

CULTURA DIGITAL EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. PRIMERA FASE DE UN ESTUDIO DE CASO

Diana Santamaría Y Teresa Yurén

DIAN_1712@YAHOO.COM.MX

UAEMOR, MÉXICO

1. Estudiante de doctorado en educación
2. Profesora investigadora

Resumen:

Resulta impensable que los sujetos se apropien de la cibercultura en toda su magnitud; más bien habría que pensar que dicha apropiación está condicionada por diversos factores, entre los que destacan: por una parte, el capital cultural y el capital económico de los sujetos, y, por otra parte, los usos y niveles de apropiación de las TIC que se da de maneras diferentes en los diversos grupos sociales. El resultado es lo que llamaremos “cultura digital” que entendemos como la forma peculiar que adquiere la cibercultura en una población determinada. Por eso, de manera gráfica, la cultura digital puede verse como la intersección de: a) la cibercultura; b) los usos y modos de apropiación de las TIC, y c) el capital cultural y el capital económico.

El trabajo que se reporta constituye la primera fase de una investigación más amplia que aborda como tema central los usos de las (TIC) en las universidades públicas. Lo que aquí se expone tuvo como propósito:

- *Determinar los principales rasgos de la cultura digital de los estudiantes de una universidad pública de la región centro-sur de México, a partir del análisis de los usos de las TIC.*

El estudio se justifica no sólo por la relevancia del tema sino también porque, al cumplir el objetivo planteado, se estará aportando una vía posible de entrada al estudio de los efectos de las TIC en las universidades. A esta aportación al saber en el campo educativo puede agregarse una utilidad social que hace a la investigación pertinente: al presentar los resultados, se estará brindando un servicio a la universidad estudiada, pues las conclusiones a las que se arriban aportan una caracterización de la cultura digital que permitirá tomar decisiones al respecto.

Para determinar el caso por estudiar, se buscó que la descripción del mismo resultara eficaz como forma de acercamiento a la realidad. Dado que el universo de estudio eran las universidades, se eligió orientar el trabajo a un sector determinado: el de las universidades públicas, pues, pese al crecimiento cuantitativo que han tenido en el país las universidades privadas en los últimos tiempos, son las públicas las que reciben al mayor número de estudiantes. A ello se agrega, que es en estas universidades donde se atiende a estudiantes de niveles socioeconómicos diversos y las que cuentan con cierto grado de infraestructura informática. Por otro lado, se determinó que la unidad de

análisis serían los estudiantes universitarios, por ser la población que mejor reflejaría la cultura digital predominante.

Por último, se determinó que convenía estudiar un caso que se encontrara a medio camino en un continuo que va desde una universidad que apenas se inicia en la introducción de las TIC hasta una universidad en la que el empleo de TIC es intensivo y con una amplia trayectoria de su presencia. Para caracterizar la universidad seleccionada, se hizo acopio de datos que aportaron otros investigadores, para obtener la información de los estudiantes se les aplicó un cuestionario que tuvo un tratamiento de corte cuantitativo, no experimental y, por ende, sin control directo de las variables independientes. El estudio realizado es de carácter descriptivo y la herramienta técnica que se empleó para el procesamiento fue el programa *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS).

Palabras clave: Cibercultura, cultura digital, universitarios, usos de TIC.

Abstract:

It is unthinkable that individuals take ownership of cyberspace in all its magnitude, but rather we should think that such appropriation is conditioned by several factors, among which are: firstly, the cultural capital and economic capital of the subjects, and On the other hand, uses and levels of ICT appropriation that occurs in different ways in different social groups. The result is what we call "digital culture" as we understand the peculiar way that acquires cyberculture in a given population. So graphically, digital culture can be seen as the intersection of: a) the cyberculture, b) the uses and modes of appropriation of ICTs, and c) the cultural capital and economic capital.

The work reported constitutes the first phase of a larger study that addresses the central theme of uses (ICT) in public universities. We presented here was aimed to:

- *Identify the main features of digital literacy of students in a public university in the south central region of Mexico, from analysis of the uses of ICT. The study is justified not only by the relevance of the topic but also because, in achieving the stated objective, you're providing a potential route of entry to the study of the effects of ICT in universities. This contribution to knowledge in education can add a social utility that makes for relevant research: the present results, it will be offering a service to the university studied, because the conclusions they arrive is provide a characterization of culture that will make digital decisions.*

To determine the case for study, we attempted to describe the same effective result as a way of approaching reality. As the universe of study were the universities, was chosen to guide the work to a particular sector: the public universities, since, despite the quantitative growth in the country have private universities in recent times, are publicly available receiving the greatest number of students. To this is added, it is in these universities where students attend different socioeconomic levels and those with some degree of infrastructure. On the other hand, it was determined that the unit of analysis would be university students, as the population that better reflect the predominant digital culture. Finally, it was determined that they should consider a case that was found halfway along a continuum that ranges from a university that is just beginning in introducing ICT to a university in which the use of ICT is intensive and broad

trajectory of their presence. To characterize the selected university, data collection was provided by other researchers to obtain information from students answered a questionnaire that was treated in court quantitative non-experimental and therefore, without direct control of the independent variables. The study is descriptive and technical tool that was used for processing was the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).

Keywords: Cyberculture, digital culture, academics, ICT applications.

La cultura digital en la universidad: un problema por trabajar

En las últimas décadas asistimos a cambios fundamentales en las universidades. La llamada sociedad de la información y las constantes exhortaciones por parte de organismos nacionales e internacionales a que las universidades contribuyan de manera importante al avance hacia una sociedad del conocimiento se ha concretado en transformaciones de las prácticas y, a veces también, del sentido de las instituciones de educación superior. Estas transformaciones no se han dado de la misma manera en todas las universidades ni en todos los países, pues mientras que en algunos espacios geográficos las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) constituyen parte del ambiente social y cultural de los sujetos, mientras que en otros países estas herramientas son auténticas novedades. Incluso al interior de los países existen profundas diferencias que repercuten en el tipo de profesionales que se encuentran en formación.

Las brechas existentes en materia de TIC contribuyen a profundizar las desigualdades y a dejar fuera de los beneficios de la globalización tecnológica a una gran cantidad de personas en el mundo. Esto no es inocuo, pues las TIC no son sólo medios o herramientas, puesto que los usos diversificados de éstas tienen fuerte impacto en la cultura y en la vida misma de los sujetos: en sus proyectos, en sus modos de ver el mundo, en sus formas de interactuar y, en suma, en su identidad.

Se sabe que la forma de instalarse y navegar en la red Internet –también llamada “ciberespacio”- configura distintos modos de interactuar, de procesar y difundir la información, e incluso de construir el conocimiento. Se amplía y complejiza el ciberespacio al tiempo que se configura la cibercultura. Sin embargo, la apropiación de la cultura digital no es homogénea pues depende de los distintos usos que se le dan a la herramienta y al modo en el que se interrelaciona con la cultura local. Siendo así, para fines del presente trabajé el término “cultura digital” para aludir a la forma peculiar que adquiere la cibercultura en una población determinada.

Si un grupo se encuentra rezagado en el uso de las TIC, su cultura digital es pobre y ello coloca a sus integrantes en una situación de desventaja en relación con los no rezagados. Por esta razón, las universidades se han visto empujadas a incorporar las TIC, a favorecer distintos usos de las mismas en sus estudiantes e incluso a facilitar la apropiación de las herramientas.

Conocer la manera en que se han transformado las prácticas de formación y los procesos de aprendizaje por la introducción de las TIC en las universidades y la forma en la que esto repercute en la identidad profesional y personal de los distintos actores, es algo que sin duda conviene estudiar si se quiere aportar elementos para la toma de decisiones y la construcción de políticas institucionales. Pero la tarea no es sencilla, pues las brechas que existen al interior de cada país y en relación con otros países impide hacer generalizaciones. Por ello resulta conveniente empezar por estudiar un sector del universo de estudio y profundizar en un caso específico identificando, en primer término, el tipo de cultura digital que se ha configurado. Esta idea es la que rigió el presente estudio.

La brecha digital: México en comparación con otros países

En México, la modernización digital se ha vivido con retraso en relación con otros países. La computadora personal en nuestro país apareció a mediados de los ochenta¹⁸ y por esas fechas también se registró la primera conexión mexicana a una red internacional llamada Bitnet¹⁹. En 1986, el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) se conectó directamente a dicha red a través de una institución del Estado de Texas. Poco después, la Universidad Nacional Autónoma de México hizo lo mismo a través del nodo del ITESM (Lau y Cortés, 1995, p.2). En 2008, un 23.6% de la población de México es usuario de Internet I y II, y hay 31 millones de computadoras en el país. Prácticamente todas las universidades están conectadas a Internet y otras redes, así como las empresas y los organismos públicos.

No obstante, la distribución de los efectos benéficos que produce la modernización digital no ha llegado a todos los mexicanos, pues los costos de la herramienta y del servicio vía red llegan a excluir, según cifras de la OCDE (2008), a un 80% de la población mexicana. Esto último revela que la brecha digital en México separa a un pequeño porcentaje de la mayoría de la población. Cuando hablamos de brecha digital asumimos con Serrano y colaboradores (2003), que se trata de:

La separación que existe entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las tecnologías de la información y comunicación como una parte rutinaria de su vida diaria y aquéllas que no tienen acceso a las mismas y que aunque las tengan no saben cómo utilizarlas. La brecha digital puede ser definida en términos de la desigualdad de posibilidades que existen para acceder a la información, al conocimiento y la educación mediante las TIC.

La brecha digital no se relaciona solamente con aspectos exclusivamente de carácter tecnológico, es un reflejo de una combinación de factores socioeconómicos y en particular de limitaciones y falta de infraestructura de telecomunicaciones e informática (p.8).

La red Internet es el principal medio electrónico utilizado en la comunicación del naciente siglo XXI por su costo y su amplia accesibilidad. Puede afirmarse que, en la actualidad, es un recurso *sine qua non* de la llamada "educación virtual" y

es un apoyo casi imprescindible en la actual educación a distancia, o en lo que se conoce como “modalidades no convencionales”. Inclusive es ya un apoyo empleado en muchos cursos escolarizados. El desarrollo de estas modalidades se ha acelerado desde la aparición de la World Wide Web que en la jerga común se conoce simplemente como “www”.

En un artículo titulado «La perspective éthique. Citoyenneté et pauvreté: le cas du Mexique», Yurén (2004) afirma:

La sociedad de la información [...] es una de las “mieles” que los pobres no han podido saborear. La brecha digital, aunada a otros factores, hace inalcanzable, para [...los] pobres localizados, la sociedad de la información de los ricos globalizados. La magnitud de la brecha digital queda al descubierto cuando se examinan las cifras. En 2002, a nivel mundial había una proporción de 10 computadoras por cada 100, y otros pocos países alcanzaban cifras por encima de los 35, la mayor parte de los países africanos, asiáticos y latinoamericanos -México incluido- estaban por debajo del promedio (p. 86).

La proporción de computadoras a nivel mundial se ha modificado porque en todos los países ha aumentado el índice de usuarios. Los usos de Internet en México han dependido en gran medida de las condiciones de conectividad. De acuerdo con los datos que ofrece el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) en su Informe de 2007-2008, México se encuentra entre los países que tienen un “alto desarrollo humano” (p.275). Más allá de lo cuestionable de esta clasificación -si se considera el amplísimo número de pobres en el país-, resulta interesante ver el cambio en el uso de Internet a lo largo de 2 años, y los avances en relación con otros países (ver tabla 1).

Tabla 1. Usuarios de Internet en países con desarrollo humano alto.

País	Desarrollo Humano Alto		Usuarios de Internet (x c/ 1.000 habitantes)
	2003	2005	
1 Noruega	346	735	
4 Canadá	377	520	
7 Suiza	389	489	
8 Japón	483	668	
10 Francia	366	430	
12 Estados Unidos	556	630	
13 España	239	348	
38 Argentina	132	177	
40 Chile	162	172	
51 Cuba	9	17	
52 México	120	181	

Fuente: Informe sobre desarrollo humano, 2007-2008 (PNUD, 2008).

Usos de las TIC, cibercultura y ciberespacio

Las brechas a las que nos hemos referido marcan la distancia entre grupos poblacionales que dominan las TIC, las usan en su vida cotidiana y se abren

nuevas oportunidades gracias a ese uso, y los grupos que no tienen acceso a las TIC o tienen un menor acceso y, en consecuencia, no tienen las oportunidades que abre el dominio y uso de las TIC. Podría pensarse que si se trata de una mera tecnología esto no tendría por qué ser así. Sin embargo, como bien dice Lévy (2007), las técnicas son portadoras de proyectos, de esquemas imaginarios, de implicaciones sociales y culturales muy variadas. Además, su presencia y su uso en un lugar y una época determinados cristalizan en diversas relaciones de fuerza.

Dicho de otra manera, y recuperando a Bourdieu (1997), podemos decir que el uso de las técnicas, y especialmente de las TIC, es un factor que entra en interrelación con el capital cultural y el capital económico y, por ende, influye en la posición social de los sujetos. Ahora bien, cuando se habla de las TIC digitales y, especialmente de Internet, conviene tomar en cuenta otra forma de cultura a la que Lévy (2007) se refiere con el neologismo de “cibercultura”, término que designa:

El conjunto de las 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 crecimiento del ciberespacio (p. 1).

Dicha definición no puede entenderse sin su referente: el ciberespacio, al que ese autor define de la siguiente manera:

El ciberespacio (que llamaremos también la “red”) es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores. El término designa no solamente la infraestructura material de la comunicación numérica, sino también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan (Lévy, 2007, p. 1).

Entendida así, la cibercultura abarca más allá de los sistemas, prácticas, entornos y medios culturales simbólicos (como los directamente relacionados con la información, la comunicación, el conocimiento o la educación) y se extiende prácticamente por todos los ámbitos de la sociedad digital.

Sin embargo, resulta impensable que los sujetos se apropien de la cibercultura en toda su magnitud; más bien habría que pensar que dicha apropiación está condicionada por diversos factores, entre los que destacan: por una parte, el capital cultural y el capital económico de los sujetos, y, por otra parte, los usos y niveles de apropiación de las TIC que se da de maneras diferentes en los diversos grupos sociales. El resultado es lo que llamaremos “cultura digital” que entendemos como la forma peculiar que adquiere la cibercultura en una población determinada. Por eso, de manera gráfica, la cultura digital puede verse como la intersección de: a) la cibercultura; b) los usos y modos de apropiación de las TIC, y c) el capital cultural y el capital económico.

Figura 2. La cultura digital y sus condicionantes



Fuente: Elaborada por Diana Santamaría 2009.

Si a esto, se le agregara las configuraciones identitarias de los sujetos, más que hablar de cultura digital habría que hablar de hábitos, como los que distingue Lévy (2007) en algunos usuarios de la Red:

- a) de aislamiento y sobrecarga cognitiva (estrés de la comunicación y del trabajo en la pantalla);
- b) de dependencia (adicción a la navegación o al juego en mundos virtuales);
- c) de dominación (refuerzo de centros de decisión y de control, dominio casi monopolístico de potencias económicas sobre importantes funciones de la red);
- d) de explotación (en ciertos casos de teletrabajo vigilado o deslocalización de actividades en el tercer mundo);
- e) de tontería colectiva (rumores, conformismo de red o de comunidades virtuales, amontonamiento de datos vacíos de información, <<televisión interactiva>>) (p.14)

Universidad estudiada

La Universidad Autónoma del Estado de Morelos en la que se hizo el estudio exploratorio, (a la que en adelante nos referiremos como la Universidad es una universidad pública estatal ubicada en la región Centro-Sur del país y que a lo largo de varios años ha realizado esfuerzos por conformar y actualizar su infraestructura tecnológica. En la actualidad se encuentra en proceso de innovar sus programas educativos y de fortalecer sus plantas y grupos académicos, pero enfrenta dificultades económicas, organizativas y técnicas de distinta índole. Cuenta con medio siglo de vida y con varios campus. Aun cuando en la actualidad está en proceso de cambio a raíz de la reciente aprobación de una nueva Ley Orgánica, su estructura actual académica organizativa es tradicional: está conformada por escuelas, facultades, institutos y centros de investigación. Ofrece formación profesional y en investigación en casi todas las áreas de conocimiento (Lugo et al., 2007).

En virtud de que el trabajo de campo se realizó en el 2007, se ofrece aquí la descripción de lo que era la Universidad en ese momento. Según Lugo y colaboradoras (2007) la población estudiantil matriculada era en ese entonces de cerca de 18,000 alumnos, de los cuales el 35% eran de nivel medio superior y el resto de nivel superior (licenciatura y posgrado). La planta docente estaba constituida por poco menos de 2000 profesores, de los cuales sólo el 18% eran de tiempo completo. De esa planta de profesores de tiempo completo, aproximadamente la mitad eran miembros del Sistema Nacional de Investigadores. Además, para ese momento, contaba con 54 Cuerpos Académicos (CA) reconocidos, de los cuales 10 habían logrado el nivel de CA consolidados, 21 CA se encontraban en proceso de consolidación y 34 estaban en proceso de formación.

Según datos recabados por Torres (2008), la Universidad cuenta con: 205126 computadoras, de las cuales 1721 son de escritorio y el resto (330) portátiles (Véase gráfica 3). Por cada PC de escritorio solamente existen: 0.3 impresoras, 0.2 no break y 0.07 scanner. De modo similar, por cada 2 monitores de TV (46) existen 0.8 videocaseteras y 1 reproductor de DVD. Dos de los artefactos tecnológicos con mayor cantidad de unidades corresponde a las cámaras fotográficas (179) y a los proyectores de acetatos (138).

Metodología Empleada

Para el desarrollo del estudio cuyos resultados se reportan, se utilizó un método que combina el tratamiento de datos numéricos con la recuperación de resultados obtenidos por otros investigadores. Se realizó desde una perspectiva de corte cuantitativo, no experimental, se trata de un estudio exploratorio de análisis univariado teniendo como objeto indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una variable o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de la comunidad de estudio, el procesamiento consiste en medir o ubicar a un grupo de personas, objetos o situaciones, contextos, fenómenos en una variable o concepto y proporcionar su descripción.

El instrumento que se empleó para recabar la información es un cuestionario dirigido a jóvenes universitarios (ver anexo 1: Cuestionario). Dicho cuestionario se utilizó en el proyecto SEP-CONACYT 59057 "Identidades, saberes y formas organizacionales en la universidad pública estatal (UPE), en su interrelación con la apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estudios en caso.", en el cual he participado en calidad de estudiante. El cuestionario fue elaborado para realizar un estudio comparativo entre universidades de distintos países (Canadá, Suecia, Francia y México)¹.

El cuestionario está dividido en 5 partes que interrogan en relación con: a) el medio ambiente tecnológico del estudiante; b) el uso que hace de distintos

¹ Se trata del proyecto "INTER. La apropiación de Internet en estudiantes universitarios: una aproximación global y contextual" que se desarrolla bajo la coordinación de la Dra. Micheline Frenette (Universidad de Montreal), y en el que participan la Université de Montréal, Université de Rennes 2, Växjö University, Universidad de Guadalajara y Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

medios de comunicación; c) el uso de Internet; d) su apreciación sobre Internet y, e) características personales. Las cinco partes del cuestionario fueron tomadas en cuenta puesto que se trata de un estudio descriptivo para obtener un panorama general de los usos que aplican los estudiantes universitarios.

La distribución se hizo mediante el muestreo por cuotas que, según M. Albert (2007), consiste en tomar grupos existentes en la población (tipos de sujetos), fijando el número de cada uno de ellos (cuota) que se desea estudiar y extrayendo de cada grupo el número de elementos representativo (no aleatorio) para el objetivo de la investigación. Para determinar las cuotas, las universidades participantes llegaron a acuerdos que tomaban en cuenta la distribución de las carreras en distintas áreas y determinaron las categorías que resultaban comunes a todas ellas. De este modo, se determinaron cuatro grupos constituidos por los alumnos de los últimos semestres de cuatro áreas: a) ciencias exactas y naturales, b) ciencias sociales, c) ciencias aplicadas, y d) artes y humanidades.

Hallazgos

La universidad que estudiamos tiene características semejantes a las de otras universidades de la región centro sur y sur del país. Puede decirse que los esfuerzos para avanzar en la introducción de las TIC han sido aislados y no han logrado sostenerse. Lejos de eso, se aprecia la ausencia de políticas claras al respecto. Esto trae por consecuencia que, a pesar del número de computadoras y puertos con los que se cuenta, la utilización de la computadora y de Internet dista mucho de ser intensiva para la mayor parte de la población estudiantil. A continuación, presentamos los principales hallazgos al respecto. Lo anterior tiene necesariamente repercusiones por lo que se refiere a la cultura digital de la población que se caracteriza por ser una población joven, con ligero predominio de sujetos del sexo femenino y en un alto porcentaje dependiente de los padres. Es una población que gusta de actividades sociales (fiestas, bares, restaurantes) y con escasas oportunidades de actividades culturales (cine, teatro, museos, conciertos), en comparación con las que se tienen en las principales capitales del país.

Los datos también mostraron que en esa población son pocos los jóvenes que tienen iniciativas de corte social y que se caracteriza por un escaso ejercicio de responsabilidades ciudadanas al interior de la Universidad. Esto, aunado a lo anterior, da lugar a pensar que es una población que no asume plenamente su adultez y, quizás, tiende a eludir problemas graves de la entidad o del país. Esto concuerda con el hecho de que el uso que le dan principalmente a las TIC es la interacción con otros y actividades ligadas al esparcimiento, más que a las disciplinas que estudian o la profesión en la que están formándose.

Un rasgo que los coloca en desventaja en el mundo global radica en que la mayoría de los estudiantes se desenvuelven en una cultura prácticamente monoparlante y que sólo en la lectura se empieza a romper la barrera del monolingüismo.

Además, las respuestas de los universitarios al cuestionario aplicado revelan que, en su vida cotidiana, tienen escasos contactos con personas de otras culturas y muy poca movilidad, incluso en el propio país. Además, sus condiciones socioeconómicas les impiden tener acceso a canales de cine y de programación internacional. Se trata, pues, de una población con una cultura local tradicional y con poca apertura a lo global.

La condición socioeconómica también se refleja en el uso que le dan los estudiantes al celular, pues la mayoría se limita a hacer enviar mensajes de texto y, en menor medida, a hacer llamadas. Otros usos que implican costos adicionales se dan en un porcentaje menor de la población. Dicho de otro modo, la mayoría de la población estudiantil no cuenta con una posición socioeconómica desahogada que le permitiera acceder a ciertos usos de las TIC que implican gastos más altos.

Lo anterior también se refleja en el hecho de que sólo un bajo porcentaje de los estudiantes usa una *notebook* propia y hay un alto porcentaje que usa la computadora de escritorio en la universidad.

Todo lo anterior nos permite ver que la cultura digital en esta población está lejana de lo que es la cultura digital en sociedades más desarrolladas. Así, en la población estudiada difícilmente puede hablarse de apropiación de las TIC, por más que sean una mayoría de los jóvenes los que dicen tener habilidades en promedio o por encima del promedio y para satisfacer sus necesidades actuales.

Ciertamente, estas necesidades no parecen estarlos conduciendo a tener ciertos hábitos que afecten de manera profunda su vida y su identidad, como pueden ser los hábitos de aislamiento por adicción a los mundos virtuales. La realización de compras y transacciones vía Internet son muy restringidos entre los estudiantes universitarios y prácticamente no existe el teletrabajo entre ellos.

Lo dicho anteriormente se refleja de manera importante en su vida académica. El análisis mostró que los estudiantes prefieren realizar sus búsquedas en libros o bibliotecas para sus trabajos académicos y que Internet es poco ocupada como herramienta para la búsqueda de información y, en cambio, prefieren emplear esa herramienta en actividades de recreación como son música, diversión, películas y animación.

Dicho de manera breve, su cultura digital es todavía pobre y está mediatizada por sus condiciones socioeconómicas y su cultura local. Es una cultura mediatizada por la cultura local, y muy ligada a actividades lúdicas y a necesidades de interacción.

BIBLIOGRAFÍA

- ALBERT, M. (2007). *La investigación Educativa. Claves Teóricas*. España: Mc Graw Hill.
- AMADOR, R. (2002). Contexto Educativo de la Investigación en México y América Latina. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 7 (2), 195-198.
- ARREDONDO, P. (2007). *Acceso y usos de internet en el occidente de México: el caso de Jalisco*. Recuperado el 17 de Marzo de 2008, de www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/cys8_2007/cys_n8_2.pdf
- Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) *Hábitos de los usuarios en Internet en México*. (2004). Recuperado el 30 de octubre de 2006, de http://www.condusef.gob.mx/Seccion_Fija/amipci.pdf
- Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) *Hábitos de los usuarios en Internet en México*. (2007). Recuperado el 6 de Mayo de 2007, de http://www.amipci.org.mx/temp/Estudio__Amipci_2007_Usuarios_de_Internet_en_Mexico_y_Uso_de_Nuevas_Tecnologias-0082160001179418241OB.pdf
- Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) *Hábitos de los usuarios en Internet en México*. (2005). Recuperado el 20 de enero de 2007, de <http://www.amipci.org.mx/temp/ResumenEjecutivoEstudioAMIPCI2005-0315079001138390784OB.pdf>
- Asociación Mexicana de Internet. *Hábitos de los usuarios de Internet en México*. (2007). Recuperado el 4 de Mayo de 2007, de http://www.amipci.org.mx/temp/estudio_amipci_2006_version_web-0788830001163608326OB.pdf
- BAUMAN, Z. (2002). *Modernidad Líquida*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- BAUTISTA, Y. (2005). La autonomía del alumno en el aprendizaje reto del nuevo modelo educativo del IPN. *Innovación Educativa*, 5 (25), 41-47.
- BOURDIEU, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción, Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.
- Brecha de género revista red*. (s.f.). Recuperado el 12 de Enero de 2009, de http://www.labrechadigital.org/labrecha/index.php?option=com_content&task=view&id=20&Itemid=29
- BRIDGES. (2001). *Spanning the Digital Divide: understanding and tackling the issues*. Recuperado el 14 de Enero de 2009, de <http://www.bridges.org/publications/65#toc> 106
- CABANES, N. (2007). *Diccionario básico de Informática*. Recuperado el 4 de Mayo de 2007, de <http://usuarios.lycos.es/Resve/diccioninform.htm> \ "P
- CASTELLS, M. (2008). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. El poder de la Identidad Vol.II*. México: Siglo Veintiuno.
- CASTELLS, M. (2008). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La Sociedad en Red Vol.I*. México: Siglo Veintiuno.
- CHONG, B. (2000). *Internet desde la visión de los jóvenes*. Recuperado el 14 de Noviembre de 2006, de Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Autónoma de Coahuila: www.Ponencia%20B%5B1%5D.%20Chong.pdf
- CORTÁZAR, F. (2004). *Chicanos mexicoamericanos en tres comunidades electrónicas*. Recuperado el 21 de Febrero de 2007, de www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo

Definición de TIC expuesta por el PNUD. (s.f.). Recuperado el Mayo de 31 de 2007, de http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n

DÍAZ, A. (2005). El profesor de educación superior frente a las demandas de los nuevos debates educativos. *En Perfiles Educativos*, 27 (108), 9-3.

Distancia, C. I. ((2004)). "El poder transformador de la educación". *Innovación Educativa*, Vol. 5, (Núm. 27), 55-58.

DUBAR, C. (2002). *La crisis de las identidades. La interpretación de una mutación*. Recuperado el 13 de Enero de 2007, de <http://www.web-side.org/remedioszafra/doc/identidad.html>

FINQUELIEVICH, S. (2002). *La informática y los jóvenes: redes sociales de inserción, acción y contención*. Recuperado el 12 de Mayo de 2008, de <http://www.links.org.ar/infoteca/lainformaticajovenes.rtf>

FLORES, E. (2006). Encontrando al Profesor Virtual. Resultados de un proyecto de investigación- acción. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 11 (28), 111-116.

Foros México: Tecnofobias y tecnofilias. (s.f.). Recuperado el 20 de Enero de 2007, de <http://foros.forosmexico.com/archive/index.php?t-22427.htm>

Hacia las Sociedades del Conocimiento UNESCO. (s.f.). Recuperado el 25 de Enero de 2008, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

HERNÁNDEZ, O. (2005). *Desarrollo de habilidades cognitivas en educación a distancia usando la Internet*. México: UAEM.

HERNÁNDEZ, S. (2003). *Metodología de la investigación*. Chile: Mac Graw Hill.

HERRERA, S. (2005). Juegos Electrónicos y aprendizaje de la cultura digital. *En Sinectica* (26), 65-73.

Gadgets y electrónica de consumo. Maracas. (s.f.). Recuperado el 20 de Marzo de 2009, de (<http://www.xataka.com/consolas-y-videojuegos/especial-controles-de-videojuegos-instrumentos-musicales>).

INEGI Lugar de acceso. (2008). Recuperado el 10 de Diciembre de 2008, de <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/rutinas/ept.asp?t=inf212&s=est&c=5569>

INEGI Tipo de usos. ((2008)). Recuperado el 10 de Diciembre de 2008, de <http://www.inegi.org.mx/inegi/default.aspx?s=est&c=126>

INEGI Usos por edad. (2008). Recuperado el 10 de Diciembre de 2008, de <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/rutinas/ept.asp?t=inf214&s=est&c=5567>

INEGI Aplicaciones por computadora. (2008). Recuperado el 10 de Abril de 2008, de <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/rutinas/ept.asp?t=inf207&s=est&c=5574>

INEGI Usos de computadora. (2008). Recuperado el 10 de Diciembre de 2008, de <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/rutinas/ept.asp?t=inf206&s=est&c=5575>

INEGI Usos por genero Internet. (2008). Recuperado el 10 de Diciembre de 2008, de <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/rutinas/ept.asp?t=inf216&s=est&c=5565>

JOUT, J. (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. *en Réseaux* (100), 487-521.

KARSTERSZTEIN, J. (1999). Les stratégies identitaires des acteurs sociaux: approche dynamique des finalités. En C. Carmel, *Stratégies identitaires* (págs. 27-42). París : presses universitaires de France.

KRÜGER, K. (2006). *El concepto de 'Sociedad del conocimiento*. Recuperado el 15 de Abril de 2009, de <http://www.ub.es/geocrit/b3w-683.htm>

La dimensión joven de la conectividad en América Latina: brechas, contextos y políticas. (s.f.). Recuperado el 15 de Enero de 2009, de http://www.pensamientoiberoamericano.org/xnumeros/3/pdf/pensamientolberoa_mericano-80.pdf

LAFRANCE, J. (2005). *Resultados de una investigación en Montreal. Nuevas tecnologías de comunicación y jóvenes*. Recuperado el 23 de Febrero de 2008, de <http://www.campusred.net/telos/articulosperspectiva.asp?idarticulo=1&rev=63>

Ledesma, J. (2004). *Portal de asesorías en línea para la facultad de Ciencias Químico-Biológicas Universidad Autónoma de Sinaloa*. Recuperado el 21 de Enero de 2007, de <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece06.pdf>

LÉVY, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. España: Anthropos.

LUGO, E., & SAENGER, C. (2005). *Las formas de apropiación de Internet y la identidad profesional. El caso de una universidad pública mexicana (fase exploratoria)*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2007, de Virtual Educa 2007 VII Encuentro internacional sobre educación, capacitación profesional, de convergencia: <http://e-spacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:19311>

MIKLOS, T. (2005). *Siete estrategias para construir la educación del futuro*. Recuperado el 24 de Febrero de 2007, de <http://www.conocimientosweb.net/portal/article1505.html>

MORALES, G. (2007). Los tutores audiovisuales. Nuevos tutores. *Día siete. My Generation' to 'My Media Generation:.' Yahoo! and OMD Global Study Finds Youth Love Personalized Media*. (s.f.). Recuperado el 21 de Febrero de 2007, de <http://yhoo.client.shareholder.com/ReleaseDetail.cfm?ReleaseID=174993>

OLIVÉ, L. (2007) La ciencia y la tecnología en la sociedad del conocimiento. Ética, política y epistemología. México: Fondo de Cultura Económica.

OMD. (s.f.). Recuperado el 20 de Diciembre de 2008, de <http://www.omb.com/>

OCDE. (2006). *La administración del conocimiento en la sociedad del aprendizaje. Educación y aptitudes*. (I. C. Hoyos, Trad.) Colombia: Mayol Ediciones.

OCDE OECD Key ICT Indicators. (2008). Recuperado el 21 de Febrero de 2009, de http://www.oecd.org/document/23/0,3343,en_2649_34449_33987543_1_1_1_1_00.html

OIT Género, formación y trabajo. (2001). Recuperado el 21 de Febrero de 2009, de <http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/gender/temas/tic/indexa.htm>

PERRUSQUIA, E. (2004). *Evaluación y publicación de contenidos digitales educativos* Instituto Politécnico Nacional. Recuperado el 21 de Febrero de 2007, de <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece95.pdf>

PNUD Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo Indicadores de desarrollo humano. (s.f.). Recuperado el 21 de Noviembre de 2006, de <http://hdr.undp.org/reports/global/2005/espanol/>

PNUD Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo Indicadores de desarrollo humano. (s.f.). Recuperado el 21 de Noviembre de 2006, de http://hdr.undp.org/reports/global/2005/espanol/pdf/HDR05_sp_HDI.pdf

PROULX, S. (2002). Pratiques d'Internet et numérisation des sociétés. En J. LAJOIE, & E. GUICHARD, *Odysée Internet. Enjeux sociaux*. Ste-Foy. Québec: Presses de l'Université du Québec.

PROULX, S. (2001). Usages de l'Internet: la "pensée-réseaux" et l'appropriation d'une culture numérique. En G. E, *Comprendre les usages de l'Internet*. Paris: Rue d'Ulm.

PROULX, S., MASSIT, F., FRANÇOISE, CONEIN, & BERNARD. Internet, une utopie limitée. En *Les presses de l'université Laval*. Québec, Canada.

QUIROZ, M. (2004). Jóvenes e Internet. Entre el pensar y el sentir. Lima: Universidad de Lima-Fondo de Desarrollo.

RAMÍREZ, J. (2006). Las Tecnologías de la información y de la comunicación en la Educación en Cuatro Países Latinoamericanos. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 11 (28), 61-77.

ROCHA, M. (2004). El lenguaje de los jóvenes en el chat. Recuperado el 26 de Mayo de 2008, de Redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=31601907-13k

SAN MARTÍN, J. (2004). Paidozoom una experiencia posible. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado el 21 de Febrero de 2007, de <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece24.pdf>

SANTAMARÍA, D. (2007). La investigación en México sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el campo educativo. Una aproximación al estado del conocimiento. Tesis- UAEM. Cuernavaca.

SCHMELKES, C. (2002). Definición del Campo de investigación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 7 (2), 210-211.

SERRANO. (2003). Libro la brecha digital. Recuperado el 14 de Enero de 2009, de http://www.labrechadigital.org/labrecha/LaBrechaDigital_MitosyRealidades.pdf

Sigmat Market Mercados Potenciales Niveles Socioeconómicos. Para ver la clasificación de niveles económicos mostrados en el capítulo 1. (s.f.). Recuperado el 15 de Enero de 2007, de <http://www.mercadospotenciales.tv/niveles.html>

Teclado One Touch. (s.f.). Recuperado el 7 de Enero de 2007, de <http://www.intuate.com/pdf/Tecladoonetouch.pdf>

TORRES, A. (2005). El plan académico virtual de la UAM-Xochimilco y la experiencia de la red digital de publicaciones. *Reencuentro: Análisis de problemas universitarios*. (42), 84-91.

Torres, A. (2008). NIVEL DE IMPLANTACIÓN DE LAS TIC EN LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS MEXICANAS. Estudio de caso-exploratorio. Recuperado el 21 de Febrero de 2009, de http://74.125.95.132/search?q=cache:Y7fhTQE1TnAJ:www.virtualeduca.info/ponecias/245/Ponecia_enviada_VirtualEduca2008.doc+Torres+vlandia+UAEM&cd=10&hl=es&ct=clnk&gl=es

Universidad Autónoma del Estado de Morelos. (2006). Programa Integral de fortalecimiento Institucional (PIFI 3.3). Dirección de Planeación. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

VALDÉS, A. (2004). Utopías digitales y los entornos virtuales de aprendizaje. En Reencuentro: Análisis de problemas universitarios. (41), 54-62.

VELOZ, J., & RODRÍGUEZ, I. (2004). Géneros al usar Internet como Elemento de Enseñanza en la Educación Superior del Instituto Politécnico Nacional” Instituto Politécnico Nacional, ESIME U. Culhuacán. Recuperado el 21 de Febrero de 2007, de

<http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece73.pdf>

WINOCUR, R. (2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. Recuperado el 30 de Mayo de 2008, de www.ejournal.unam.mx/rms/2006-3/RMS006000305.pdf

YUREN, T. La perspective éthique. Citoyenneté et pauvreté: le cas du Mexique en Technologies et formation (Debat). En Savoirs, revue internationale de recherches en éducation et formation des adultes. París: L’Harmattan.

ZERMEÑO, A. (Agosto-Diciembre de 2003). La brecha digital, Hipertextos, Vol. 2, Núm. 7. Recuperado el 14 de Diciembre de 2006, de <http://www.hipertextos.mty.itesm.mx/num7-articulo4pdf>