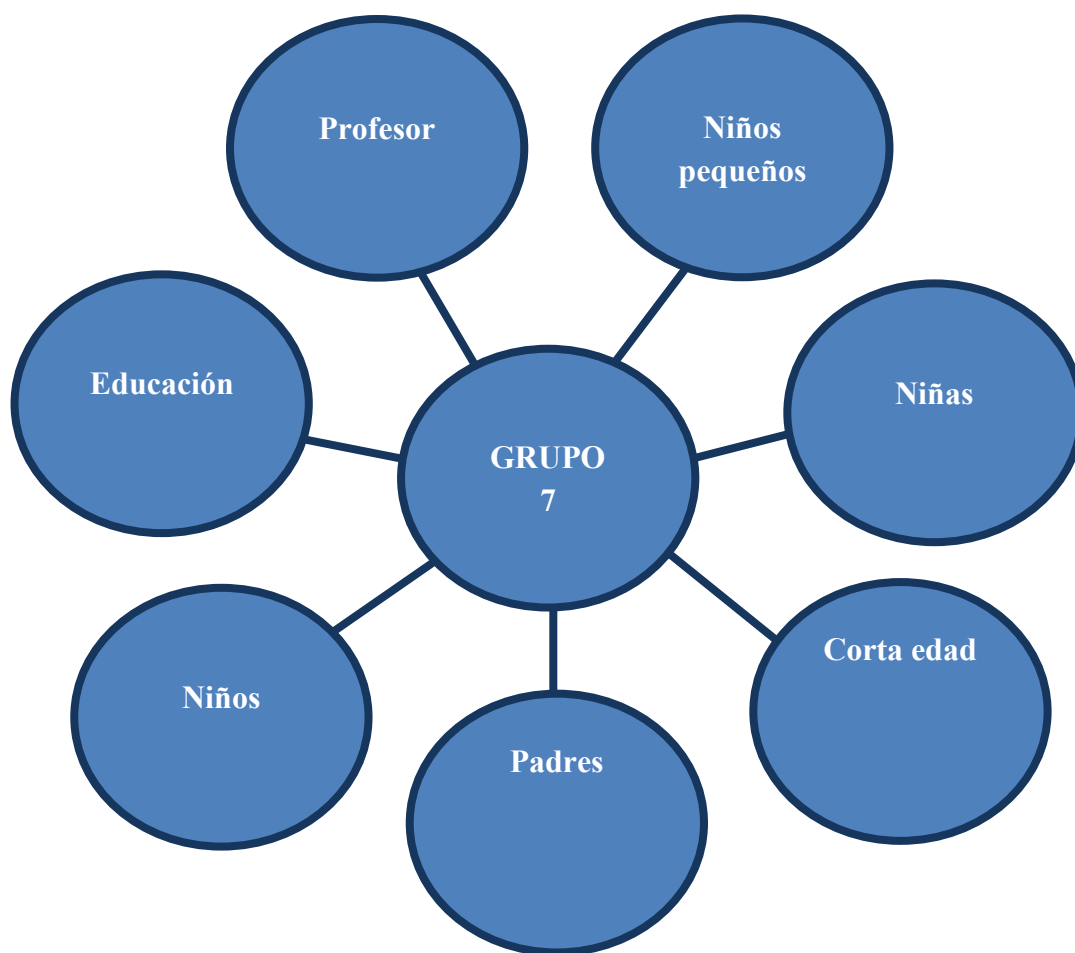
Asociación de Componentes que dan lugar a un nuevo modelo educativo (Educación Virtual) que permite a los usuarios formarse rompiendo las barreras de tiempo y espacio.



Unión de elementos que hacen referencia a las Tecnologías de la Comunicación y la comunicación, que hace parte activa de la vida cotidiana de los sujetos.



Componentes que se relacionan con los avances en los procesos comunicativos que han surgido con el uso de la tecnología.



Interrelación de los sujetos que hacen parte de la comunidad educativa, cuyo papel es brindar aportes para la construcción de una mejor sociedad.

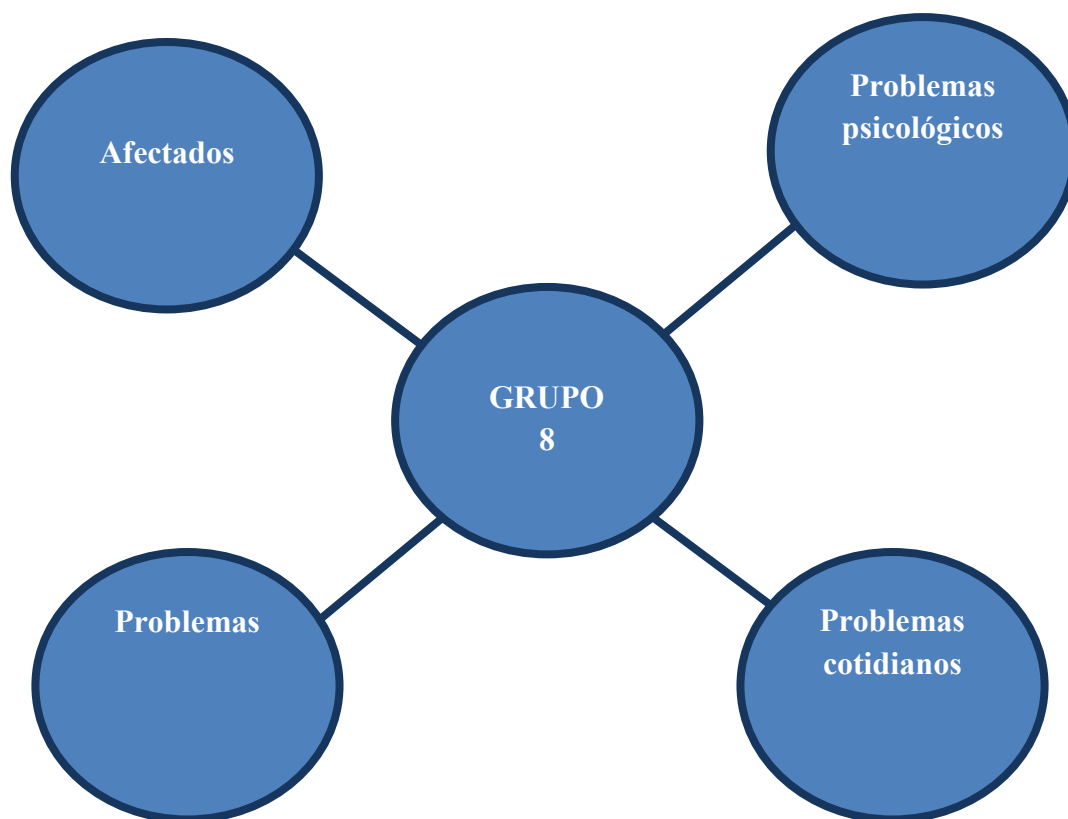


Figura 22: Segundo filtro, agrupación de elementos significativos - Grupo focal con modalidad de juego de roll

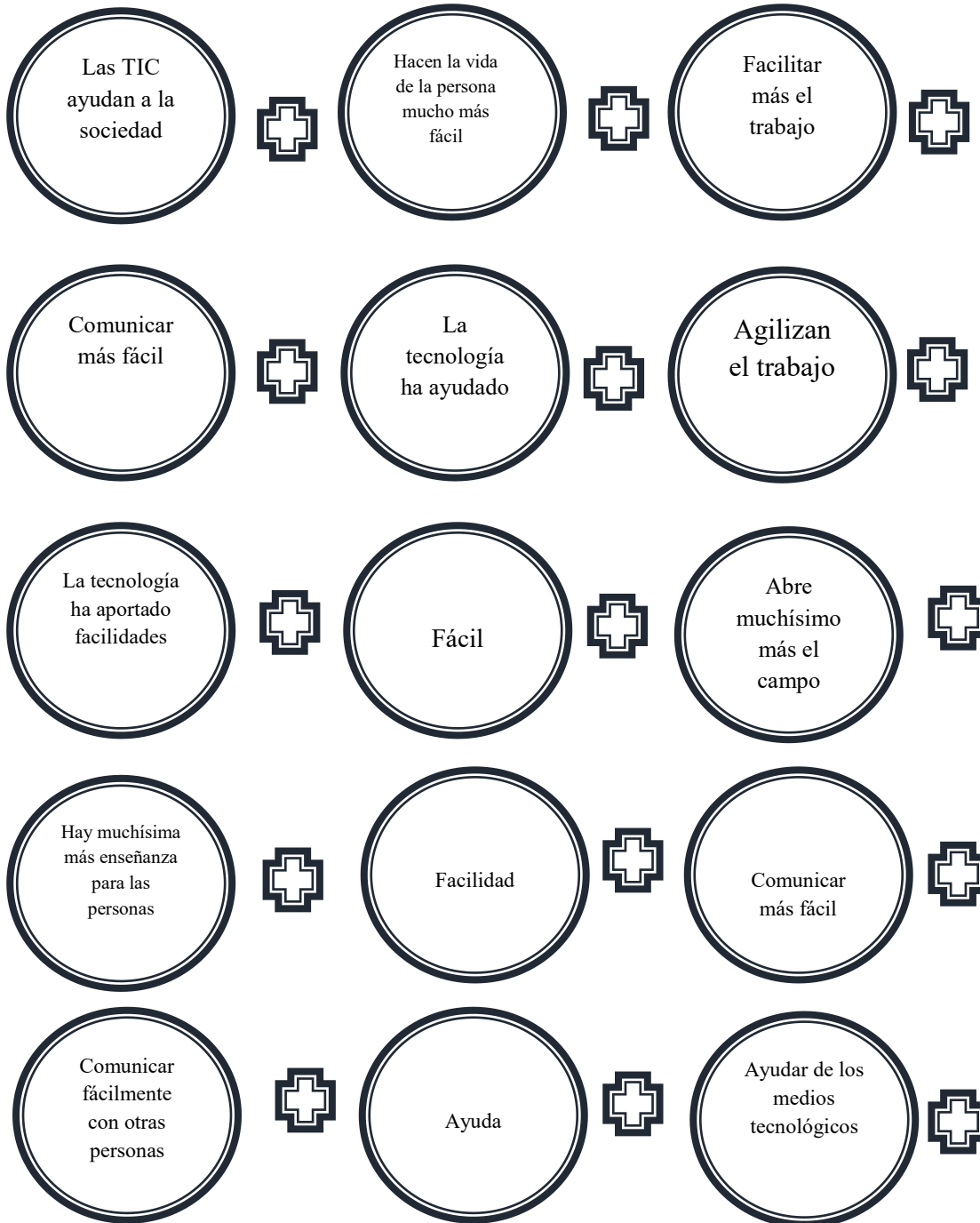
Conglomeración de situaciones a las cuales los sujetos se ven expuestos y que afectan directa e indirectamente su contexto y su relación con los demás.

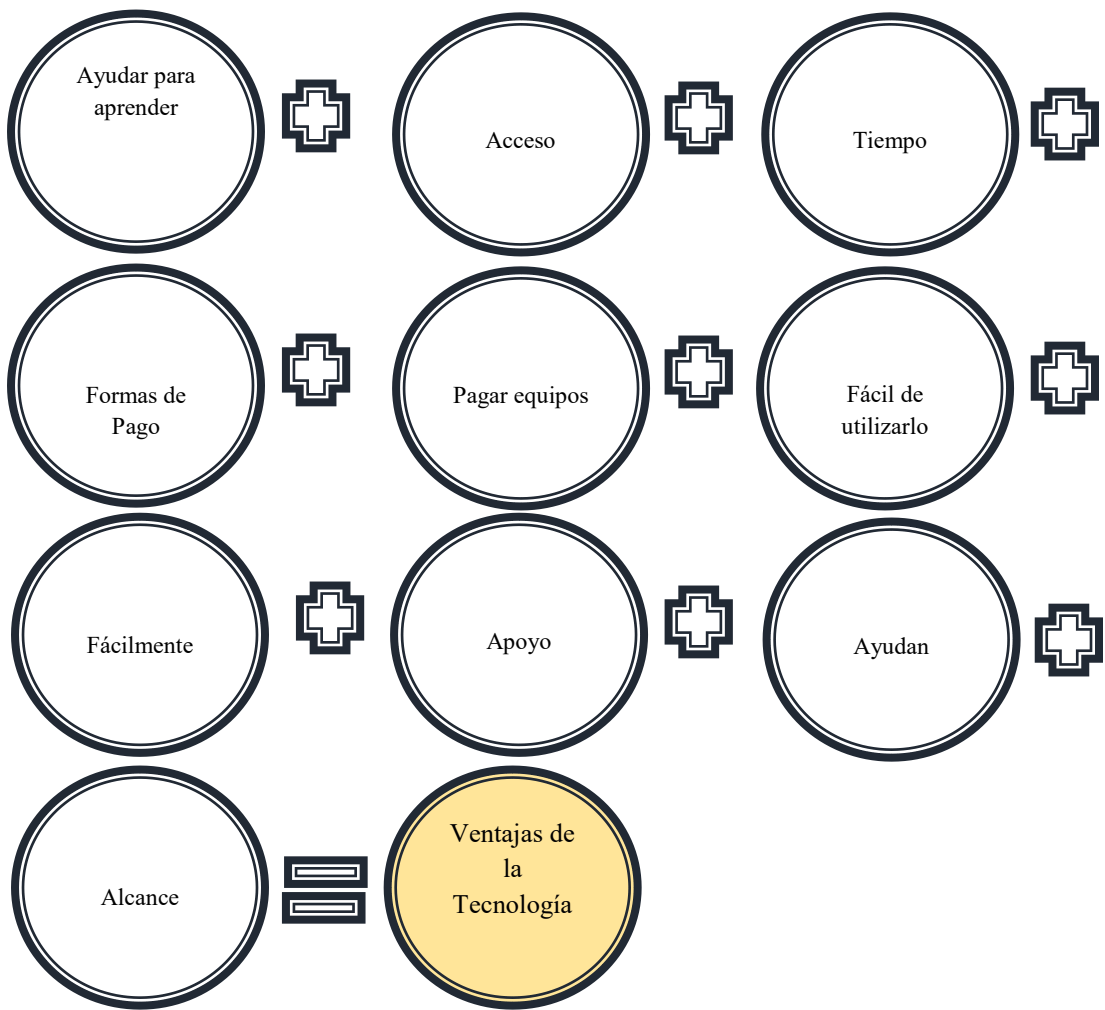
Para este segundo paso en el análisis de la información se tuvo en cuenta elementos significativos anexos en la matriz de recolección de datos, los cuales se agruparon identificando rasgos comunes, evidenciados en la conformación de grupos. Lo anterior se realizó estimando las categorías conceptuales y el marco teórico planteados en este proyecto de investigación.

Paso 3: Nominación de los grupos contruidos

Profesionales

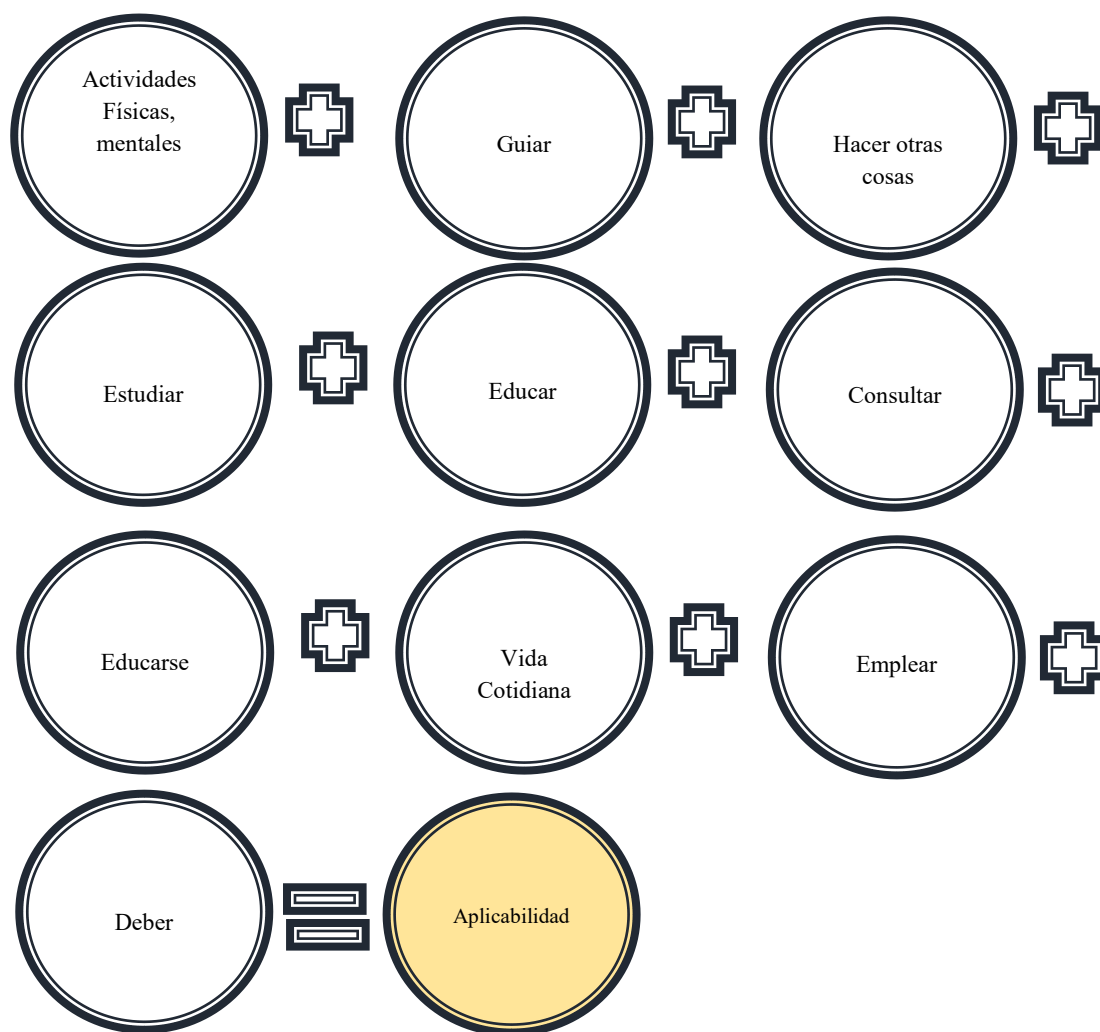
Nodo 1:





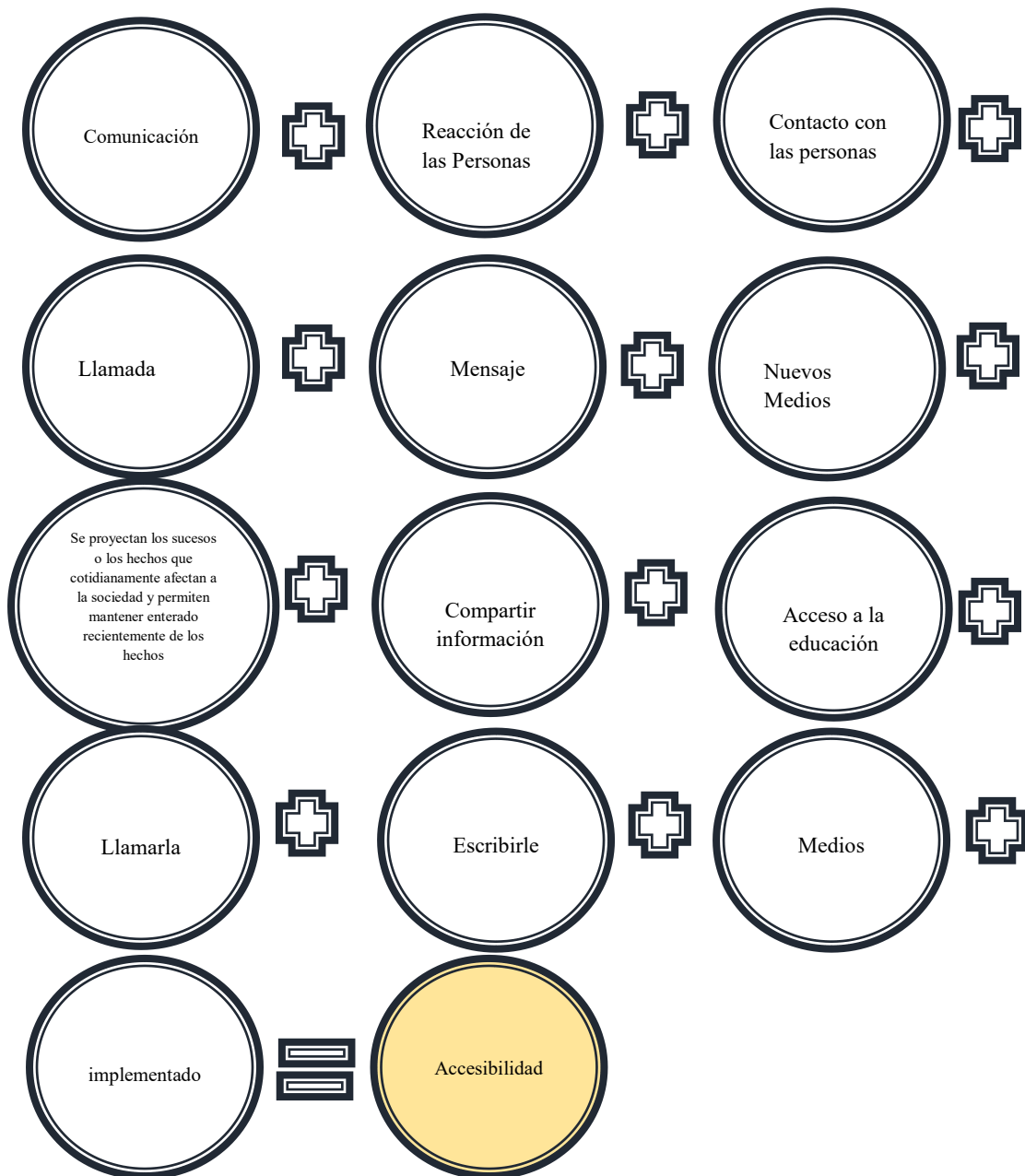
Se nominan los conceptos que abarcan todo lo relacionado con las ventajas de la tecnología a partir de la percepción de los sujetos

Nodo 2



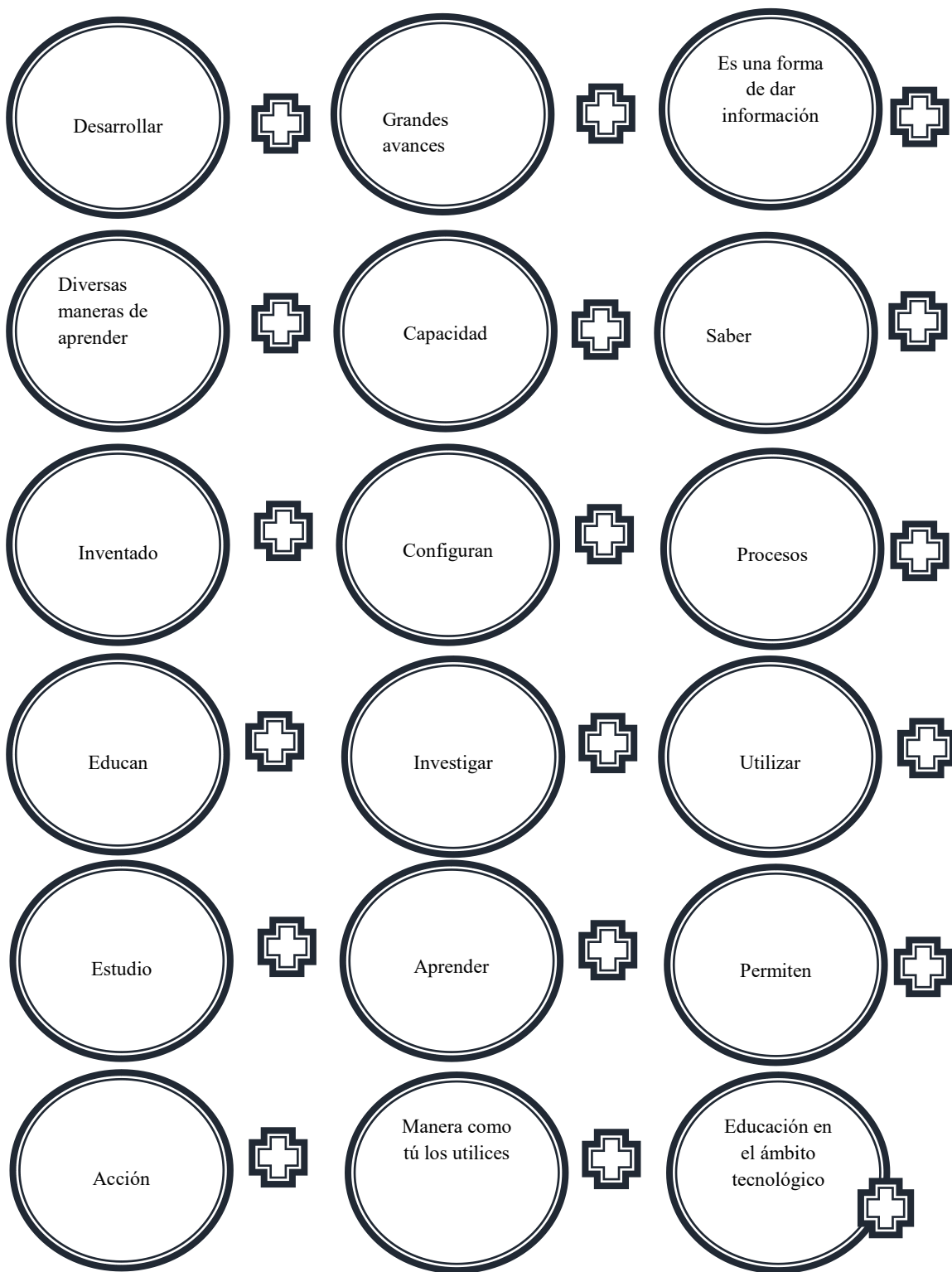
Los elementos contenidos en esta nominación hacen referencia a la aplicabilidad que le dan los sujetos al uso de la tecnología partiendo desde su experiencia.

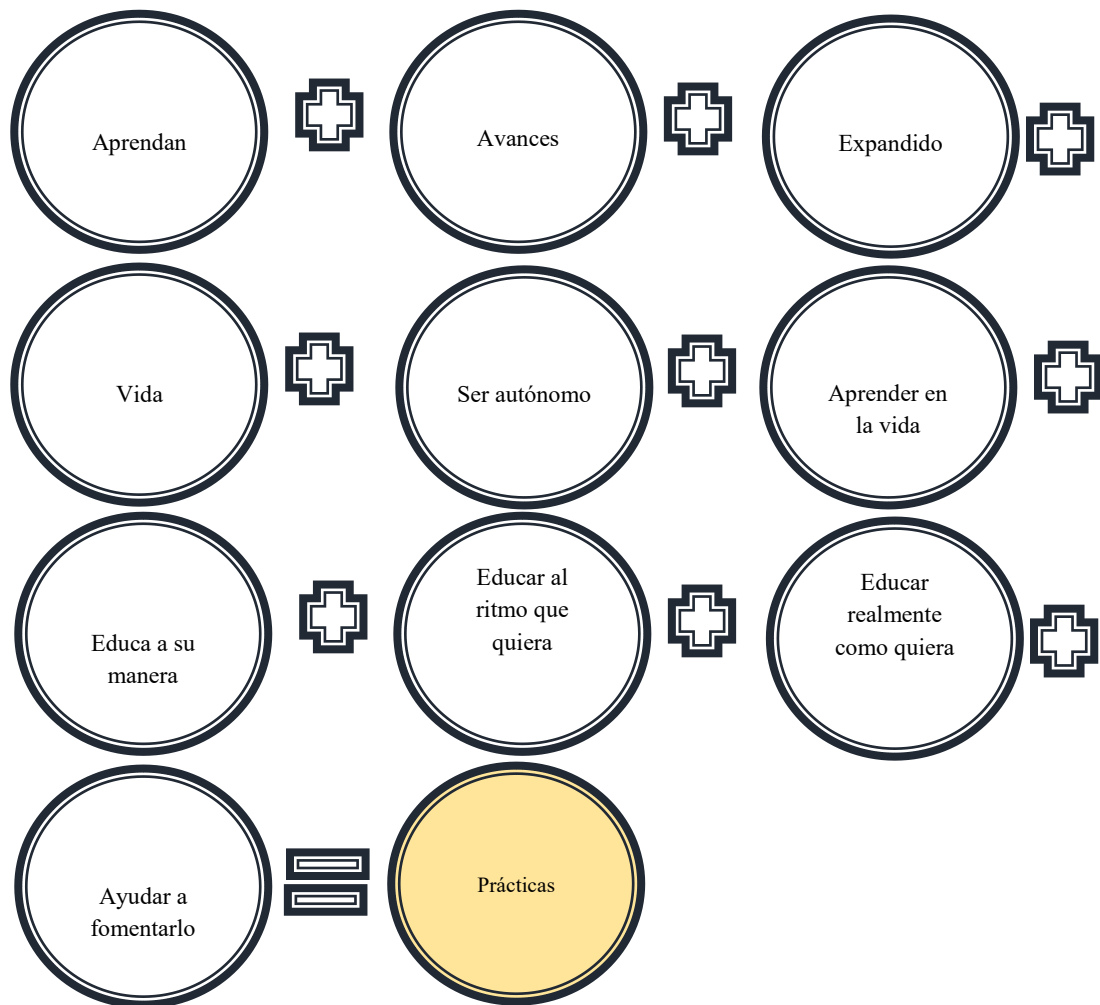
Nodo 3



Con esta nominación de los elementos surge la categoría englobante de accesibilidad teniendo en cuenta las formas de comunicar de los sujetos.

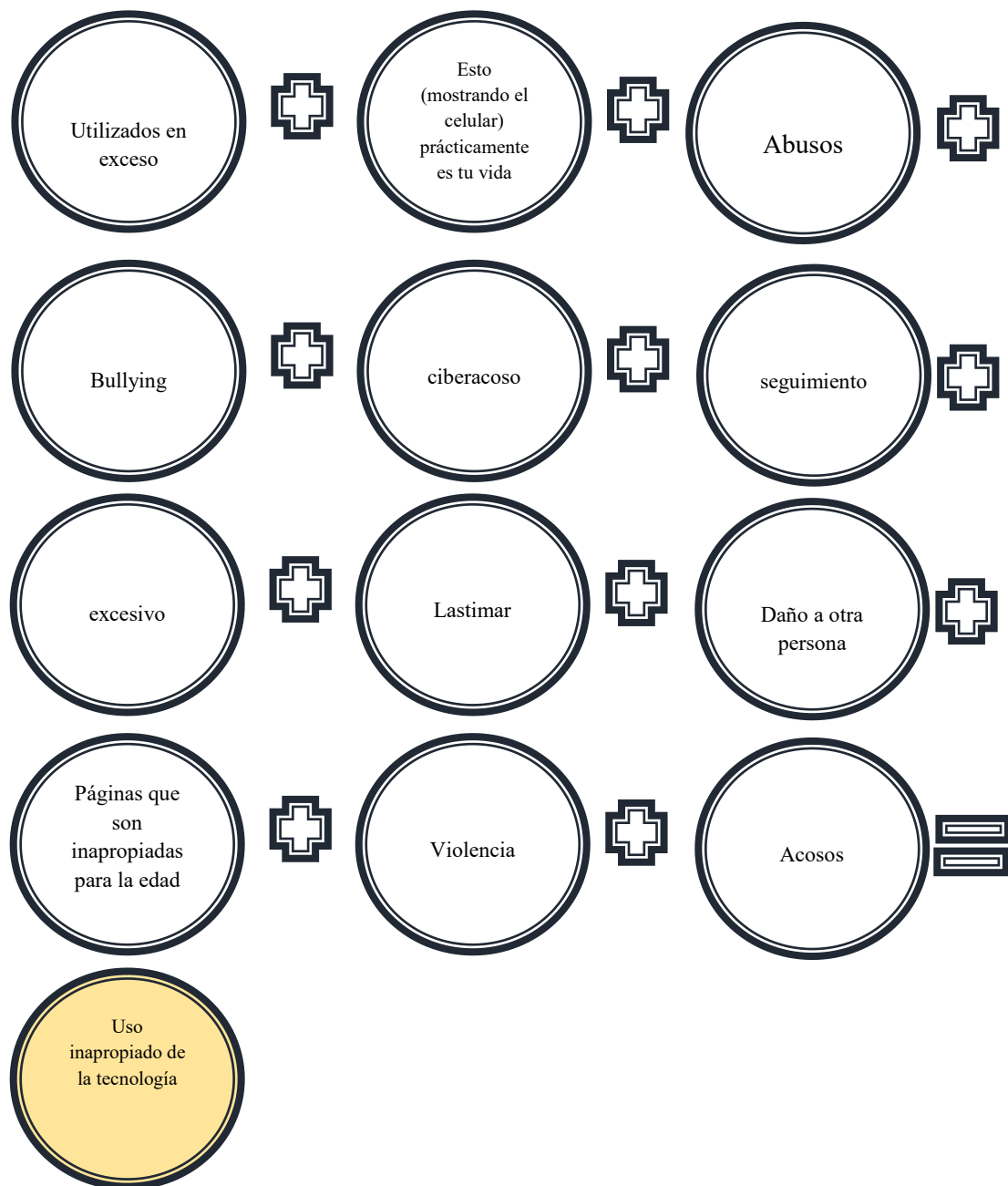
Nodo 4





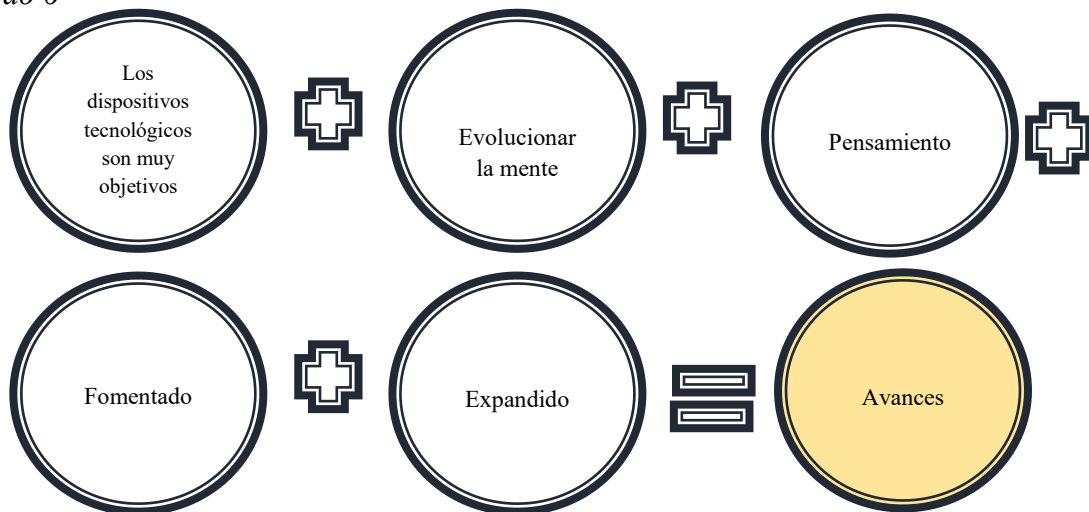
Partiendo de los elementos característicos de las diversas formas en que los sujetos usan la tecnología, surge el término englobante de Prácticas

Nodo 5



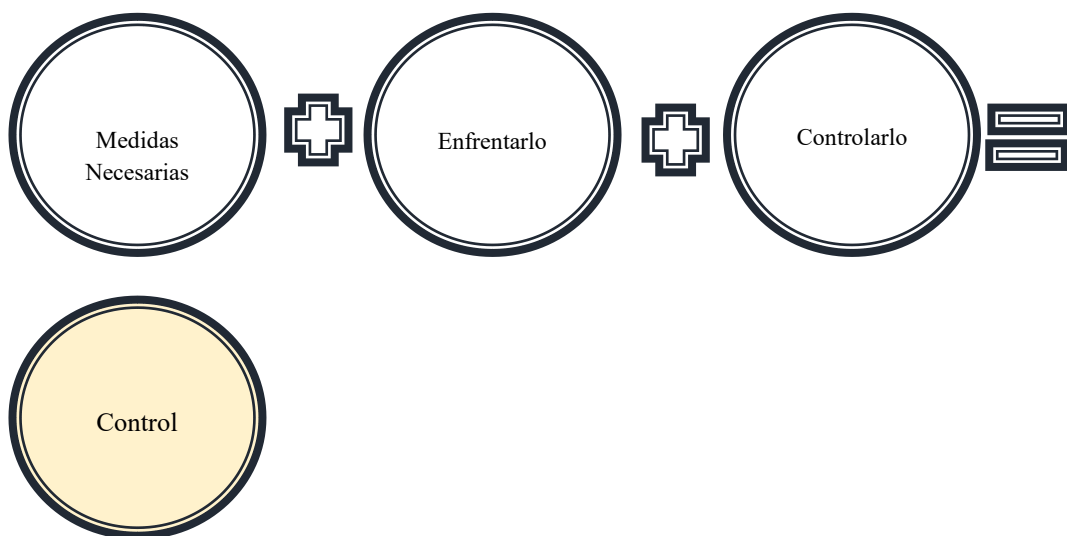
Partiendo de las conductas que adoptan los sujetos en el ciberespacio, emerge el concepto del uso inapropiado de la tecnología.

Nodo 6



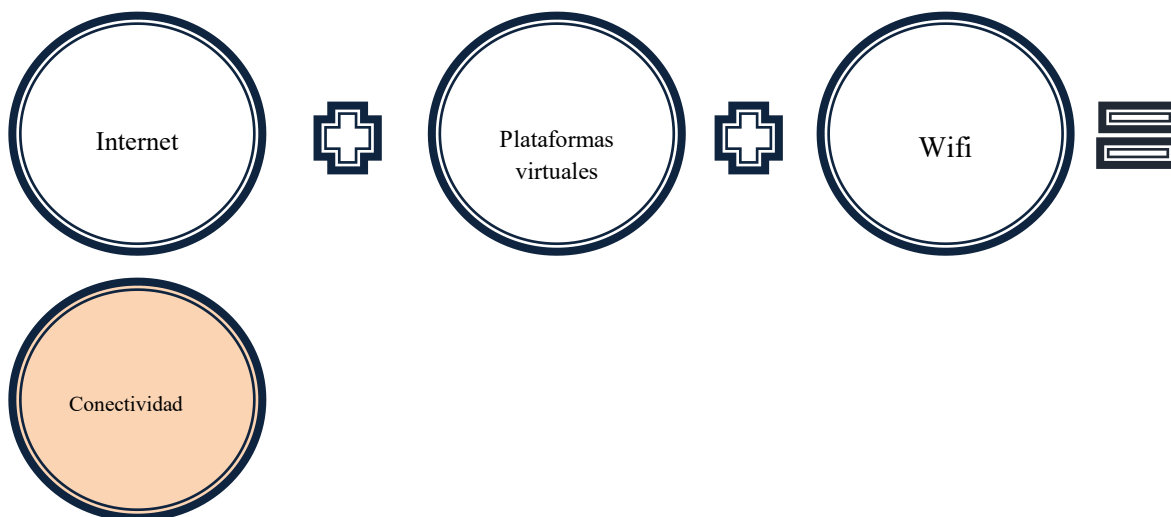
El concepto de avance se construye partiendo de la nominación de elementos que integran las diferentes transformaciones que la sociedad ha vivido con el uso masivo de la

Nodo 7



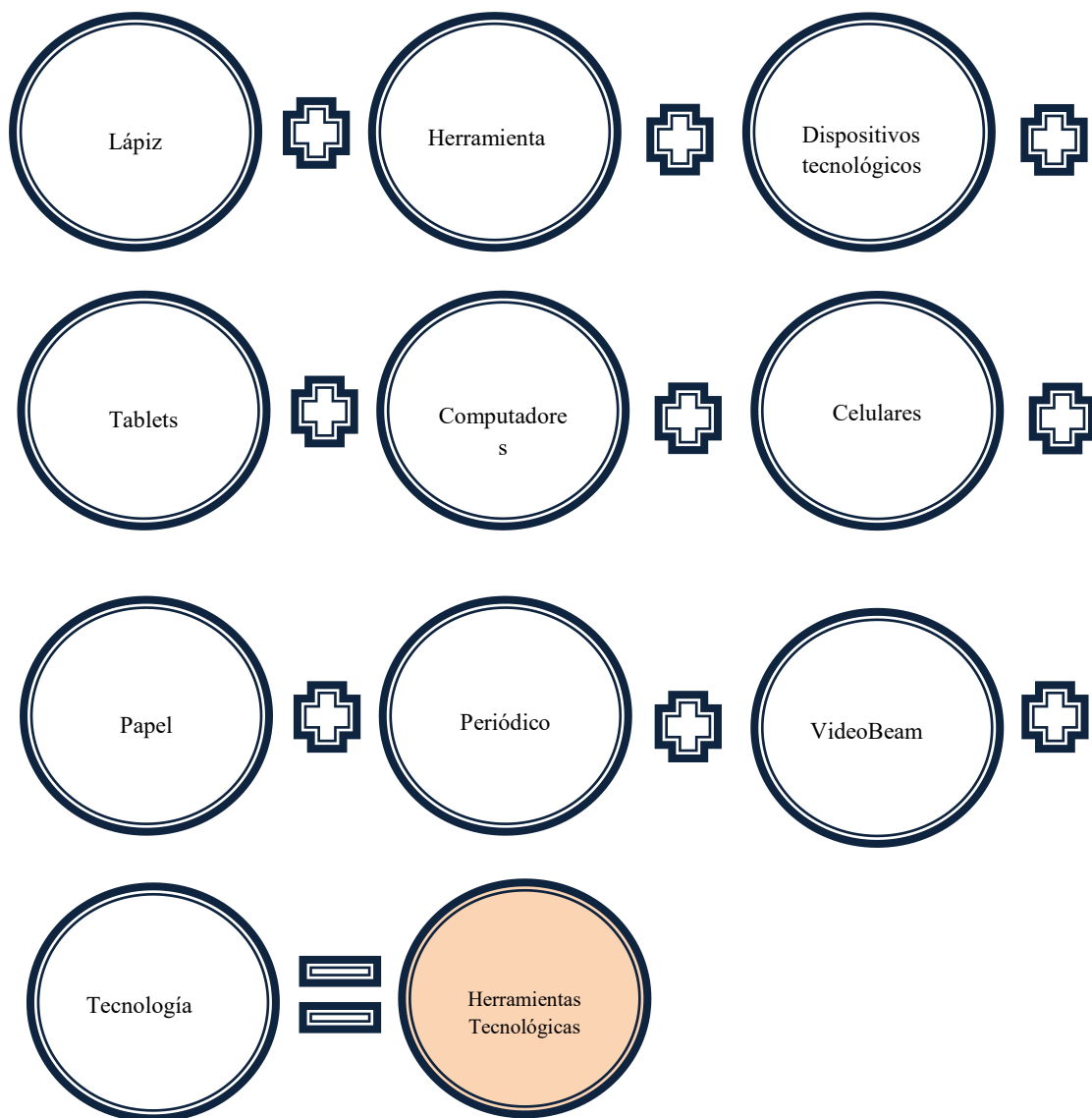
Con el uso que los sujetos dan a la tecnología, se hace necesario establecer medidas que ayuden al control de las dinámicas que se producen allí.

Nodo 8



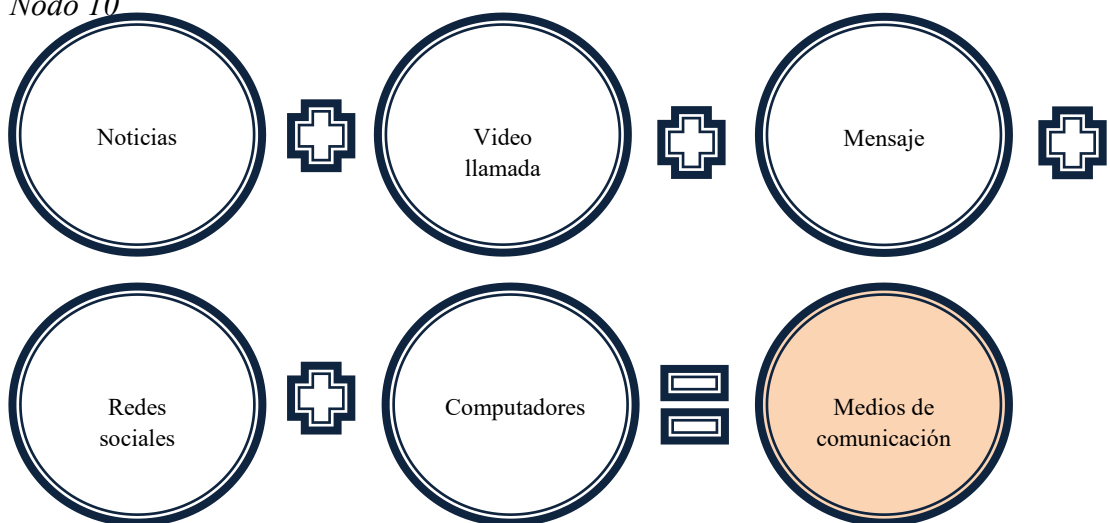
Con el uso masivo de la tecnología y el fácil acceso a la información la conectividad juega un papel esencial en las necesidades comunicativas de los sujetos.

Nodo 9



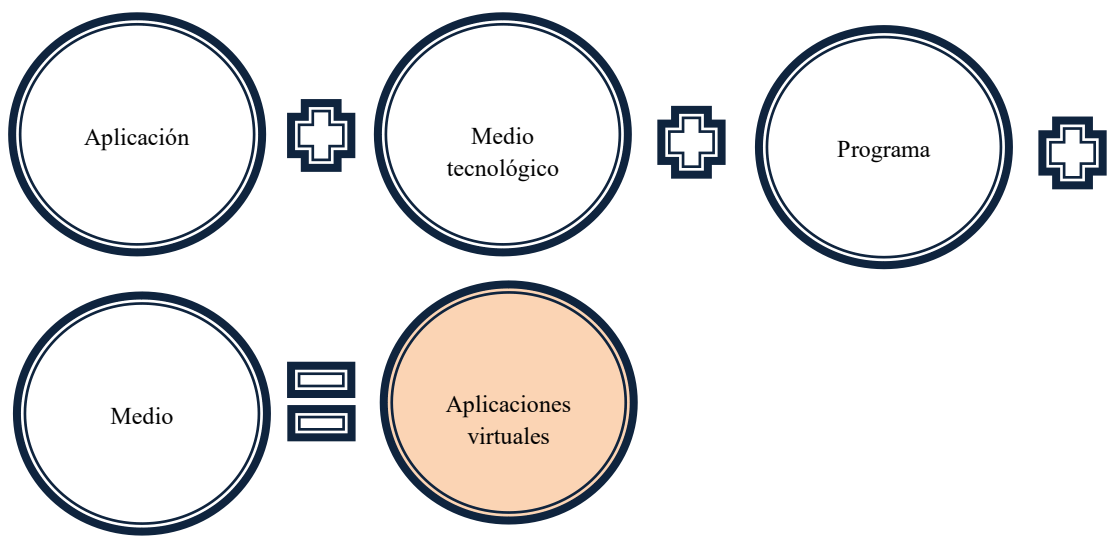
Los sujetos ante la necesidad de comunicarse crean artefactos que ayudan a este proceso.
Las herramientas tecnológicas son el resultado de este trabajo.

Nodo 10



El concepto de medios de comunicación ha permitido la interacción entre los sujetos, es por eso que los canales de comunicación se han reforzado con el uso de los dispositivos electrónicos.

Nodo 11



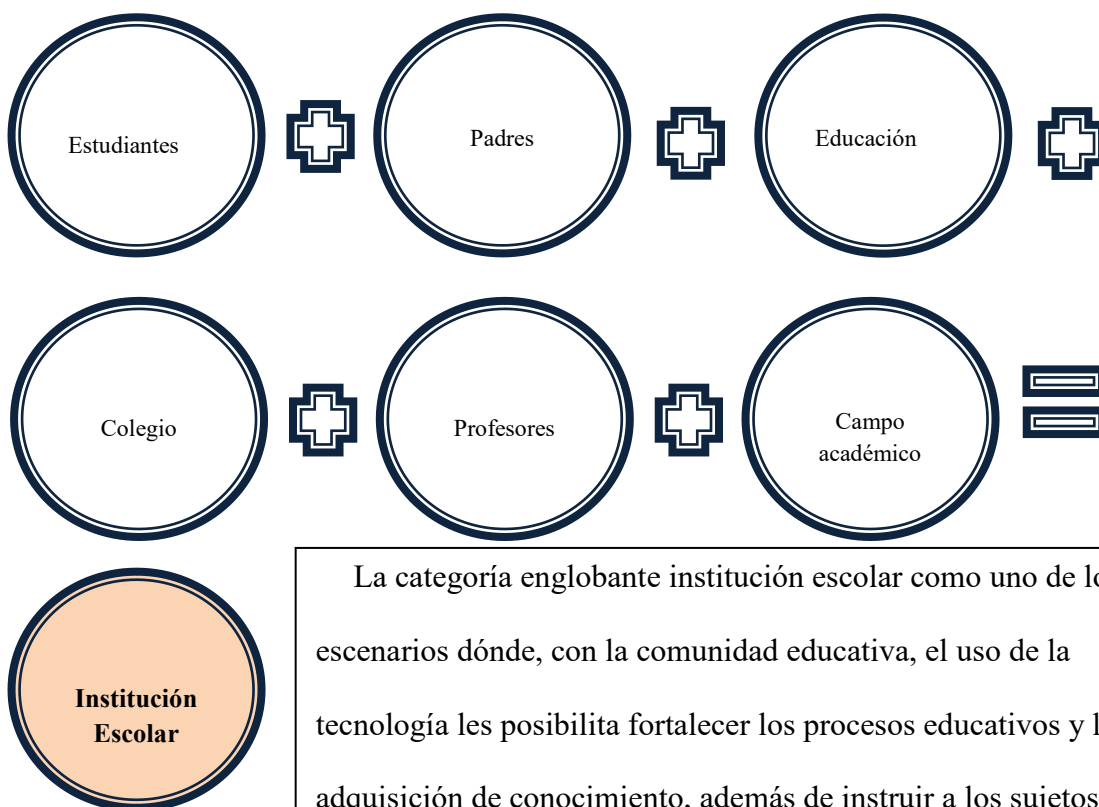
El uso exponencial de la tecnología exige que las formas de comunicación e interacción varíen, sean más dinámicas y se renueven constantemente. Las aplicaciones virtuales facilitan este proceso para que los sujetos tengan más opciones al momento de hacer uso de la tecnología

Nodo 12



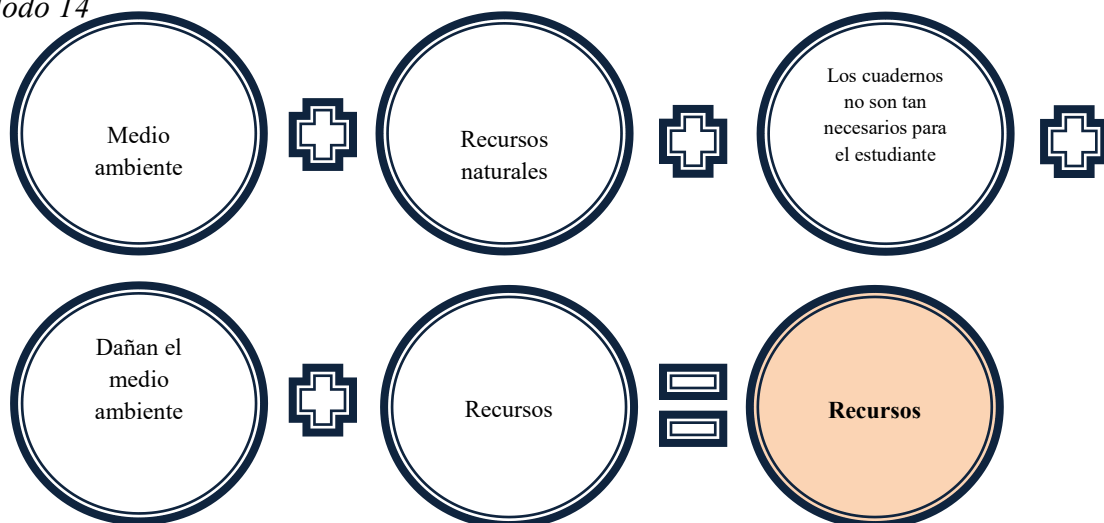
Los dispositivos electrónicos, los artefactos y la tecnología al igual que la sociedad, están expuestos a transformaciones por las necesidades que surgen a través de los años. Los avances tecnológicos han permitido a los sujetos acceder a un sin número de recursos y herramientas que les permite modificar sus dinámicas de comunicación en la vida cotidiana.

Nodo 13



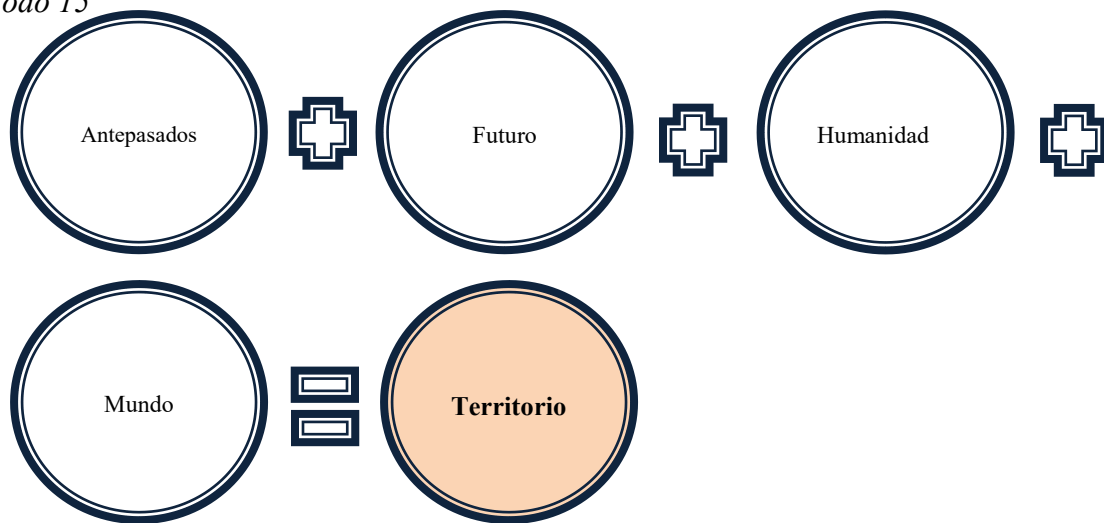
La categoría englobante institución escolar como uno de los escenarios dónde, con la comunidad educativa, el uso de la tecnología les posibilita fortalecer los procesos educativos y la adquisición de conocimiento, además de instruir a los sujetos bajo una mirada más crítica.

Nodo 14



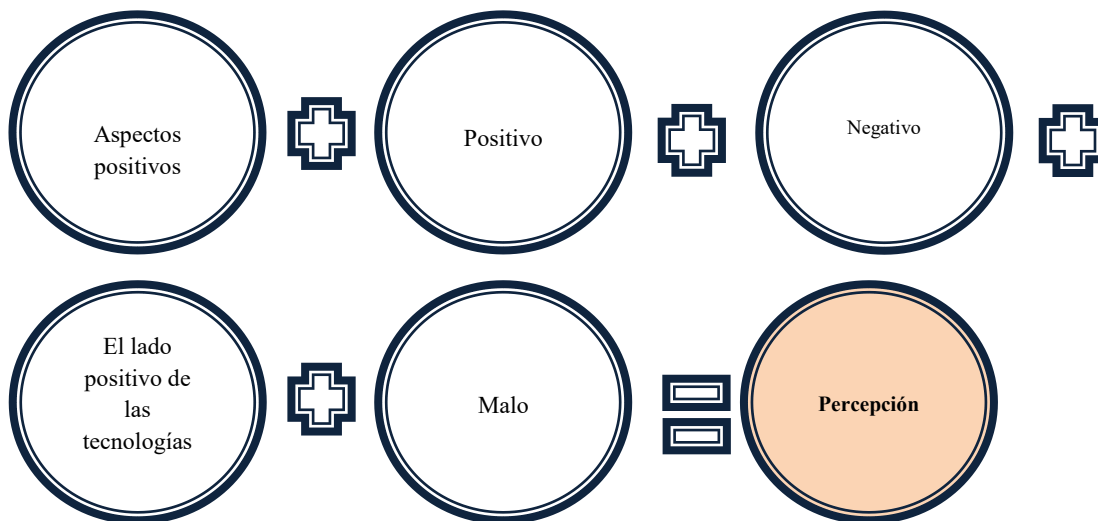
Los recursos se han visto afectados con el uso masivo de la tecnología, donde los sujetos desde sus prácticas en la vida cotidiana y ante la necesidad de ser eficientes y eficaces han debilitado el medio ambiente.

Nodo 15



El Territorio como segundo espacio antropológico, que trae a colación Pierre Lévy, surgió durante el período Neolítico con el desarrollo de la agricultura, la ciudad, el estado, y la escritura. Desarrollos que han aportado a transformaciones sociales y a la creación de artefactos tecnológicos que han facilitado las dinámicas sociales.

Nodo 16



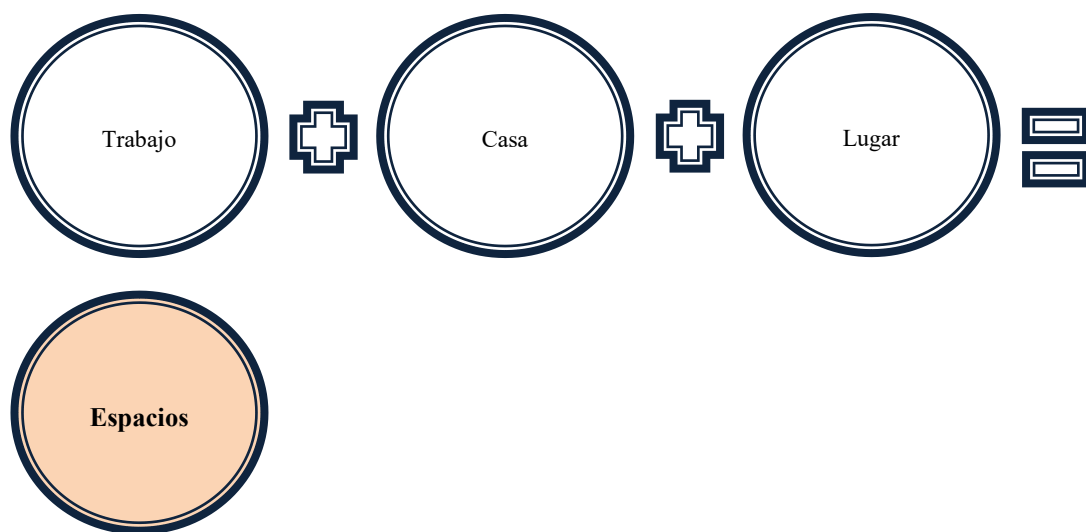
Los sujetos a través de sus experiencias con el uso de la tecnología tienen una percepción frente a la misma, que les permite adoptar diferentes posturas frente al impacto de esta en la sociedad.

Nodo 17



El ente gubernamental, como otro de los escenarios que representa a la sociedad desde lo público y lo privado se encarga de emprender y liderar proyectos que fomentan el desarrollo de cada uno de los sujetos.

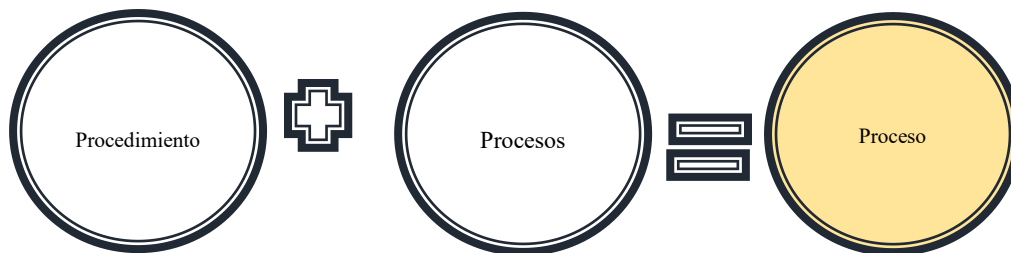
Nodo 18



Los sujetos interactúan en diferentes espacios, tanto en lo físico como en lo virtual, donde tienen la oportunidad de establecer formas de comunicación e interacción entre ellos.

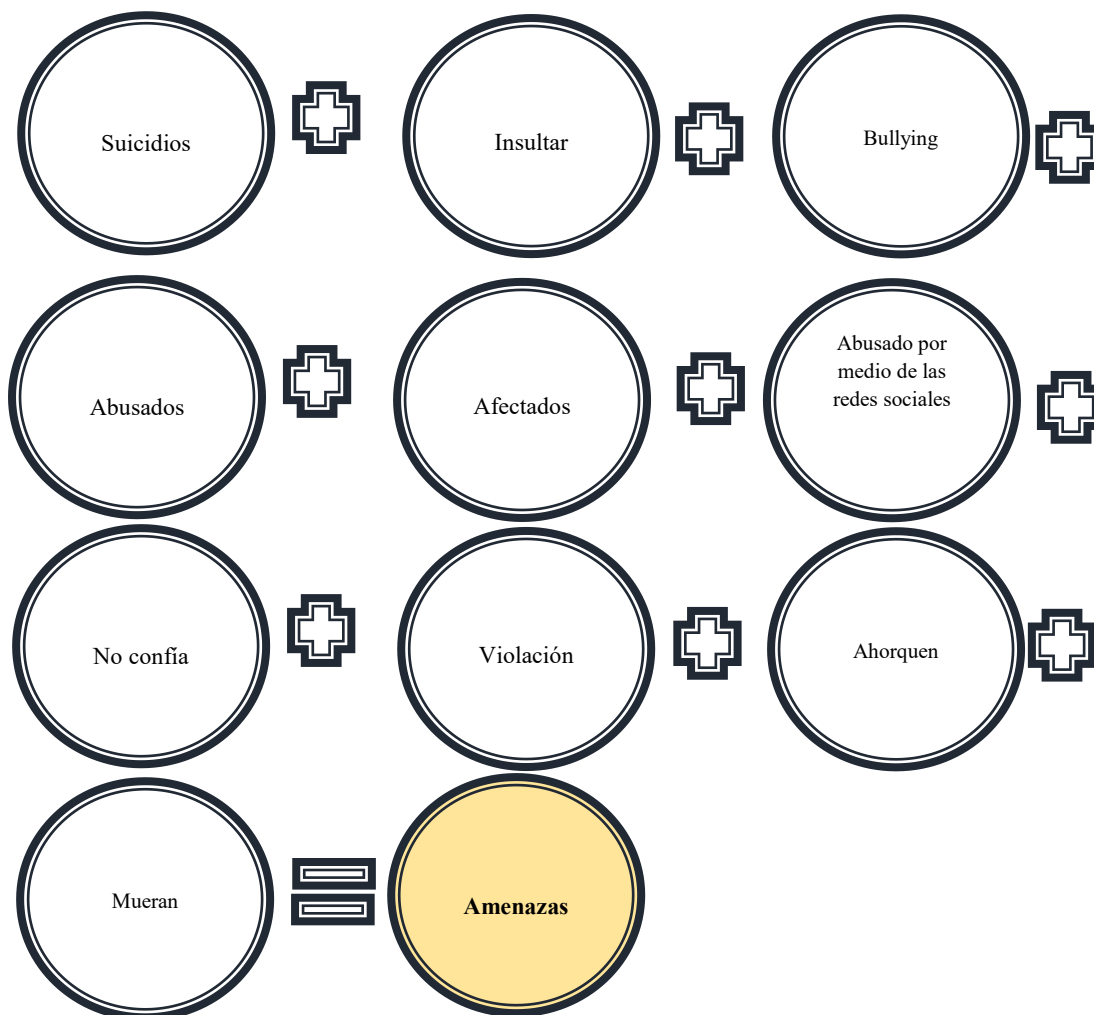
Ciudadanos

Nodo 1



Toda relación e interacción entre sujetos para desarrollar diferentes deberes de su vida cotidiana, está liderado por procesos, los cuáles fomentan al fortalecimiento, en este caso, de las dinámicas comunicativas entre ellos.

Nodo 2



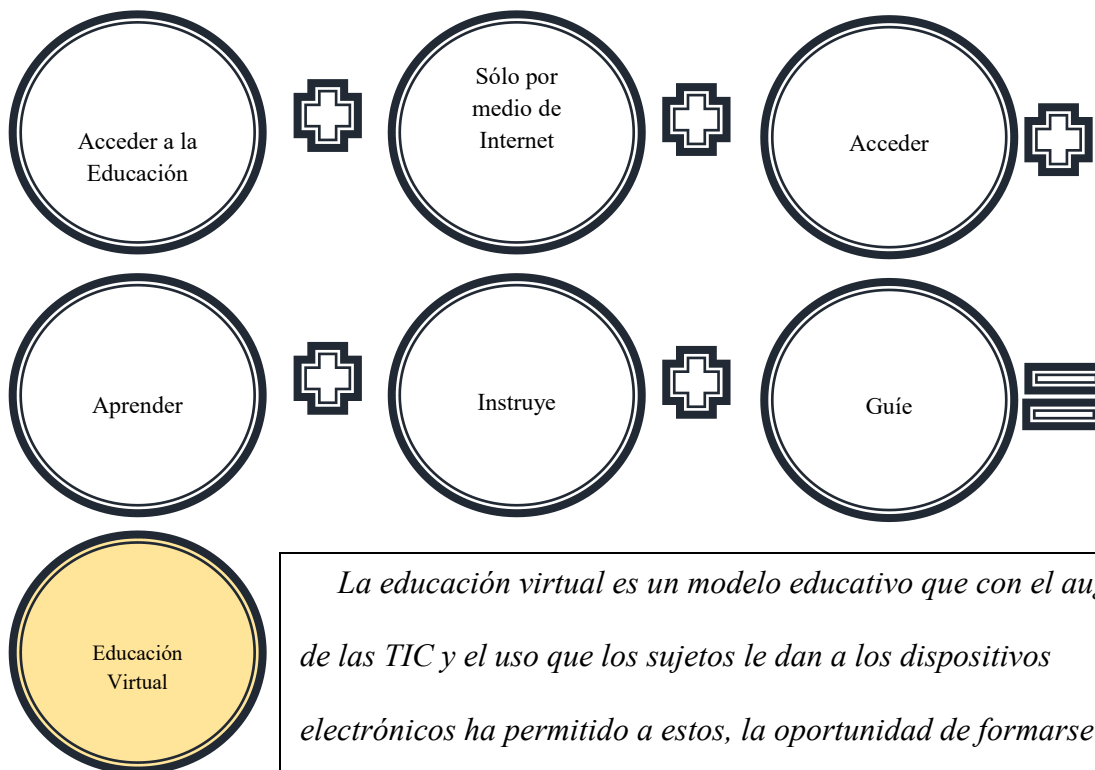
Estos elementos enmarcan una serie de fenómenos sociales que han trascendido al ciberespacio con el uso de la tecnología, donde los sujetos se ven expuestos a amenazas a la hora de interactuar con otros individuos.

Nodo 3



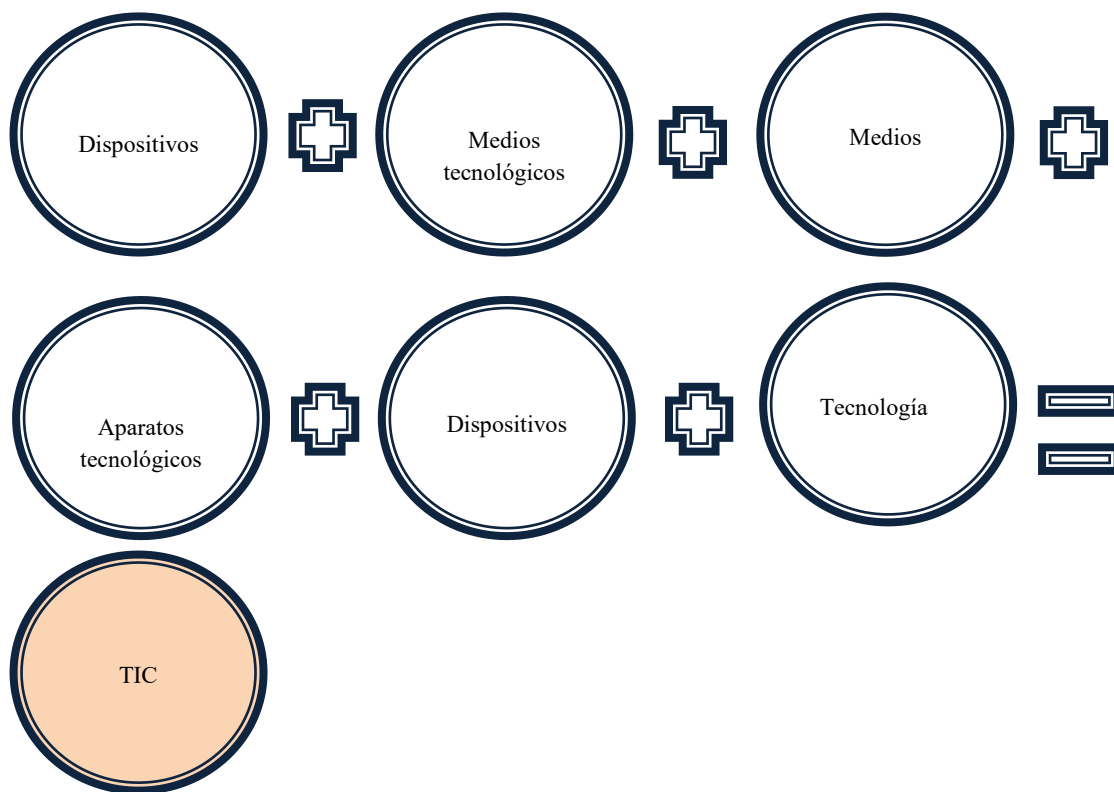
Con el uso de la tecnología, el ciberespacio se convierte en un lugar donde los sujetos pueden romper esas brechas de espacio-tiempo y fortalecer los procesos comunicativos en pro de su desarrollo tanto individual como colectivo.

Nodo 4



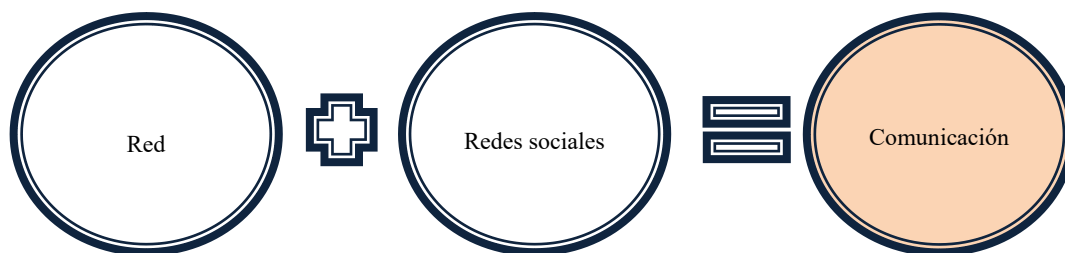
La educación virtual es un modelo educativo que con el auge de las TIC y el uso que los sujetos le dan a los dispositivos electrónicos ha permitido a estos, la oportunidad de formarse y adquirir conocimiento traspasando el espacio físico y las limitaciones a que se puede enfrentar en su vida cotidiana.

Nodo 5



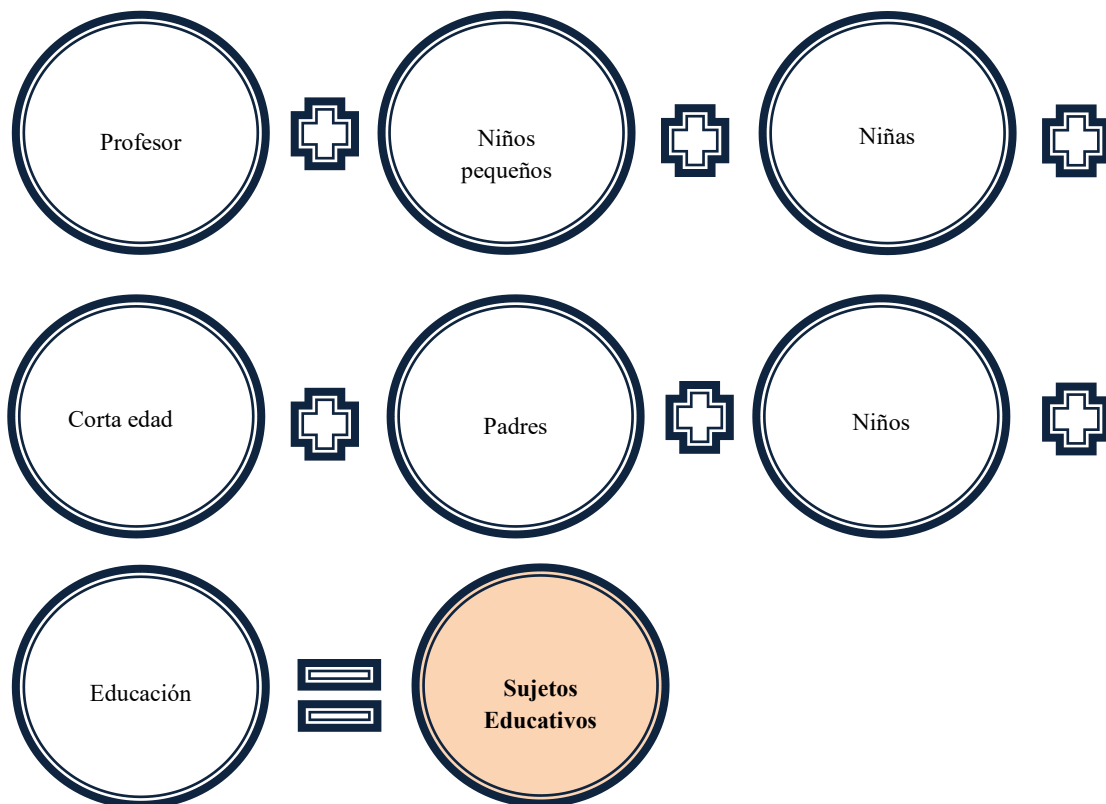
Las Tecnologías de la Información y Comunicación han permitido a los sujetos expandir y avanzar en sus procesos de interacción y de comunicación, agilizando así sus deberes en la vida cotidiana.

Nodo 6



Las redes sociales han transformado la forma en cómo los sujetos se comunican e interactúan con sus semejantes, ampliando más las posibilidades de relacionarse entre los mismos.

Nodo 7



Los sujetos educativos son aquellos actores que basados en su interacción construyen conocimiento individual y colectivamente. Esta interacción se ve mediada con el uso de las TIC donde los procesos se enriquecen y varían constantemente

Nodo 8

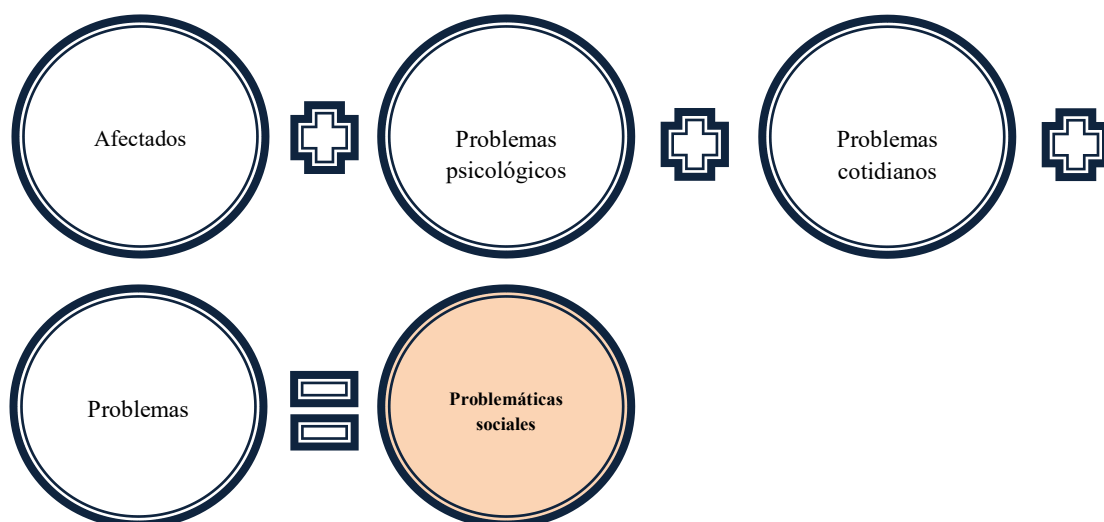


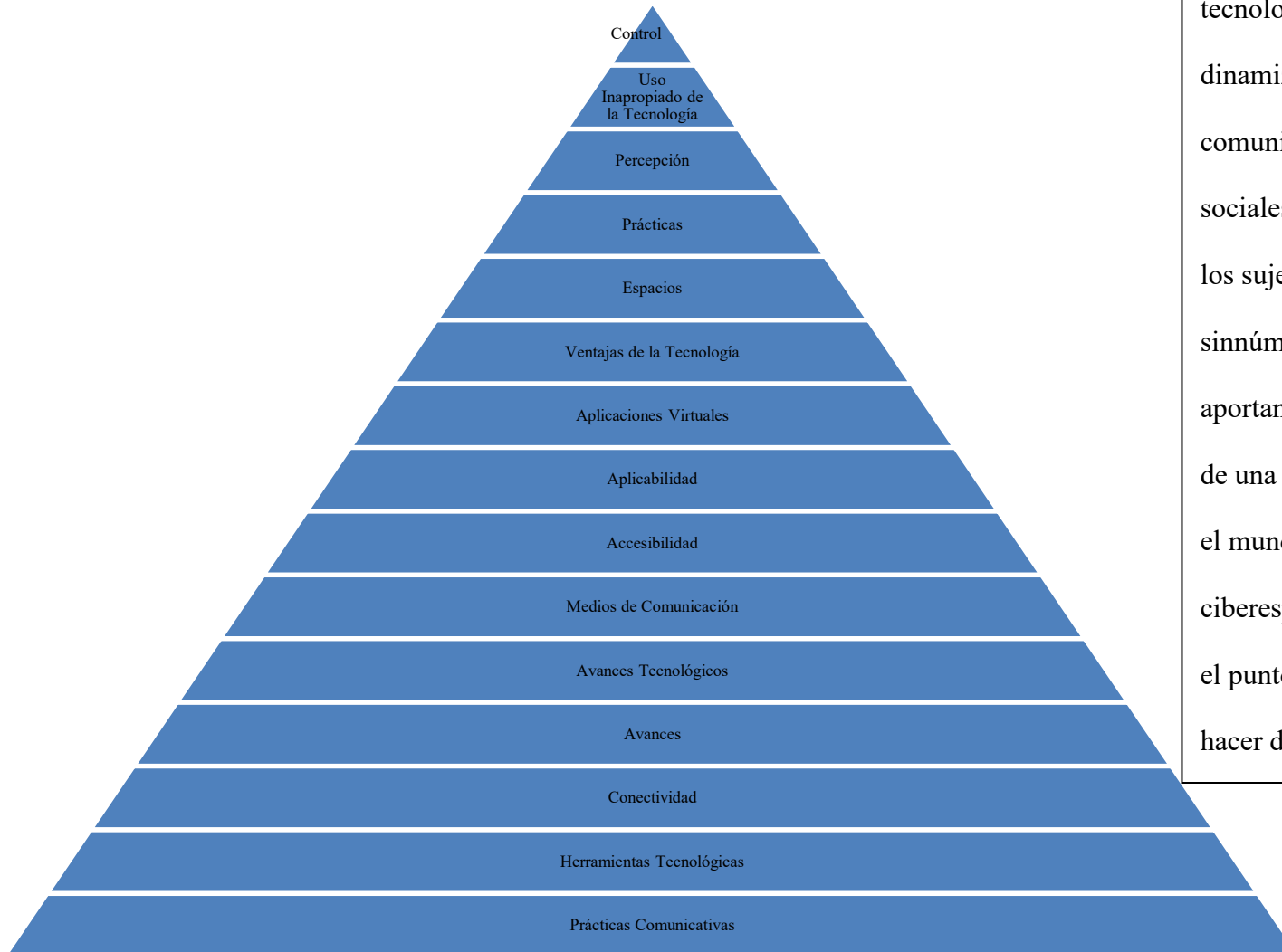
Figura 23: Tercer filtro, Nominación de los grupos construidos - Grupo focal con modalidad de juego de roll

Tanto en el espacio físico como virtual, los sujetos están expuestos e inmersos a problemáticas sociales que se derivan de la forma en que usan la tecnología alternado los

En este paso se hizo una nominación de conceptos claves, los cuáles se agruparon en una categoría englobante que contiene cada uno de los elementos anteriormente expuestos en el paso 2 de agrupación de elementos significativos, haciendo relación con el marco teórico y las categorías conceptuales de este proyecto de investigación.

Paso 4: Relaciones entre los grupos contruidos

Profesionales



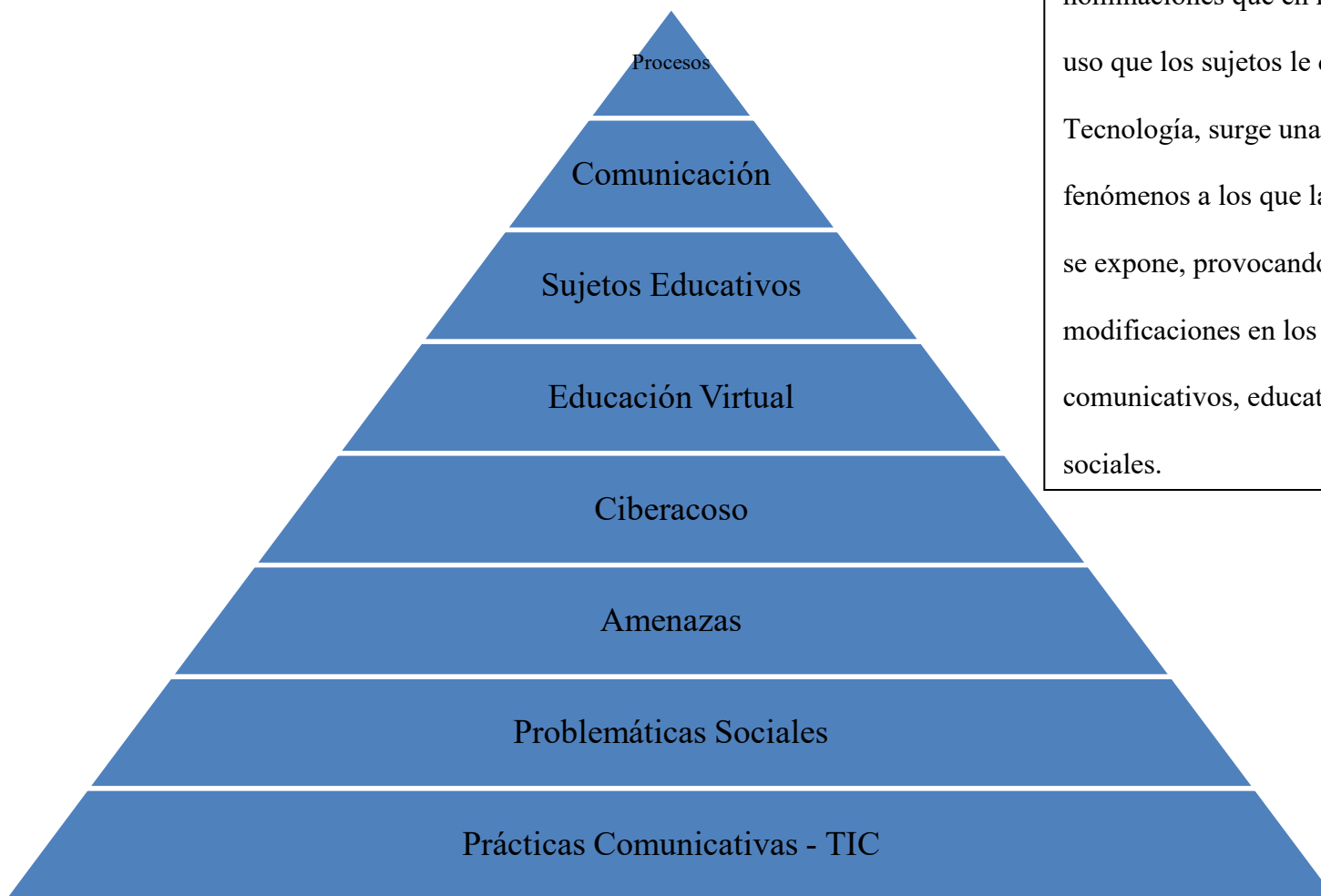
Este primer gráfico permite identificar como la tecnología, con sus avances, dinamizado los proceso comunicativos y también sociales que ha permitido a los sujetos el acceso a un sinnúmero de recursos, aportando así al desarrollo de una sociedad traspasando el mundo físico y donde el ciberespacio se convierte en el punto de partida del qué hacer de la vida diaria.



A partir del segundo espacio antropológico del Territorio se evidencian las transformaciones a las que se ha expuesto la humanidad en su estructura social, basados en la necesidad que se presenta y en las experiencias vividas, como son la creación de los diferentes entes de control, que permiten su normal funcionamiento, además de imponer normas que brindan seguridad a cada uno de los sujetos que la componen.

Paso 4: Relaciones entre los grupos construidos

Ciudadanos



En este gráfico se puede visualizar la agrupación de nominaciones que en relación al uso que los sujetos le dan a la Tecnología, surge una serie de fenómenos a los que la sociedad se expone, provocando así modificaciones en los procesos comunicativos, educativos y sociales.

Figura 24: Cuarto filtro, relaciones entre los grupos construidos - Grupo focal con modalidad de juego de roll

En este paso con los gráficos realizados se establece la relación de las agrupaciones nominadas de las cuales emergen categorías englobantes que permiten que el dato sea más observable al contrastarlo con la teoría. En el análisis realizado se encuentran diversas categorías que llevaron a la mención de una categoría macro que se estableció desde el inicio de este proyecto investigativo, es por ello que en los gráficos anteriores se podrá visualizar la categoría Prácticas Comunicativas como la categoría que engloba las otras categorías como resultado del análisis de la información realizado al grupo focal en modalidad de juego de rol. El dato se hizo más observable al tener en cuenta las categorías conceptuales establecidas al adentrarnos en la teoría.