## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo





# MAESTRÍA

"Caracterización de la cultura digital universitaria: aspectos de interiorización y exteriorización a través de las prácticas digitales del estudiante"

Tesis Que para obtener el grado de

Maestra e<mark>n Ci</mark>enc<mark>ias E</mark>ducativas

Presenta

Grecia García Hernández

Director(a) de tesis

Dr. Javier Organista Sandoval

Ensenada, Baja California, México

Noviembre, 2022



## Universidad Autónoma de Baja California

Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo Maestría en Ciencias Educativas



"Caracterización de la cultura digital universitaria: aspectos de interiorización y exteriorización a través de las prácticas digitales del estudiante"

**TESIS** 

Que para obtener el grado de

MAESTRA EN CIENCIAS EDUCATIVAS

Presenta

Grecia García Hernández

APROBADO POR:

Dr. Javier Organista Sandoval

Director de tesis

Dra. Maricela López Ornelas

Sinodal

Dr. José Alfonso Jiménez Moreno

Sinodal





### UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo

Ensenada, B.C., a 27 de octubre de 2022

**ASUNTO**: Voto aprobatorio al trabajo de tesis para el grado de Maestra en Ciencias Educativas

Dr. Sergio Gerardo Malaga Villegas Coordinador de Investigación y Posgrado Presente.

Después de haber efectuado una revisión minuciosa sobre el trabajo de tesis presentado por la C. Grecia García Hernández, me permito comunicarle que he dado mi VOTO APROBATORIO al mencionado trabajo.

Con base en lo anterior, dicho documento se considera listo para su defensa en el examen de grado de Maestría en Ciencias Educativas, con el trabajo titulado:

Caracterización de la cultura digital universitaria: aspectos de interiorización y exteriorización a través de las prácticas digitales del estudiante

Esperando reciba el presente de conformidad, quedo de usted.

Atentamente

Dr. Javier Organista Sandoval



### UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo

Ensenada, B.C., a 27 de octubre de 2022

**ASUNTO**: Voto aprobatorio al trabajo de tesis para el grado de Maestra en Ciencias Educativas

Dr. Sergio Gerardo Malaga Villegas Coordinador de Investigación y Posgrado Presente.

Después de haber efectuado una revisión minuciosa sobre el trabajo de tesis presentado por la C. Grecia García Hernández, me permito comunicarle que he dado mi VOTO APROBATORIO al mencionado trabajo.

Con base en lo anterior, dicho documento se considera listo para su defensa en el examen de grado de Maestría en Ciencias Educativas, con el trabajo titulado:

Caracterización de la cultura digital universitaria: aspectos de interiorización y exteriorización a través de las prácticas digitales del estudiante

Esperando reciba el presente de conformidad, quedo de usted.

Atentamente

Dra. Maricela López Ornelas



### UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo

Ensenada, B.C., a 27 de octubre de 2022

**ASUNTO**: Voto aprobatorio al trabajo de tesis para el grado de Maestra en Ciencias Educativas

Dr. Sergio Gerardo Malaga Villegas Coordinador de Investigación y Posgrado Presente.

Después de haber efectuado una revisión minuciosa sobre el trabajo de tesis presentado por la C. Grecia García Hernández, me permito comunicarle que he dado mi VOTO APROBATORIO al mencionado trabajo.

Con base en lo anterior, dicho documento se considera listo para su defensa en el examen de grado de Maestría en Ciencias Educativas, con el trabajo titulado:

Caracterización de la cultura digital universitaria: aspectos de interiorización y exteriorización a través de las prácticas digitales del estudiante

Esperando reciba el presente de conformidad, quedo de usted.

Atentamente

Dr. José Alfonso Jiménez Moreno

#### Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres, a quienes adoro desde lo más profundo de mi corazón por ser artifices en la culminación de mi formación profesional. Gracías por todo el apoyo, por siempre creer y confiar en mis habilidades para salir adelante. También, a mi hermana Estela, por su compañía y el ánimo que me brindaste en las noches de desvelo.

Agradezco a mí comíté de tesís por los consejos y aportaciones en el proceso de realización de este trabajo de investigación. Gracías a mi director, Dr. Javier Organista Sandoval, por siempre escuchar mis inquietudes sin importar la hora, por ofrecerme elementos valiosos para mejorar el documento, así como la disposición de tiempo para resolver de manera inmediata mis dudas y confiar en mis habilidades profesionales. A la Dra. Maricela López Ornelas, le agradezco infinitamente sus observaciones y apoyo durante toda mi trayectoría en el posgrado, mi más profunda admiración por sus enseñanzas y consejos, me siento honrada de haber trabajado con usted. Al Dr. Alfonso Jiménez Moreno, por sus acertados comentarios siempre tan puntuales y asertivos al proyecto, ya que ello me permitió presentarles una versión mejor estructurada. De los tres miembros del comíté, me llevo una gran experiencia y admiración por su labor académica y científica.

Gracías al Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo (IIDE) por permitirme ser parte de la generación 2020-2022 de la Maestría en Ciencias Educativas; a Alejandra y Estrella, por siempre apoyarme en los trámites administrativos y resolver mis dudas sin importar la hora. A toda la comunidad del IIDE, por trasmitir confianza y por tener buena disposición para atender inquietudes de los estudiantes.

No puedo dejar de agradecer a mís compañeras del posgrado, fueron un gran apoyo cuando llegué a Ensenada; partícularmente a Brianda y Aylín, se convirtieron en más que amigas, muchas gracías, su cariño y afecto durante mí estancia lejos de casa fue muy importante para mí, las quiero mucho.

También, a Josmar, tu amor, paciencia y ánimo me ayudó en aquellas noches de desvelo y estrés; siempre supiste darme aliento y hacerme sentir que puedo lograr todo lo que me propongo.

Finalmente, agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt), por el apoyo de beca otorgado para realizar este posgrado.

#### Dedicatorias

Esta meta académica la dedico a mi familia, por todo el apoyo y amor que me han brindado siempre, por no dejarme rendir en los momentos más difíciles. Gracías mamá por brindarme tu ejemplo de entrega y pasión, cada día aprendo de tí. Papá, eres motivación para mí, gracías por tus sacrificios, por buscar lo mejor para tus hijas. Los adoro. Hermana, te agradezco tanta paciencia y tu apoyo incondicional, te quiero.

Este logro, es de ustedes.

Con respeto y admiración:

Grecia García Hernández

## Índice

Resumen	1
Capítulo 1. Introducción	2
1.1. Problematización	3
1.1.1. Objetivos de la investigación	6
1.2. Justificación	7
Capítulo 2. Marco de referencia	9
2.2. Tecnología digital	11
2.2.1 Entorno digital	11
2.2.2. Constituyentes de las TIC	12
2.2.3. Internet	14
2.2.4. Ciberespacio	16
2.3. Cultura digital: perspectiva Bourdieuana	17
2.3.1. Acercamiento conceptual a la cultura digital	18
2.3.2. Del capital cultural al capital digital	20
2.4. Habitus digital	21
2.4.1 Hexis e Illusio	23
2.5. Interiorización	24
2.6. Exteriorización	25
2.7. Experiencias de investigación	27
2.7.1 nivel internacional	27
2.7.2. nivel nacional	30
2.7.3 nivel regional	32
Capítulo 3. Método	35
3.1. Enfoque	35
3.2. Contexto	36
3.3. Sujetos de estudio	37
3.3.1. Tamaño de muestra	38
3.4. Instrumento	39
3.4.1 Cuestionario para estudiantes	39
3.4.2. Aplicación de instrumento	46

3.4.3. Análisis de los datos	46
Capítulo 4. Resultados	48
4.1 Adecuación de la muestra	48
4.2 Descripción general de los estudiantes	48
4.3 Contexto institucional	53
4.4. Capital digital	55
4.4.1. Capital objetivado	56
4.4.2. Capital incorporado	58
4.4.3. Capital institucional	62
4.5. Illusio: aspectos de la interiorización	65
4.6. Hexis: aspectos de la exteriorización	69
4.7. Significado de la cultura digital	74
Capítulo 5. Discusión	77
5.1. Interpretación de los resultados	77
5.2. Conclusiones	86
5.3. Limitaciones	96
5.4. Recomendaciones	98
5.5. Epílogo	99
5. Referencias	101
Apéndice A. Cuestionario para estudiantes	110

### Índice de tablas

Tabla 1. Matricula de estudiantes de las licenciaturas38
Tabla 2. Jueceo por expertos para las dimensiones del cuestionario39
Tabla 3. Factores e indicadores para la construcción del cuestionario41
Tabla 4. Valores de claridad, coherencia y relevancia paras los enunciados
del cuestionario
Tabla 5. Valores de suficiencia para los fatores del cuestionario45
Tabla 6. Estadisticos de la variable semestre
Tabla 7. Nomeclatura de abreviaciones utilizada para el contexto institucional54
Tabla 8. Distribucion de respuestas en el contexto institucional55
Tabla 9. Nomenclatura de abreviaciones utilizada para el capital objetivado56
Tabla 10. Distribución de respuestas del capital objetivado58
Tabla 11. Nomenclatura de abreviaciones utilizada para el capital incorporado .59
Tabla 12. Distribuación de respuestas del capital incorporado60
Tabla 13. Distribución de respuestas del capital incorporado: habilidad digital61
Tabla 14. Suma de la posesión de reconocimientos, constancias y diplomas61
Tabla 15. Nomenclatura utilizada para el capital institucional
Tabla 16. Distribución de respuestas del capital institucional
Tabla 17. Nomenclatura utilizada en los enunciados relacionados con la
interiorización66
Tabla 18. Distribución de respuestas en aspectos de interiorización68
Tabla 19. Nomenclatura utilizada en los enunciados relacionados con la
exteriorización70
Tabla 20. Distribución de respuestas en aspectos de la exteriorización

## Índice de figuras

Figura 1. Constituyentes de las TIC	13
Figura 2. Distribución del sexo	49
Figura 3. Distribucipon de la edad	50
Figura 4. Distribución de la licenciatura	51
Figura 5. Distribución del semestre	51
Figura 6. Distribución de la posesión de equipos	53
Figura 7. Componentes que estructuran el capital digital	56
Figura 8. Capital objetivado	57
Figura 9. Capital incorporado	59
Figura 10. Capital institucional	63
Figura 11. Articulación de los capitales con la cultura digital	65
Figura 12. Aspectos de la interiorización	67
Figura 13. Personalidad en el ciperespacio	69
Figura 14. Aspectos de la exteriorización	71
Figura 15. Obligatoriedad del uso de la tecnología digital	74
Figura 16. Significado de la cultura digital para los estudiantes	76
Figura 17. Principales manifestaciones de la cultura digital	88

#### Resumen

Para la elaboración de la presente investigación, se planteó como objetivo principal caracterizar la cultura digital del estudiante universitario a través de la interiorización y exteriorización de las prácticas mediadas por tecnología en el contexto escolar en la Universidad Autónoma de Baja California.

Se estableció una ruta teórica que ayudó a comprender de forma más precisa la cultura digital y sus características. En cuanto al diseño metodológico, se estableció una intervención de tipo cuantitativo y cualitativo mediante la aplicación del cuestionario donde se recolectó la información proporcionada por los estudiantes. La muestra de participación correspondió a una selección al azar de 209 estudiantes de las licenciaturas de Ciencias de la Comunicación y Ciencias de la Educación del campus Ensenada.

En los datos obtenidos del cuestionario se conocieron aspectos importantes como: posesión de equipo tecnológicos, capital digital, habilidades digitales, personalidad en el ciberespacio, opinión sobre la obligatoriedad de uso de la tecnología en tiempos de pandemia, entre otros elementos que ayudaron a estructurar cómo reacciona el estudiante a las prácticas digitales

Los resultados derivados en este estudio muestran las bondades de reforzar la cultura digital en el espacio educativo para propiciar ambientes de aprendizaje e intercambio de conocimiento entre los estudiantes. También, es importante que el alumno conozca los recursos y servicios institucionales a los que puede acceder para apoyar su trayectoria escolar en este nivel académico.

**Palabras clave:** cultura digital; capital digital; prácticas digitales; interiorización; exteriorización; estudiante universitario.

#### Capítulo 1. Introducción

Con el creciente desarrollo de la tecnología digital, la sociedad se ha enfrentado a modificaciones en cuanto a relaciones interpersonales, interacciones y las formas de adquirir conocimiento. Con el paso de los años, el impacto del avance tecnológico se extendió a nivel mundial y en distintos ámbitos de desarrollo del individuo de forma acelerada, un ejemplo claro y quizá el más reciente hasta el momento ha sido la implementación de herramientas digitales ante el confinamiento e interrupción de actividades presenciales en el campo laboral y escolar causado por el brote del virus SARS-CoV-2 (COVID-19) en marzo de 2020. Respecto al medio académico, el uso de la tecnología ha beneficiado las actividades de los estudiantes, desarrollando nuevas habilidades que les ayuda a buscar y compartir información, procesar datos y generar aprendizajes.

Con referencia a lo anterior, la presencia de la tecnología ha creado un flujo de nuevas necesidades en los sistemas educativos y al mismo tiempo ha llevado a reflexionar sobre las transformaciones en materia digital y que han influenciado el quehacer docente, así como las actividades de difusión y la apropiación de conocimiento de los estudiantes -por mencionar algunas-. En virtud de lo expuesto, es relevante señalar las posibilidades de interacción que ofrece las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), tanto en aspectos didácticos para los profesores como en métodos de aprendizaje que el alumno puede construir. Resulta oportuno y tomando en cuenta la situación pandémica que afectó al sistema educativo, es necesario establecer que las TIC han propiciado escenarios innovadores, por ejemplo, en la educación presencial y en línea, donde ésta última se convirtió en una tendencia global (Terreros, 2021).

Ante la situación planteada, el propósito de la presente investigación es recurrir a la participación de los estudiantes para caracterizar un elemento que surge de las prácticas y formas de interacción social mediadas por la tecnología; dicha caracterización se refiere a la cultura digital (CD). En este sentido, Santamaría y Yurén (2010) apuntan que la cultura digital comprende medios culturales simbólicos y sistemas que abarcan todos los ámbitos de la sociedad digital.

En educación superior, la CD ha propiciado una serie de nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje mediadas por tecnologías digitales, asimismo, los distintos modos de navegar e interactuar en la red se han convertido en un proceso de adaptación y de transformación con el cambio de la realidad física a lo virtual (Casillas y Ramírez, 2018). La apropiación de la CD en los estudiantes universitarios se visualiza a través de un panorama de usos, destrezas, de capitales incorporados, modos de pensamiento e incluso de personalidades que se desarrollan conjuntamente en el ciberespacio,

Las universidades valorizan y exigen un nuevo tipo de saberes que permitan llevar a cabo el intercambio social-digital a través de los recursos y servicios que ofrece el espacio digital. Ante esto, resulta conveniente precisar que, a partir de los datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEGI), en el año 2021 se estimó que 76% de la población de seis años o más cuenta con disponibilidad y uso de la tecnología; de este modo, se entiende que los estudiantes universitarios se ubican en este sector de personas, por ello que se enfatiza en la necesario que las Instituciones de Educación Superior (IES) fomenten el desarrollo tecnológico en la comunidad, integrando las necesidades y oportunidades de las diferentes disciplinas académicas y así poder responder a las exigencias y futuras demandas de la sociedad cambiante.

#### 1.1. Problematización

En las últimas décadas, los recursos tecnológicos han cambiado y mejorado con el paso del tiempo y uno de los contextos donde está teniendo gran impacto es en el campo de la educación. Debido a ello, es necesario precisar que en las investigaciones sobre cultura digital y las habilidades son un elemento de suma importancia que albergan dimensiones que van más allá del uso o acceso físico a una computadora o a la red inalámbrica de internet, dichos componentes alberga intereses, motivaciones, presencia en la red y dominio del lenguaje virtual para que en conjunto se estructure una identidad digital con mayor solidez y así el contexto virtual funcione como apoyo en el rendimiento escolar de los estudiantes(Trejo, 2020; Chávez et al. 2020).

Existe un creciente interés en el campo universitario por fomentar la cultura digital; sin embargo, se identifican imprecisiones conceptuales sobre el término, lo que seguramente dificultará cualquier acción al respecto. Buckingham (2007), Castells (2001), y Echeverría (2003 y 2009) (como se citó en Regil, 2014) han aportado opiniones sobre la CD o cibercultura, donde puntualizan la conexión entre las formas de interacción y la comunicación con otras personas. De lo anterior, se desprende la necesidad de precisar el concepto y su inherente posicionamiento teórico.

En educación superior se han establecido estrategias de gestión e incremento del fomento tecnológico-digital, pero se considera que aún no se cumple de manera eficiente el ideal de enseñanza a distancia/virtual en las universidades.

La complejidad de la CD se manifiesta al constituirse de múltiples elementos, tales como habilidades, valores, representaciones, personalidades, prácticas de vida, las interacciones entre individuos y tecnologías digitales y las interpretaciones (Oliva, 2018; Regil, 2014; Amaya 2018). La multiplicidad de definiciones y la dificultad de decidir sobre un enfoque teórico que fundamente el trabajo deriva en múltiples rasgos que hacen que cualquier medición del constructo sea compleja y difícil de caracterizar.

La implementación de la tecnología en el contexto escolar es una herramienta que funciona como apoyo para guiar ciertas actividades de los estudiantes, por ejemplo, la búsqueda de información se vuelve más práctica gracias a los distintos servicios que ofrece internet, la elaboración de contenido digital para presentar tareas o reportes, el uso de portales institucionales para realizar trámites administrativos, entre otros; es decir, la tecnología digital ha influenciado las actividades escolares para responder a las nuevas demandas del medio (López y Bernal, 2016). Es por ello que, investigar sobre cómo usan dichas herramientas resulta una labor compleja debido a la amplia diversidad de opiniones, actitudes y comportamientos que posee el estudiantado, lo que repercute en que se desconozca la forma cómo interiorizan tales prácticas y de qué forma reaccionan a ellas para

construir intercambios comunicativos y experiencias con otros (Piña, 2004; Rubira et al. 2018).

Ante la situación de confinamiento causado por el COVID-19, la primera respuesta a la contingencia provino del cierre de las escuelas a nivel nacional, desde el nivel preescolar hasta universitario. Esta medida ayudó a controlar el número de contagios entre la población; sin embargo, puso en riesgo la finalización de los ciclos escolares 2019-2020 y 2020-2021 en las escuelas del país (Ordorika, 2020; Fernández et al, 2020). Las universidades en México, al igual que el resto de los niveles educativos, cambiaron el sistema de enseñanza presencial migrando al espacio virtual para continuar con el proceso de enseñanza formal. Ante lo anterior y considerando las desigualdades económicas, educativas y sociales que existen, el trabajo en las aulas virtuales dejó consigo la necesidad de conocer la situación de los estudiantes universitarios en cuanto a conocimientos, apropiación y prácticas relacionadas con la tecnología digital.

El impacto que ha tenido el uso de la tecnología digital en tiempos de pandemia estableció mecanismos de flexibilidad e incluso de mejor contacto entre estudiantes, pero también se ha enfatizado en la preparación de éstos y cómo están respondiendo a estas nuevas prácticas, es por ello que en los estudios sobre CD y la mediación tecnológica se establece la necesidad de realizar investigaciones formales para comprender los roles que ejercen los estudiantes

El interés de esta caracterización de la CD, se orienta al contexto de la Universidad Autónoma de Baja California, específicamente en la población de estudiantes, misma que conlleva a la necesidad de realizar un estudio de campo que dé información de los recursos disponibles, de las mediaciones del proceso educativo, de la interiorización de las prácticas digitales y de cómo responden en términos de uso de tecnología a los requerimientos académicos. La importancia de realizar investigaciones en materia tecnológica en la universidad se debe a la alta influencia de recursos, servicios y dispositivos físicos que están impactando en las vidas de los estudiantes a raíz de los grandes desarrollos tecnológicos que surgieron a final de los años setenta.

Considerando lo antes expuesto, a continuación, se presentan las siguientes interrogantes para este trabajo; asimismo, se establecen los objetivos alineados a las preguntas que se persiguen en dicha investigación.

- ¿Cuál es el significado de cultura digital que poseen los estudiantes?
- ¿Cuáles son las principales manifestaciones de la cultura digital del estudiante?
- ¿Cuál es el nivel de habilidad digital que poseen los estudiantes?
- ¿Cuáles son las principales expresiones de interiorización con mediación tecnológica que realiza el estudiante en el contexto educativo?
- ¿Cuáles son las principales prácticas de exteriorización con mediación tecnológica que realiza el estudiante en el contexto educativo?

#### 1.1.1. Objetivos de la investigación

#### general:

Caracterizar la CD del estudiante universitario a través de la interiorización y exteriorización de las prácticas educativas con mediación de recursos tecnológicos digitales a su disposición.

#### Específicos:

- Conocer las percepciones sobre cultura digital que poseen los estudiantes
- Identificar las principales manifestaciones de la cultura digital de los estudiantes
- Identificar el nivel de habilidad digital de los estudiantes
- Explorar las expresiones de interiorización con recursos digitales que realiza el estudiante.
- Explorar las prácticas de exteriorización que construye el estudiante a través del uso de la tecnología digital

#### 1.2. Justificación

La Cultura digital es un constructo que requiere de un posicionamiento teórico que permita identificar sus características distintivas e implicaciones en la vida académica de los estudiantes. Es un concepto que se encuentra intrínsecamente relacionado al contexto actual de una sociedad cambiante y expuesta a la tecnología y donde las actividades que se realizan tienen un grado de afectación por estas tecnologías.

De este modo, la revisión bibliográfica permitió concebir un panorama más amplio sobre este término, estableciendo que es un constructo que va más allá de acceso físico a computadoras y habilidades, ya que incorpora saberes, valores, destrezas, actitudes que el sujeto interioriza, propiciando una reacción o práctica de vida y que en el contexto académico del estudiante será de particular interés para propiciar el logro de su meta escolar.

Estudiar la CD del estudiante universitario contribuye a enriquecer los postulados teóricos sobre las prácticas mediadas por tecnología digital. Asimismo, abre un abanico de posibilidades y líneas de investigación para continuar comprendiendo sobre la interiorización que posee el estudiantado respecto al uso de la tecnología en sus quehaceres educativos

El avance y desarrollo de la tecnología digital ha permeado diversas tareas en la vida del estudiante, tal es el caso de las actividades en modalidad a distancia, donde es posible recurrir a los servicios y recursos digitales para facilitar las actividades académicas y de gestión. A lo anterior, la caracterización de la CD repercute en que se identifique el contexto tecnológico actual y su aplicación en el campo educativo, de tal manera que el estudiante identifique los recursos tecnológicos a su disposición tanto institucionales como personales y cómo aplicarlos en sus actividades diarias

En el contexto universitario, la institución cuenta con una serie de recursos tecnológicos para apoyar las labores académicas como los cursos, bases de datos y aplicaciones de administración escolar, por mencionar algunos, todo ello para crear mejores condiciones para el aprendizaje. En este estudio, se describirán estos

elementos que le permiten al estudiante tener claridad sobre los recursos tecnológicos digitales a su disposición.

Los hallazgos de esta investigación permitirán que el estudiante conozca la importancia del capital tecnológico que dispone para apoyarse en su trayecto escolar, mismo que se constituye por un conjunto de saberes y comprensión de la práctica y apropiación tecnológica digital en el campo educativo. También, se reflexionará sobre el conjunto de bienes tecnológicos que el estudiante posee — establecido como capital objetivado—, el nivel o grado de significado simbólico y cómo se apropia de los mismos.

La realización de esta investigación considera aspectos que involucran habilidades, percepción y apropiación de estas herramientas, los hallazgos que se presentarán serán de particular importancia para la UABC donde se podrá precisar la CD en el contexto educativo a partir de la visión y participación de los estudiantes.

Esta información permitirá a la institución orientar los esfuerzos de fomento a la CD y disponer de un panorama más amplio sobre la realidad de los estudiantes en cuanto a prácticas mediadas por tecnología digital. También, será posible identificar los procesos de interiorización desde una perspectiva de construcción interna y de transformación de significados lógicos y concretos.

#### Capítulo 2. Marco de referencia

El Sistema Educativo Mexicano (SEM) posee una estructura amplia y diversa y debido a ello se han implementado modificaciones a través de los años; estos cambios han girado en torno a expansión de cobertura, calidad educativa, pertinencia de programas y atención de estudiantes —por mencionar algunos—; lo anterior, lleva a establecer que, si dicho sistema cuenta con gran diversidad, los procesos de innovación educativa deben ser transformadores y que al mismo tiempo respondan a las necesidades y desarrollos cambiantes en el ámbito tecnológico (Azamar, 2016).

En tiempos de pandemia, la educación a distancia en México es vista como "el ámbito en el cual se experimentan recientes avances de patrones educativos, teorías del aprendizaje y tecnologías digitales" (Barráez, 2020, p. 43), el uso de la tecnología representa un elemento fundamental en el actual proceso de enseñanza-aprendizaje y al mismo tiempo da pauta a que los estudiantes se conecten e interactúen en el espacio digital.

Ante esta nueva condición educativa que obligó a los actores educativos a utilizar la tecnología en su totalidad para llevar a cabo actividades de tipo escolar y personal, las universidades destinaron esfuerzos para facilitar el acceso a las clases virtuales —especialmente en las zonas rurales o con menor conectividad—, generando una extensión de recursos en materia tecnológica digital y disminuyendo los casos de abandono escolar.

A consecuencia de la pandemia y por supuesto a la alta exposición tecnológica de la sociedad, dichas actividades cobraron importancia en todos los niveles educativos, a lo anterior la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés) y la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2020) plantearon lo siguiente:

La pandemia ha transformado los contextos de implementación del currículo, no solo por el uso de plataformas y la necesidad de considerar condiciones diferentes a aquellas para las cuales el currículo fue diseñado,

sino también porque existen aprendizajes y competencias que cobran mayor relevancia en el actual contexto. (p. 3)

En el nivel superior, la respuesta de las universidades que contaban con actividades académicas digitalizadas fue satisfactoria, mientras que en otras donde dicho uso se reflejaba con menor intensidad generó dificultad para responder a esta exigencia de cambio y adaptabilidad. Asimismo, los estudiantes afrontaron desafíos como la cancelación de becas, apoyos escolares y la necesidad de diferir estudios, así como posponer programas de movilidad y estancias escolares en otros países o la anulación de licenciaturas debido a la baja matrícula y poca demanda que han presentado las universidades a raíz de la pandemia (QS, 2020, como se citó en Ordorika, 2020).

En el caso de la UABC —foco de interés de este estudio— las labores académicas para los estudiantes continuaron a través de la virtualidad bajo el programa de continuidad académica que fue implementado como respuesta a las actividades a distancia, de esta manera, al igual que otras entidades de educación superior, la universidad ha maximizado esfuerzos para lograr cobertura educativa a sus estudiantes apoyándose de programas como Brindando Acceso que es una asociación que colabora con la UABC donde se otorgan becas y equipos de cómputo a estudiantes universitarios y de esta manera apoyarlos con herramientas físicas de acceso a la tecnología (Fundación UABC).

Es importante destacar que la implementación de la tecnología digital en los contextos escolares pone en evidencia la importancia de una nueva definición de roles, especialmente para los estudiantes. En este sentido, Sandoval (2020, p. 26) señala que, "En el nuevo escenario para los colegios, las directrices acerca de la virtualidad, hay que tener presente una nueva variable en el proceso de enseñanza aprendizaje, la pantalla del computador o dispositivo móvil"; es decir, las formas de trabajo y de colaboración se modificaron hacía un encuentro con la tecnología digital.

Con base en lo anterior, en este capítulo se describen los postulados teóricos que sustentan este trabajo de investigación. Se destacan factores relacionados al

entorno digital, los constituyentes de las TIC, internet, ciberespacio y la cultura digital desde la perspectiva de Bourdieu.

#### 2.2. Tecnología digital

Los avances de la tecnología digital han llevado a una nueva forma de relacionarse con la información y el conocimiento y con ello responder a las demandas de los nuevos modos para gestionar el aprendizaje. En este sentido, López y Bernal (2016) establecen que la tecnología digital, "ha deslumbrado a la escuela, en mucha mayor medida que cualquier otro medio o dispositivo lo hizo antes, llevando a confusión entre Escuela Digital y una escuela dotada tecnológicamente" (p. 105); la tecnología digital, con énfasis en aquellas susceptibles de usarse en el proceso educativo o ejercicio docente, permiten un tipo de aprendizaje ubicuo y multimodal que crece con la experiencia y participación. A lo anterior, en este apartado se mencionan los componentes primordiales que giran en torno a dicho elemento como: el entorno digital y el ciberespacio

#### 2.2.1 Entorno digital

A través de internet es posible compartir y crear comunidades de aprendizaje que conecten al individuo con este entorno. Parra (2011) establece el entorno digital de la siguiente forma, "definido por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), demanda de la comunidad académica reflexiones sobre las formas como las personas se comunican, aprenden, conviven y construyen núcleos sociales. Es el mundo que Echevarría (2010) llamó infovirtual" (p. 147). El entorno digital es concebido como un ambiente de intercambio en la red, donde la comunicación entre usuarios —los actores educativos en este caso— fluye con mayor intensidad para compartir y crear información.

Asimismo, en el entorno digital es posible situar recursos disponibles para el desarrollo de los procesos educativos que generen y ayuden las actividades formativas orientadas a la adquisición de nuevos conocimientos y a la apropiación de los contenidos; es decir, se puede vincular con el medio escolar en la utilización

e implementación de los recursos que promuevan el aprendizaje (Aguilar y Otuyemi, 2020).

El desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación ha permitido situar al entorno digital como un nuevo ámbito de realidad compartida en la sociedad de la información. El acelerado crecimiento de las TIC ha contribuido al desarrollo de la educación, de la investigación y de servicios. De manera específica en el campo escolar se han orientado a mejorar las prácticas educativas y a facilitar el trabajo administrativo, de gestión y de producción de los docentes. De este modo, el uso de las TIC y de los recursos disponibles en el entorno digital están contribuyendo a mejorar los procesos formales e informales de enseñanza.

#### 2.2.2. Constituyentes de las TIC

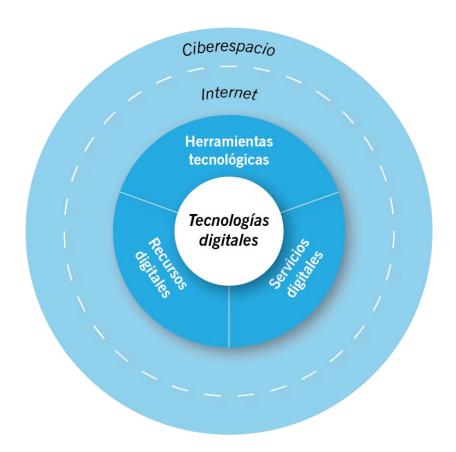
En casi todo el mundo, estudiantes y docentes se enfrentan constantemente a retos tecnológicos y metodológicos que llevan a establecer una nueva visión de los hábitos referidos a actividades de enseñanza y aprendizaje. Así, "la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), permiten diversificar actividades que den como resultado un ambiente de aprendizaje atractivo para los estudiantes" (Trejo, 2019, p. 78).

La evolución de las tecnologías ha propiciado cambios y tendencias en la vida del individuo lo que invita a repensar sobre los componentes que integran la comunicación a través del ciberespacio. Se considera a las TIC desde una perspectiva que integra tres constituyentes: herramientas, recursos y servicios tecnológicos; elementos que han favorecido a que la comunicación entre usuarios sea más sencilla, por ejemplo, la situación de pandemia que enfrentó México y que impactó en las actividades presenciales de las universidades, el uso de computadoras, programas especializados, bases de datos, búsqueda de información en la web y el almacenamiento en la nube —Google drive— ha permitido que los estudiantes interactúen y accedan de manera gratuita a los distintos portales en internet y que estos funcionen como apoyo en los procesos de aprendizaje en la

modalidad educativa a distancia (Guacaneme-Mahecha, et al., 2016; Molinero y Chávez, 2019).

En la siguiente figura se establecen los constituyentes que integran a las TIC siendo éstas parte de internet y por ende del ciberespacio, contribuyendo al flujo de información y comunicación entre usuarios (véase Figura 1).

**Figura 1**Constituyentes de las TIC



El primer componente, referido como herramientas tecnológicas, son aquellos elementos de *hardware* de comunicación e información como las computadoras, tabletas o *smartphone* que se encuentran al alcance del individuo. Las herramientas de uso o acceso tangible han tenido transformaciones y actualizaciones en la parte técnica, así como en las prácticas de uso. Dussel y

Quevedo (2010) establecen que los equipamientos tecnológicos, "crearon nuevas diferencias de usos y apropiaciones entre los miembros del hogar, así como también generaron nuevas prácticas culturales" (p. 18).

Los recursos, son aquellos que se encuentren en formato digital y que se pueden visualizar o incluso almacenar en un dispositivo electrónico. Ejemplo de ello son las bases de datos, *apps online*, las plataformas audiovisuales, videos, *podcast* de audio y *software* especializado; a su vez, son consultados de manera directa o por acceso en la red y cuando son usados en espacios escolares o con fines académicos, es posible concebirlos como recursos educativos digitales.

Los servicios que ofrecen las tecnologías digitales se refieren al conjunto de actividades que responden a las necesidades de los usuarios a través de las búsquedas de información, almacenamiento en la nube como el caso *de Google Drive*, el uso del correo electrónico que funciona para recibir o enviar datos, el uso del *marketing* o incluso la autenticación electrónica, por mencionar algunos (Regil, 2014).

Estas tecnologías no solo han generado diferentes y novedosas prácticas culturales, sino que también registran distintos modos de apropiación. Con lo anterior, se hace referencia tanto al lugar que ocupan las tecnologías en la vida cotidiana de las personas como a la diversidad de usos y sentidos que a ellas les otorgan.

#### 2.2.3. Internet

La presencia de internet en los hogares ha cambiado estilos y roles entre sus miembros, se han creado hábitos y prácticas culturales más novedosas que no se podían imaginar hace veinte años (Dussel y Quevedo 2010). El uso de internet en los distintos contextos ha apoyado áreas de desarrollo y convivencia del individuo, ya que funciona como una red global que permite el intercambio de información entre usuarios.

Con base en lo anterior, Zamora (2014, diapositiva 4) establece internet como, "una red integrada por miles de redes y computadoras interconectadas en todo el mundo mediante cables y señales de telecomunicaciones, que utilizan una

tecnología común para la transferencia de datos". La comunicación vía internet es una de las formas de interacción más usuales actualmente sobre todo entre jóvenes y adolescentes (Valencia-Ortiz, et al., 2021).

Específicamente en el contexto universitario, el uso de internet se ha convertido en una herramienta indispensable para apoyar las diversas modalidades de enseñanza y de aprendizaje mediadas por tecnologías digitales. A raíz del confinamiento ocasionado por el brote de coronavirus, las actividades en las universidades migraron al espacio digital, convirtiendo a internet en un recurso indispensable para los estudiantes.

Los estudiantes universitarios han sido formados con base y con apoyo de los avances tecnológicos más recientes. El uso de internet ha ido incrementando en las diferentes labores escolares con el paso de los años, ya que es posible concebirlo como, "un acompañante permanente en las actividades escolares y como un medio para lograr un buen rendimiento escolar" (Young et al., 2017, como se citó en Chávez, et al., 2020).

En México, el tema sobre este elemento es de relevancia –a pesar de que el acceso es limitado para algunas poblaciones- pues en los años 2020, 2021 y 2022 se registraron 80.6, 82.8 y 98.6 millones de usuarios con acceso a internet (respectivamente), lo que supone un incremento de alrededor de 16 millones con relación al primer periodo mencionado y que además, dichas cifras representan 70.1% de la población de seis años o más (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática [INEGI], 2020; Statista Research Deparment, 2022). En este sentido, Fernández (2018) establece lo siguiente:

internet es un fenómeno irreversible. Y es que, la red de redes está presente en todos los ámbitos de nuestra vida –político, social, económico, profesional, de ocio, etc.– prácticamente desde que nacemos y, si no, desde luego, desde que tenemos uso de razón. (p. 90)

De este modo, la influencia que ha generado internet en México y el resto del mundo ha permitido crear comunidades de socialización, lo cual repercute en los procesos de formación de las presentes y próximas generaciones ante este intercambio de información entre los usuarios.

#### 2.2.4. Ciberespacio

El ciberespacio se posiciona como el contenido presente en internet, un espacio virtual donde las personas interactúan utilizando *software* que les permita consumir o acceder a los servicios, todo ello respaldado por los dispositivos físicos de comunicación.

A lo anterior, Ardissom (2018) concibe el ciberespacio como:

[...] un espacio que redefine las relaciones con el tiempo y con el lugar.

Las ubicaciones ya no importan tanto como antes, pero existen como encuentros, en un cibertiempo particular, que no se separa de las experiencias materializadas, construyendo características propias al utilizar como mediador una pantalla, cables, redes de utilización social y técnica. (p. 6)

El ciberespacio se le considera un entorno no físico creado por equipos de cómputo interconectados vía internet. El flujo de información que se intercambiar en este espacio puede realizarse en tiempo real con posibilidades de comprar, explorar, trabajar o investigar (Martínez et al., 2014). En este sentido, la tecnología digital, internet y el ciberespacio, han hecho visible y mejorado las prácticas comunicativas dentro y fuera del espacio escolar.

Para Aguirre (2004) el ciberespacio es, "un espacio virtual de interacción, es decir, básicamente como un espacio-sistema relacional" (pf. 2), donde la realidad se puede construir a través del intercambio de información, donde el mismo autor lo señala como "espacio y medio" en la red para y por la comunicación. En términos amplios, el ciberespacio es un contexto social para la virtualización con existencia y vínculos de relaciones reales.

El impacto de las nuevas tecnologías comunicacionales ha emergido en alternativas de uso para socializar, explorar y experimentar a través de la práctica. De esta forma, Balardini (2000) establece, "La tecnología del ciberespacio les permite constituir toda clase de grupos y los adolescentes se apropian de ella generando grupos acordes a sus necesidades e intereses" (p. 104). El ciberespacio configura oportunidades de relación pues es percibido como universo o territorio donde los usuarios que acceden a un espacio virtual conviven con otros cibernautas compartiendo la cultura de redes (Aparici, 2010) y creando procesos y comunidades de comunicación e interacción que se forman del conjunto de reacciones interconectadas entre los participantes en el contexto virtual.

En las comunidades de comunicación y el entorno virtual, la interconectividad juega un papel esencial pues en ésta se desarrolla la existencia de vínculos y actividades entre usuarios situados en la red. La interconectividad se refiere al proceso de comunicación que surge entre dos o más redes conectadas entre sí, ya sea por algún tipo de cable o por un dispositivo inalámbrico. Este espacio de intercambio de recursos permite acceder, por ejemplo, a bases de datos e información situada en la red. De este modo, la interconectividad, los entornos y comunidades de comunicación se complementan para propiciar relaciones que permitan la interacción en los diferentes espacios en la red.

La comunicación en la red requiere de medios técnicos que permitan el tránsito de información. En el entorno virtual, es posible interactuar a través de sitios web que se encuentran en constante actualización, canales de comunicación como las redes sociales abiertas a todo tipo de usuarios, el cloud computing, permitiendo el acceso y uso de aplicaciones y el almacenamiento de archivos en servidores de internet

#### 2.3. Cultura digital: perspectiva Bourdieuana

La cultura digital concibe la idea de que la tecnología, internet y ciberespacio configuran la manera en la que interactuamos y nos comunicamos con otras personas. Por lo anterior, en este apartado se establece un acercamiento conceptual a dicho término, mencionando el habitus digital como uno de los elementos centrales de la teoría de Pierre Bourdieu, desprendiendo del mismo el

hexis e illusio para comprender las prácticas, creencias y opiniones; asimismo, se puntualiza la interiorización y exteriorización desde una visión de representación que el estudiante construye con la experiencia.

#### 2.3.1. Acercamiento conceptual a la cultura digital

La cultura digital es un término complejo que ha sido referido como cibercultura, cultura en red o tecnocultura por Buckingham, 2007; Castells, 2001 y 2008; Echeverría, 2003 y 2009 (como se citó en Regil, 2014), lo que lleva a establecer que se trata de un constructo polisémico. A lo anterior, Vieira (et al. 2017) lo configuran de la siguiente manera, "El término Cultura Digital trae sus significados amplios y desconectados, proponiendo una nueva interpretación para el uso de las computadoras y todos los dispositivos tecnológicos digitales" (p. 110).

En la cultura digital de los estudiantes es posible encontrar cuestionamientos y distintas opiniones derivadas principalmente de los usos, recursos y servicios que acceden. En este sentido, Lévy (2007, como se citó en Regil, 2014) sustenta la cultura digital como un "conjunto de representaciones, valores, conocimientos, creencias, hábitos, maneras de hacer y ser en el ciberespacio. Para que todo esto se articule y genere cultura, considera tres principios fundamentales: interconectividad, creación de comunidades virtuales e inteligencia" (p. 37); así, la cultura digital supone cambios en las formas de apropiarse de saberes y establecer comunicación, para que en conjunto todo ello permita representar información y crear espacios de colaboración con otros.

Por su parte, Uribe-Zapata (2019) concibe la cultura digital como, "las prácticas que se despliegan bajo ese vocablo comparten una serie de valores, normas y códigos sociales, pero que también estos se renegocian, cambian según el contexto y el trasfondo cultural" (s/p). La visión de cultura digital retoma aspectos relacionados con la interacción, interiorización y hábitos puestos en práctica en el entorno digital.

Asimismo, la conversión de saberes y la configuración de creencias y representaciones que posee el estudiantado, forman parte de la cultura digital y de cómo reaccionan a los cambios, modificaciones e influencias del medio tecnológico-digital para llevarlo al campo práctico de la vida.

Se considera que los jóvenes son los principales actores de la cultura digital pues forman parte de los nuevos escenarios de producción colectiva que se construyen con la relación entre otras personas y las TIC.

A lo anterior, la cultura digital se define como un conjunto de comunidades y prácticas enmarcadas en el contexto digital; con ello las tecnologías y la cultura digital permiten un tipo de producción de conocimiento en la red. Amaya (2018), establece que la cultura digital es, "meta campo de estudios enfocados en las interacciones entre ser humano y computador, internet, sociedad de la información" (p. 44), esto quiere decir que las técnicas, las practicas, procesos e incluso modos de pensar y desarrollarse en la red se encuentran marcados por la interconectividad y al mismo tiempo de las condiciones socioculturales de las personas y de las formas en las que se apropian de las tecnologías (Ricaurte, 2018).

En este sentido, para Doueihi (2010, como se citó en Amaya, 2018), la cultura digital es entendida como:

Un conjunto de tecnologías conjugadas que han producido y siguen produciendo prácticas sociales que, al menos por el momento, amenazan o cuestionan la viabilidad o incluso la legitimidad de determinadas normas socio-culturales establecidas y de los marcos jurídicos ligados a ellas ... la cultura digital está compuesta por modos de comunicación y de intercambio de informaciones que desplazan, redefinen y remodelan el saber en formas y formatos nuevos y por métodos para adquirir y transmitir dicho saber. (p 46)

La incorporación de la cultura digital a las escuelas forma parte de un proceso de innovación tecnológica que requiere la preparación de los agentes educativos que estimule el cambio de actitud y valor de los estudiantes hacia la tecnología.

#### 2.3.2. Del capital cultural al capital digital

La concepción de cultura como recurso es precisamente la que propicia que esta sea concebida en un tipo de capital, es decir, en un conjunto de activos simbólicos que se distingan de los económicos. Dicho término, se deriva de la teoría sociológica de Pierre Bourdieu, donde se define que el capital cultural integra aquellas características, actitudes, cualidades y conocimientos que garantizan el conocimiento de una persona (Oliva, 2018). El capital cultural es una acepción que acumula creencias, valores, saberes, actitudes, la posesión de bienes culturales tangibles y de reconocimientos o diplomas que permitan clasificar a los individuos por sus pertenencias culturales, de este modo, dicho capital es, "un principio de diferenciación casi tan poderoso como el capital económico" (Bourdieu, 1997, como se citó en Casillas, et al., 2013 p. 4).

De esta manera, el capital cultural, según Hernández (2016) "está ligado al cuerpo, y, por tanto, supone un proceso de incorporación por parte del agente con el objetivo de apropiárselo, de hacerlo suyo" (p. 158).

El capital cultural es observable en los bienes materiales de tipo cultural con que los estudiantes cuentan, y a los que pueden recurrir para su uso en el espacio escolar. Dentro del capital se distinguen tres estados: incorporado, que incluye las disposiciones duraderas del organismo; el estado objetivado, referido a los bienes culturales como libros, instrumentos, cuadros, entre otros; y el institucionalizado bajo la forma de reconocimientos escolares, tal es el caso de los títulos y diplomas (Colorado, 2009). Esta idea de capital cultural surgió para tener una unidad de medida y diferenciar a los estudiantes con base en las disposiciones culturales, habilidades, criterios estéticos, conocimientos, etc., y no sólo aspectos económicos.

En las sociedades modernas la incorporación de las TIC a la vida cotidiana ha representado distintas maneras de valorar estas herramientas digitales, y con ello contar con una unidad para medir las posesiones digitales del individuo. En este sentido, surgió el término de capital digital o tecnológico a raíz de la noción de capital cultural que desarrolló Bourdieu y que se trata de un capital en forma de hábitos de vida y de trabajos interiorizados, de conocimientos expertos o de habilidades específicas que sólo se adquieren e incorporan al individuo después de

ciertos lapsos de socialización. El capital digital, Casillas (et al., 2013) lo definen como, "conjunto de saberes, saber-hacer savoir-faire y saber-usar en su proceso de aprendizaje [...]" (p. 6).

El capital digital se visualiza con la comprensión de la práctica y apropiación del uso de la tecnología digital en el contexto específico y su posesión es un atributo que diferencia a los individuos. De la misma forma que en el capital cultural, en el digital se hacen presentes los tres estados: objetivado, con el conjunto de objetos tecnológicos que son apropiados en su materialidad y en su significado simbólico como dispositivos tecnológicos, recursos de conectividad, *software*, grado de actualización y son observables mediante el equipamiento o la conectividad; incorporado, constituido por los saberes que tiene el estudiante: dominio sobre paquetería y programas, y otras habilidades relacionadas con las TIC; el estado institucionalizado, medido a través de los diplomas y certificados que validan, instituyen y reconocen saberes, conocimientos y habilidades (Ramírez, et al., 2018).

El capital cultural y digital son términos que se complementan uno a otro debido a que, en ambos se hace presente el sentido de bienes tangibles, de la afinidad, de las representaciones como uno de los componentes principales para ambos constructos y del conocimiento que adquiere el ser humano en sus experiencias y socialización en el ambiente digital.

#### 2.4. Habitus digital

El habitus es uno de los términos centrales de la teoría sociológica de Bourdieu, mismo que lo refiere como, "un sistema de disposiciones a ser y a hacer, resultado de la incorporación de las demandas y necesidades sociales que, a su vez, estructuran esquemas mentales que determinan la forma de percibir, pensar y actuar" (2000, p. 197), en este sentido, el término empleado por Bourdieu permitió para comprender que las percepciones del individuo son construidas en función de su posición social y se presenta la génesis del habitus como resultado de un proceso de inculcación e incorporación de determinadas condiciones de existencia

Dado el interés investigativo en los estudiantes como sujetos sociales y las TIC, se busca destacar la importancia del habitus, una teorización primaria y en parte importante abierta, que consiste en una explicación de las prácticas sociales, es decir de las acciones ordinarias, cotidianas, de los sujetos y los grupos sociales. A lo anterior, se deriva el habitus digital, que propone una aproximación a las identidades de los estudiantes que surgen a partir de la incorporación de las TIC en su vida académica. Asimismo, se establece aquello que define al individuo en función de un sistema social y tecnológico y a su vez, la relación que construye con los dispositivos digitales. El término habitus digital, Casillas y Ramírez (2018) lo definen de la siguiente forma:

[...] las representaciones sociales que los individuos tienen sobre las TIC, sobre su uso y su preeminencia en la vida social contemporánea.

Opiniones, creencias y valoraciones conforman sistemas de representación que orientan y definen a los individuos en una configuración históricosocial determinada. (p. 323)

Por otro lado, San Juan (2021) puntualiza el habitus digital como, "el lugar donde se producen algunas de las prácticas sociales que reestructuran los hábitos cotidianos como la forma de organizarse, relacionarse, comprar o vender, estudiar, informarse, participar, entre otras cosas" (pf. 28); es decir, el habitus digital da cuenta de las prácticas y disposiciones de los individuos en los diferentes espacios sociales.

En este sentido, el habitus digital es un constructo transformable en el tiempo y espacio donde la relación con la tecnología que realizan los estudiantes es moldeada con las prácticas y con determinadas expectativas: aprendizajes activos que adquieren a partir de su socialización (Mota, 2017). También, implica conocimientos, habilidades, maneras o de usar las TIC y las capacidades que se desarrollan en el marco de la cultura digital.

En términos generales, el habitus digital considera al sentido práctico con que los individuos aplican las TIC en los diferentes espacios sociales; comprende capacidades y el conjunto de representaciones sociales que los individuos tienen de dicha aplicación, habilidades, opiniones y valoraciones que conforman el grado de familiaridad con el entorno virtual (Casillas y Ramírez, 2016).

#### 2.4.1 Hexis e Illusio

En la teoría sociológica de Bourdieu sobre el habitus se presentan dos elementos: hexis e illusio, como posiciones que resaltan las maneras de hacer y las creencias de los individuos sobre una actividad específica; es decir, una lógica concreta que refiere a su vez a una lógica simbólica (Bourdieu, 1997, como se citó en Mota 2017).

Para Mota (2017), el hexis o corporalidad corresponde a:

la parte concreta de la actividad, a lo que se hace y sobre todo a las maneras de hacerlo. Refiere necesariamente al mundo biologizado o cuerpo socializado, y es la parte que, si bien no muestra su génesis, comúnmente es observable como manifestación práctica [...]. (p. 6)

El hexis se refiere a la disposición práctica de una actividad, a las acciones y comportamientos de los sujetos (Gollas y Castañeda, 2015). A lo anterior, Bialakowsky (2016) plantea:

Las disposiciones incorporadas del habitus, como sentido práctico, se conectan con el sentido objetivado de un doble modo: su "incorporación" es la historia de la sociedad "hecha carne"; su "puesta en práctica" implica estrategias que pueden "acordar" o "disentir" con el sentido objetivado. (p. 18)

Por otro lado, la illusio corresponde a "creencias, opiniones y aspectos cognitivos tácitos, relativos al juego que define un campo y ante todo guiados por un interés también implícito, un interés tanto compartido entre los miembros, como específico dado por la posición que se ocupa" (Mota, 2017, p. 6). De esta forma, la illusio integra tanto la disposición mental como el interés, cogniciones y expectativas que tiene el agente y qué lo motiva o impulsa en su actuar.

Hexis e illusio son componentes esenciales del habitus, ya que revelan las estructuras prácticas y simbólicas que orientan la relación del agente con las TIC y cómo responden a la interacción con otros individuos. De este modo, los estudiantes establecen dicha relación a lo largo del tiempo a modo de incorporación a partir de la socialización.

#### 2.5. Interiorización

El término de prácticas digitales, es un constructo que integra estilos, comportamientos, concepciones y valoraciones sobre el uso de la tecnología. Para acercarse a la interiorización de dicho elemento es necesario establecer que parten de una idea de representaciones que son sintetizadas y expresadas de manera personal y colectiva en la vida del individuo.

La interiorización es un campo de desarrollo y de apropiación del sujeto, es decir, es un proceso de construcción interna de una operación externa que requiere de transformaciones y que ocurre o se crea con la práctica social e individual que más adelante se convierte en una representación (Espinel, 2013).

De este modo, las representaciones refieren a la construcción de una actitud, pensamiento o conocimiento que posee una persona respecto a un determinado campo (Piñero, 2008) y en este sentido, es generada a través de los intereses incorporados y de las prácticas que realice el individuo con mediación de la tecnología digital. La construcción de tales representaciones se liga a la información a la que se tiene acceso y cómo reacciona a ella en virtud de sus formas de intercambio con la realidad social, Rubira-García (et al., 2018) establece que, "la interpretación del mundo, para interactuar con él. Interactuar, por ejemplo, a través de procesos de comunicación" (p. 148). Los mismos autores señalan que:

Las representaciones que se estructuran en y desde las subjetividades en torno a los fenómenos de comunicación son, principalmente, una vía eficaz para acceder no sólo a las visiones respecto a los intercambios comunicativos, sino también a las habilitaciones y constricciones que se constituyen para la interacción con y a través de los medios. (163)

La interiorización de las prácticas requiere de las relaciones entre el habitus digital, el capital cultural y tecnológico, para entender las diferentes visiones y construcciones de identidades que va formando y desarrollando el individuo al entrar en contacto con la tecnología digital.

El uso de la tecnología digital es una forma de interpretar de qué manera los estudiantes se han apropiado de dicha actividad y cómo interviene en la conformación de las identidades sociales e individuales, de ideas, saberes y conocimientos para que cada persona comprenda, interprete y actúe en su realidad inmediata. Estos conocimientos forman parte de las representaciones que se van tejiendo y construyendo con el pensamiento que los agentes organizan y estructuran a través de un conocimiento práctico (Piña, et al., 2004).

El ciberespacio y la cultura digital son parte de la noción de representación (Regil, 2014) que tiene el estudiante sobre las prácticas digitales y que integra el acceso a herramientas físicas, uso de servicios en la red, creación y asimilación de ambientes, entre otros, para establecer con mayor precisión los significados y respuestas que el sujeto configura en su quehacer tecnológico-digital.

### 2.6. Exteriorización

La exteriorización, es un proceso que surge gracias a la interiorización de ciertas conductas, como el uso de la tecnología digital en este caso; es decir, se exterioriza lo interno y queda al manifiesto a través de la nueva visión y actitud que construye el sujeto a partir de un transcurso de socialización y apropiación de la tecnología.

En el caso de los estudiantes, la exterioridad de las prácticas puede ser visible en la vida social con las relaciones e intereses de los mismos, donde también se crea un nuevo perfil del sujeto donde se espera que la tecnología tenga un rol preponderante.

En el desarrollo de interiorización y exteriorización se hacen presentes elementos como el habitus y ante ello Guerra (2010) plantea, "El habitus es el resultado de la interiorización de la exterioridad y el campo lo es de la exteriorización de la interioridad" (p. 397); se deriva del proceso de incorporación

de las prácticas sociales de los agentes, de sus relaciones, intereses y recursos propios.

Durante el tránsito de la interioridad a la exterioridad, se hace observable la importancia que el estudiante da a la tecnología a través de los usos, formas de implementación, maneras de comunicación e interacción con otros usuarios, entre otros. El quehacer profesional se convierte en un rol distinto, ya que las prácticas tecnológicas se trasladan a un escenario diferente, de mayor responsabilidad social.

El uso de la tecnología en las prácticas pedagógicas y en el mejoramiento del logro escolar se encuentra relacionado con las actitudes y habilidades digitales que posee el estudiante, mismas que son adquiridas y concientizadas en el proceso de interiorización para integrarlas en el quehacer diario o con sentido didáctico en el campo educativo.

Asimismo, a través de la exteriorización, es posible crear una identidad digital—qué es lo que somos para otros en la Red o, mejor dicho, lo que la Red dice que somos a los demás- que se va conformando con la participación directa o inferida en las diferentes comunidades y servicios de internet; es lo que podría definirse como un elemento visible de la exteriorización.

En la actualidad, el desarrollo de las herramientas tecnológicas o de aplicaciones digitales ha adoptado un ritmo de adaptación rápido para los usuarios y a consecuencia de ello, los procesos y las prácticas de uso y las representaciones se han ido mejorando y reestructurando gracias a la experiencia individual y colectiva. A lo anterior, se enfatiza en la idea de que un estudiante no hará el mismo uso de una computadora -por ejemplo- después de pasar por un trayecto de apropiación, de formación, de identidad, de comunicación y por supuesto de competencias digitales que en conjunto encajen en la transformación innovadora de trabajo pues el estudiante moldea y construye una nueva perspectiva de práctica mediada por tecnología digital.

Las TIC han impactado diversas áreas de desarrollo de convivencia del individuo, incluso han influenciado aspectos de su vida personal como la motivación o la alfabetización digital, es por ello que una vez que el estudiante es

consciente de su práctica, de su entorno y de su aprendizaje, la exteriorización llega como un proceso continuo que se transforma con la experiencia.

Es importante señalar que el trayecto de interiorización a exteriorización implica la capacidad de reflexionar en la forma en la se llevan a cabo dichas experiencias o prácticas y cómo se actúa ante la relación con las herramientas tecnológicas y concientizar de los cambios que se pueden lograr en el quehacer educativo del estudiante. Si bien, el uso de las TIC es una herramienta indispensable para desarrollar las potencialidades de la praxis estudiantil y amplía las posibilidades de la interacción educativa, es necesario representar un escenario distinto al tradicional donde se generen cambios, estrategias y habilidades, que den como resultado un perfil reestructurado e innovador del estudiante.

### 2.7. Experiencias de investigación

En el contexto académico, específicamente en el área de la investigación educativa, ha existido un creciente interés por abordar las problemáticas escolares, focalizadas a la formación y labor docente —por mencionar algunas- y otras acerca del uso o las prácticas que realiza el estudiante con apoyo de la tecnología.

A propósito de lo anterior, en este apartado se incluyen algunas investigaciones afines: dichos trabajos van desde el nivel regional hasta el internacional con el propósito de ofrecer un panorama más amplio sobre la cultura digital universitaria.

## 2.7.1 nivel internacional

En el plano internacional, se revisó la tesis de grado doctoral de Regil (2014) denominada "Cultura digital universitaria", realizada en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona. En dicha investigación se llevó a cabo una medición de la cultura digital a los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) utilizando los enfoques etnográficos e interaccionismo simbólico y el método descriptivo. La información se recabó a través de tres cuestionarios de la siguiente manera: en la primera aplicación se pretendía disponer de una aproximación al objeto de estudio y construir un panorama referente a los usos y percepción de los estudiantes sobre el tema; el segundo cuestionario tuvo como objetivo obtener información puntual del objeto

de estudio y se aplicaron formularios vía *google drive*; en el tercer cuestionario se seleccionaron estudiantes que participaron en los cuestionarios anteriores para participar en esta tercera etapa y posteriormente realizar la entrevista a cinco estudiantes, mismos que fueron convocados a la etapa de entrevista, donde además participaron profesores-investigadores.

En el análisis de los datos se detectó que los estudiantes de la UPN tienden a usar pocos recursos, destinan varias horas para navegar por la red, no reconocen su papel en la cultura digital dado que no tienen claro el concepto y tienen un conocimiento medio de sus propios procesos para realizar actividades académicas en la red digital.

Por su parte, Lago (2012) presentó una investigación de tipo cualitativa, denominada Los jóvenes y la cultura digital Nuevos desafíos de la educación en Argentina, cuyo propósito fue ofrecer una reflexión sobre los usos, apropiaciones y percepciones que, sobre las tecnologías digitales, construyen estudiantes de 15 a 19 años. Para tal propósito, se seleccionaron dos escuelas de educación media de Buenos Aires, tomando en cuenta el perfil socioeconómico de sus estudiantes, los indicadores educativos y la incorporación de TIC en sus proyectos institucionales y se realizaron entrevistas no estructuradas a directivos y docentes. Posteriormente, se implementaron técnicas grupales exclusivamente con estudiantes de enseñanza media y técnica de escuelas públicas de la ciudad de Buenos Aires y en una tercera etapa se desarrolló una investigación cuantitativa con estudiantes de escuelas públicas de la ciudad.

Los resultados del estudio anterior, evidenciaron que los jóvenes acceden a las tecnologías digitales en diversos ámbitos de la vida diaria -la escuela, la casa, los espacios públicos- y con recursos diversos como las computadoras y teléfonos celulares. El autor de la investigación establece que una forma de caracterizar a los jóvenes es: adictos a las computadoras, creativos y entrenados en el uso de múltiples tecnologías.

En el trabajo realizado por Acevedo (2017), en la Universidad Javeriana de Bogotá, titulado "Hacia una *cultura digital propia*: aproximaciones sobre los imaginarios de la cultura digital en los contextos educativos de los jóvenes en el

departamento de Magdalena", se llevó a cabo un estudio cualitativo para conocer la percepción de los estudiantes sobre la cultura digital. En esta investigación se implementó un estudio de caso múltiple, se seleccionaron dos instituciones educativas públicas: una en un contexto rural y otra en un contexto urbano, con el propósito de establecer una comparación entre ambos casos. La población de estudio fueron estudiantes de 10° y 11° de cada una de las instituciones educativas y en cada una de las aulas se aplicó una encuesta de diagnóstico a la totalidad de estudiantes que posteriormente posibilitó la selección de una muestra de 15 estudiantes por cada salón, para obtener un total de 60 estudiantes entre ambos colegios. Se implementaron las encuestas diagnósticas, los grupos focales y un cuestionario virtual; el análisis de los datos, consistió en un estudio comparativo por categorías a través de una matriz de doble entrada para interpretar la información de la encuesta y la entrevista

En los hallazgos encontrados en dicha investigación se encontró que los estudiantes poseen un significativo manejo de dispositivos informáticos, implementándolos dentro de sus actividades académicas y dinámicas de aprendizaje, pero también se perciben algunas ausencias respecto al uso que hacen de Internet, y al desconocimiento de aplicaciones o sitios web que pueden contribuir a potencializar sus habilidades académicas y competencias digitales.

En el trabajo de grado realizado por Suntásig (2014) titulado Influencia de la cultura digital y audiovisual en el desarrollo de hábitos de lectura comprensiva de los estudiantes de la escuela de educación básica *federación deportiva de Cotopaxi* del cantón la maná, provincia de Cotopax, se aplicó la estadística descriptiva para analizar los resultados de las encuestas y entrevista aplicadas respectivamente a una muestra de 200 estudiantes de Educación Básica Media y Superior, 22 docentes y un directivo para conocer el grado de influencia de la cultura digital y audiovisual en los hábitos de lectura.

En el análisis de interpretación de los resultados se determinó lo siguiente: los estudiantes nacidos en la era digital y audiovisual tienen mayor interés por aumentar la lectura en textos electrónicos a través de la computadora, correo electrónico, chat, mensajes, redes sociales; sin embargo, el uso inadecuado de los

medios digitales y audiovisuales dificulta que se desarrollen hábitos de comprensión lectora; los docentes no desarrollan fácilmente aprendizajes con la ayuda de medios digitales y audiovisuales, por lo que existe la necesidad de implementar estrategias metodológicas que permitan a los profesores intensificar hábitos de comprensión lectora en los estudiantes mediante el uso de los medios digitales y audiovisuales en el proceso de aprendizaje.

### 2.7.2. nivel nacional

A nivel nacional, destaca el trabajo doctoral de Amaya (2018) realizada en el Centro de Investigaciones Económicas Administrativas y Sociales del Instituto Politécnico Nacional denominada Cultura Digital en la Formación (*Bildung*) Docente. Caso: Centro de Bachillerato Tecnológico Atizapán de Zaragoza. En dicho trabajo, se realizó una investigación de corte mixto para conocer la influencia que ha tenido la cultura digital y de esta forma analizar el impacto de las herramientas tecnológicas en la formación del profesor. Desde la perspectiva cuantitativa, se aplicó un cuestionario a docentes y estudiantes a través de formularios de *google drive*, se diseñaron dos instrumentos uno dirigido a 20 profesores y otro a 35 estudiantes y para el enfoque de corte cualitativo se aplicó la entrevista etnográfica en dos partes.

Los hallazgos están relacionados a la integración de las TIC al currículo, a las habilidades de uso de estas herramientas en espacios áulicos, por mencionar algunos. Se determinó que el impacto de la cultura digital tiene características globales, pero también muestra características regionales y locales basadas en variables tales como infraestructura, políticas implementadas e incluso de lenguaje. Se enfatiza en la idea de que la integración de la tecnología tiene potencial para formar nuevos ambientes de aprendizaje a través de la interactividad en el entorno tecnológico digital.

En la misma temática, se identificó el trabajo denominado Jóvenes estudiantes y cultura digital: una investigación en proceso, elaborado por Crovi y Lemus (2014), donde las autoras utilizaron un enfoque cuantitativo para fomentar miradas diversas y complejas sobre los fenómenos ligados a la digitalización y con ello postular dos consideraciones: la primera, los jóvenes con acceso a las

innovaciones tecnológicas se apropian de la digitalización, desplegándola en sus prácticas culturales cotidianas desde las cuales se convierten en protagonistas de un cambio que, aunque en apariencia es espontáneo y desarticulado, ejerce presión sobre el sistema social; segunda, los jóvenes alzan su voz para expresar reclamos, puntos de vista, muestran producciones culturales, comparten, organizan o se comunican. Estas interacciones repercuten más allá de dichas prácticas de su generación, por lo que las autoras enfatizan en la necesidad de estudiar la dinámica de esos métodos y valorar su importancia e impacto social.

En este estudio antes mencionado, se elaboró un instrumento de análisis con cinco campos temáticos: datos generales, autopercepción de la cultura digital, participación en las redes sociales digitales, la caracterización de tres niveles de interactividad en las redes sociales digitales y datos socioeconómicos, utilizando 30 reactivos de selección múltiple. Se buscó extraer nuevas expresiones y conocimiento sobre las interacciones juveniles en las redes sociales digitales, integrando para ello, una muestra de nivel medio superior y otra en superior.

Para comprender a mayor profundidad los alcances de la cultura digital, es necesario mirar hacia las investigaciones que se han realizado en el marco del capital digital. En este sentido, uno de los estudios identificados fue el de Ramírez y Salado-Rodríguez (2018), quienes desarrollaron un esquema para la medición de dicho capital. Los autores señalan que el capital tecnológico puede ser medido tomando en cuenta tres capitales: objetivado, con el conjunto de objetos tecnológicos que son apropiados en su materialidad y en su significado simbólico, y entre los que destacan los dispositivos tecnológicos, recursos de conectividad, software, grado de actualización y que son observables mediante el equipamiento o la conectividad; el capital incorporado, es constituido por los saberes que tiene el estudiante: dominio sobre paquetería y programas, así como otras habilidades relacionadas con las TIC; y el estado institucionalizado, medido a través de los diplomas y certificados que validan, instituyen y reconocen saberes, conocimientos y habilidades.

En el estudio previamente citado, el capital tecnológico fue medido con un cuestionario para indagar diferentes aspectos relacionados con el uso de las TIC en cuanto a disposición de recursos, destrezas, usos y costumbres de los estudiantes; el instrumento se aplicó a 524 estudiantes de los diferentes programas educativos de la universidad Veracruzana y de la Universidad Estatal de Sonora, permitiendo la recopilación de información cuantitativa y cualitativa. Los resultados enfatizaron la idea de que los estudiantes requieren equipos tecnológicos que permitan conectarse a la red y mejorar su desempeño educativo; gracias al estudio, los investigadores se acercaron a las prácticas de las TIC de los estudiantes no sólo en el contexto educativo sino también en lo social.

Por otro lado, Valdez (2016) llevó a cabo una investigación en la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional Autónoma de México, titulada Opinión y experiencias de profesores y estudiantes sobre el uso de aulas digitales, con el propósito de conocer –desde el punto de vista de profesores y estudiantes- cómo es que las nuevas tecnologías y el equipamiento influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula. Para la recopilación de la información, se aplicaron dos encuestas a profesores y dos alumnos sobre el uso de las TIC en la actividad escolar. En los resultados obtenidos destaca la idea de que los docentes utilizan la tecnología dentro de las aulas, pero aún no se tiene precisión de lo que el profesor realiza con exactitud para incrementar el aprendizaje de los estudiantes.

### 2.7.3 nivel regional

La cultura digital es un constructo que integra diversos aspectos para su análisis y las habilidades digitales son un punto clave que no debe olvidarse, es por ello que en el estudio Estimación de las habilidades digitales con propósito educativo de estudiantes de dos universidades públicas mexicanas, realizado por Organista (et al., 2016) se estimó la destreza para el manejo de las TIC. En esta investigación, se abordó un enfoque cuantitativo y utilizaron un cuestionario organizado por dimensiones que contenía 30 reactivos para determinar la posesión de equipos portátiles de los estudiantes universitarios y su nivel de habilidad digital para manejarlos con un propósito educativo. En total se aplicaron 357 cuestionarios y para el caso de una de las unidades académicas fue vía internet. Los hallazgos de

la investigación refieren a: la importancia de un adecuado manejo de la información y comunicación por parte de los estudiantes universitarios para propiciar mejores condiciones para su aprendizaje: el 93% cuenta con posesión de equipo de cómputo; existe buen nivel de destreza digital, aunque existen algunas destrezas que pueden mejorarse. Los autores puntualizan que un nivel adecuado de habilidades digitales permite acceder a una mayor cantidad de recursos de información educativa que seguramente abonará a crear mejores condiciones para el aprendizaje.

En la Universidad de Sonora, González (2013) realizó una investigación llamada Adopción Tecnológica en la Universidad de Sonora: Diagnóstico sobre la Credibilidad, Uso y Adopción Tecnológica de los Académicos de Ciencias Sociales en la Universidad de Sonora. Se utilizó un enfoque cuantitativo y una encuesta como técnica para recolectar la información y el cuestionario como instrumento de aplicación, mismo que contenía 24 preguntas. Los hallazgos de la investigación evidenciaron que los profesores no tienen conocimiento especializado en la materia, solamente 1 de cada tres docentes de la Universidad mencionada usan las TIC en los procesos de formación de estudiantes.

Es innegable que la presencia de la tecnología en el contexto educativo ha revolucionado los escenarios de enseñanza del docente y por ende los espacios de aprendizaje se han modificado dependiendo de los intereses y necesidades del estudiante. Es por ello que, con el desarrollo de las tecnologías digitales, se ha requerido una adopción de competencias/habilidades, creencias, usos y posesión de recursos tecnológicos digitales que en conjunto conforman la cultura digital.

Posterior a la revisión de documentos vinculados al tema de la CD, se aterriza la idea de que la cultura digital es un término de construcción filosófica - principalmente- gracias a la postura de Bourdieu sobre el capital cultural, donde se acumulan creencias y valores que pueden ser observables; de este modo, la cultura digital se ha concebido como un término polisémico, pero de mucho valor e importancia para el investigador educativo.

Caracterizar la cultura digital resulta complejo y para este trabajo se recurre a procesos de interiorización y exteriorización bajo los señalamientos filosóficos de Bourdieu, mismos que se reflejan en el habitus y en la perspectiva del capital cultural al digital. Por consiguiente, la investigación se orienta a la reflexión de las prácticas que ejercen los estudiantes en el medio digital; es decir, qué identidad construyen con base en las representaciones que formulan sobre sus actividades o quehaceres en este espacio de intercambio, convivencia, de uso de técnicas y fuentes y por supuesto de actitudes —por mencionar algunas— en este escenario tecnológico.

### Capítulo 3. Método

En este capítulo, se presentan los elementos de la ruta metodológica establecidos en esta investigación. Primeramente, se establece el enfoque investigativo donde se describe el tipo de diseño empleado y la perspectiva del tipo de acercamiento; posteriormente, se especifica el contexto y los sujetos que fueron seleccionados para el estudio; se menciona el tamaño de la muestra y se describe de manera puntual el instrumento utilizado, donde se muestran los momentos de validación y aplicación a los estudiantes. Finalmente, se describe el análisis de los datos a partir de la información recuperada.

## 3.1. Enfoque

La presente investigación considera un diseño metodológico mixto, ya que incorpora elementos cuantitativos para la recuperación de información y cualitativos para profundizar en ella; lo anterior con el propósito de mejorar la descripción e interpretación de la información recuperada. En este sentido, la perspectiva mixta ayudará a esclarecer patrones de comportamiento, identificar creencias sobre el fenómeno estudiado y con base en investigaciones previas que apoyen a comprender la realidad de estudio desde un punto objetivo y subjetivo.

El enfoque es de tipo descriptivo-exploratorio, mismos que permite examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, donde además se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas o grupos; este tipo de enfoque exploratorio, posibilita familiarizarse con el fenómeno de estudio para llevar a cabo una investigación más completa, y por su parte, el enfoque descriptivo mide y recoge la información sobre los conceptos o variables de estudio.

El tipo de paradigma establecido en la investigación es el empíricoanalítico, dado que con su aplicación se espera conocer a mayor profundidad el problema y de esta forma contar con un acercamiento preciso del fenómeno estudiado. Según Ortiz y García (2000) dicho paradigma es, "un método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos" (p. 64). El tipo de estudio seleccionado es no experimental, ya que se lleva a cabo sin manipular deliberadamente las variables, sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos. Se basa en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural; asimismo, se centra en categorías, conceptos, variables, comuniddes o sucesos que ocurren en el espacio de la investigación.

### 3.2. Contexto

La investigación se realizó en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), Institución pública de educación superior, con presencia en distintos campus: Tecate, Ensenada, Rosarito, Tijuana, Valle de las Palmas, San Quintín, Mexicali, Unidad Ciudad Morelos, Unidad Ejido Nuevo, Unidad Guadalupe Victoria y San Felipe. La UABC –con sede de oficinas administrativas, Rectoría y plantel universitario principal en la ciudad de Mexicali— es una de las 43 universidades públicas en México y posicionada entre las mejores universidades en el noroeste del país.

La UABC cuenta con 205 programas educativos –135 de licenciatura y 70 de posgrado—, bajo condiciones de pandemia con cursos educativos a distancia en la mayoría de las licenciaturas y posgrados. Por mencionar un caso, en los programas de posgrado del Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo (IIDE) donde los espacios áulicos presenciales fueron cerrados para proteger a la población estudiantil y las labores de estudiantes se realizaron a distancia aproximadamente por dos años. Cabe mencionar que a inicio del año 2022 las actividades universitarias en todas sus áreas y modalidades retornaron a la presencialidad.

Esta investigación, se delimitó al campus Ensenada, la cual cuenta con tres unidades académicas: Valle Dorado donde se ubican las facultades de Artes, Ciencias Administrativas y Sociales, Deportes, Idiomas, Escuela de Ciencias de la Salud; Punta Morro con la facultad de Ciencias, Enología y Gastronomía, Ciencias Marinas, el Instituto de Investigaciones Oceanológicas –estas últimas las de mayor tradición en la ciudad–; San Quintín que cuenta con la facultad de Ingeniería y Negocios, donde se ofrecen distintos programas de licenciatura.

Para fines del proyecto, el objeto de estudio se orienta a la población estudiantil del campus Ensenada unidad Valle Dorado durante el primer semestre del 2022.

### 3.3. Sujetos de estudio

El campus Ensenada-Valle Dorado, es una de las principales sedes de la UABC; es por ello que para esta investigación los sujetos de interés son los estudiantes de las licenciaturas de Educación y Comunicación, mismas que son parte de la Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales (FCAyS).

La FCAyS es una unidad dedicada a la enseñanza en las áreas de la Administración y las Ciencias Sociales, oferta licenciaturas en: Sociología, Psicología, Informática, Derecho, Contaduría, Ciencias de la Educación, Ciencias de la comunicación y Administración de Empresas y con algunos posgrados afines a las mismas carreras. Dicha unidad académica está conformada por una comunidad diversa donde se imparten clases formales a la mayor cantidad de población de alumnos en el estado de Baja California con 4407 estudiantes de nivel licenciatura y más de 150 de posgrado<sup>1</sup>.

El interés de trabajar con los estudiantes de Educación y Comunicación se debe a que en dichas licenciaturas se forman profesionales con conocimientos sobre la realidad educativa, que les permita contribuir al desarrollo de estrategias e identificar áreas de oportunidad en los distintos espacios del ámbito educativo. Asimismo, se fomenta la interacción en los distintos espacios sociales a través de la reflexión, la innovación y la participación.

Con la actual pandemia que ha afectado las actividades formales en el ámbito escolar, se espera que los estudiantes reaccionen y se manifiesten de manera activa en esta investigación, pues al ser formados con visión y práctica educativa la colaboración es una actitud que caracteriza al estudiantado que se forma en el área de la educación.

Las licenciaturas en Comunicación y Educación son espacios donde la formación profesional es de gran afinidad e impacto al campo educativo y debido

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> http://fcays.ens.uabc.mx/

a ello se espera que los estudiantes colaboren en la investigación pues son licenciaturas afines al campo de la educación y donde gran parte de los académicos de dicha facultad son integrantes del colectivo del IIDE. De este modo, se espera contar con buena tasa de recolección de información a través de los vínculos del Instituto y de los programas educativos.

### 3.3.1. Tamaño de muestra

Con base en la información recuperada de la Coordinación General de Servicios Estudiantiles y de Gestión Escolar (2021-1), en la Tabla 1, se muestra la distribución de la matrícula de las licenciaturas en Ciencias de la Educación y Ciencias de la Comunicación.

**Tabla 1** *Matrícula de estudiantes de las licenciaturas* 

Licenciatura	Población	Total	
<u> </u>	hombres	mujeres	
Ciencias de la Educación	39	213	252
Ciencias de la Comunicación	96	103	199
Total	135	316	451

La selección de los participantes se realizó a través de un muestreo aleatorio simple (al azar), donde cada sujeto tuvo la misma posibilidad de ser elegido. Para obtener el tamaño de la muestra, se recurrió al algoritmo presente en *The Survey Sesten*<sup>2</sup> con los siguientes valores: tamaño de la población, representado con N= 451; probabilidad del factor a estudiar, P=.5; estimación de error máximo, e=.05 y nivel de confianza, Z=1.96. Una vez aplicados los valores correspondientes, se obtuvo el tamaño muestral donde se espera seleccionar al azar n=209, tomando en cuenta la población de ambas licenciaturas y buscando representatividad para el estudio.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> https://www.surveysystem.com/sample-size-formula.htm

### 3.4. Instrumento

El instrumento utilizado para esta investigación fue un cuestionario que se desarrolló a partir de la literatura consultada y descrita en el marco referencial. Los aspectos que se tomaron en cuenta se relacionan estrechamente con la teoría sociológica de Bourdieu, con el propósito de caracterizar la cultura digital a través de factores que permean las prácticas de los estudiantes en el medio tecnológico-digital.

## 3.4.1 Cuestionario para estudiantes

Denominado "cuestionario sobre cultura digital del estudiante universitario", se diseñó con base en aspectos como la formación digital, el acceso a la tecnología, a las habilidades, usos de los recursos digitales, la interiorización, exteriorización, entre otros elementos.

Durante el proceso de elaboración del instrumento, se consultó la opinión de cinco estudiantes de licenciatura con el fin de que emitieran su opinión sobre la claridad de las preguntas y con esto, fuera posible mejorar los reactivos del cuestionario. De la misma forma, cinco investigadores en diversas áreas de *expertise*, como se muestra en la Tabla 2, revisaron los reactivos y proporcionaron sugerencias para trabajar en una versión más práctica y eficiente de dicho instrumento.

 Tabla 2

 Jueceo por expertos para las dimensiones del cuestionario

Experto	Formación	Área de experiencia
1	Doctora en Comunicación	<ul> <li>Alfabetización científica digital</li> </ul>
2	Doctor en Ciencias	<ul> <li>Análisis de políticas educativas</li> </ul>
3	Doctor en Ciencias	<ul> <li>Prácticas de los sujetos de la educación</li> </ul>
4	Maestra en Ciencias Educativas	Tecnología educativa
5	Doctor en Pedagogía	<ul> <li>Evaluación educativa</li> </ul>

Las variables consideradas en el cuestionario se dirigen a recuperar información precisa de los estudiantes, principalmente para identificar cómo son sus prácticas mediadas por tecnología digital. Así, a través del instrumento, se obtiene un acercamiento a la opinión sobre elementos como la cultura digital, personalidad y actitud digital y la obligatoriedad del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en tiempos de pandemia. Cabe resaltar, que cada uno de los elementos que integran el cuestionario fueron proyectados con el propósito de involucrar a los estudiantes de manera dinámica e interactiva.

El cuestionario está organizado, primeramente, con una variable que integra las características generales del estudiante, la cual se denominó *perfil general*; posteriormente, se abordan factores relacionados al *contexto institucional*, *el capital digital del estudiante, la interiorización y exteriorización de las prácticas*. La siguiente tabla muestra los factores e indicadores que fueron considerados para este cuestionario (véase tabla 3).

**Tabla 3**Factores e indicadores para la construcción del cuestionario

Factor	Descripción	Indicador
Perfil general	Integra las características generales del estudiante	<ul><li>Edad</li><li>Sexo</li><li>Licenciatura</li><li>Semestre</li></ul>
Contexto institucional	Descripción de los recursos tecnológicos de apoyo escolar, Jorge (2018) señala: uso tecnológico, la capacitación, promoción/gestión, actualización y mediación tecnológica.	<ul> <li>Oferta de cursos de formación en TIC</li> <li>Promoción del uso de recursos tecnológicos</li> <li>Actualización de programas para actividades escolares</li> <li>Mediación tecnológica de los procesos de gestión estudiantil</li> </ul>
Capital digital	Se retoma la perspectiva de Colorado (2009) y Ramírez (et al., 2018) como elementos para determinar la noción del capital digital a través de tres capitales que permiten al individuo crear un perfil digital más profundo.  La revisión teórica se sintetiza en la construcción de un capital digital, mismo que involucra habilidades, disposición de uso, apropiación, actitud, entre otros.	Capital objetivado  Uso y posesión de equipos tecnológicos de apoyo a las actividades educativas  Uso de recursos y servicios de información y comunicación en la red  Capital incorporado  Reconocimientos institucionales que acrediten saberes tecnológicos  Autovaloración sobre habilidad digital  Capital institucional  Infraestructura tecnológica institucional  Disposición de programas y aplicaciones institucionales para apoyar actividades

Factor	Descripción	Indicador 42
Tactor	^	
Interiorización	Se retoman las representaciones sociales desde una visión de significados y valoración (Piñero, 2008; Regil, 1025); la actitud, que integra elementos como el comportamiento y la motivación hacia la tecnología; la personalidad digital del estudiante desde la perspectiva de habilidades, opiniones o aspectos cognitivos (Gollas y Castañeda 2015; Mota, 2017; Casillas y Ramírez, 2016); también, la	<ul> <li>Significado personal de la cultura digital         Apropiación de las         TIC</li> <li>✓ Importancia de uso de la tecnología digital</li> <li>✓ Facilidad y predisposición del uso</li> <li>Actitud hacia la tecnología</li> <li>✓ Motivación</li> <li>✓ Comportamiento</li> <li>Personalidad digital</li> </ul>
	apropiación de las TIC, como elemento que integra agrado, facilidad y predisposición de uso (Fernández, et al. 2015).	✓ Autoconcepto de personalidad digital
Exteriorización	Se retoma la perspectiva de un nuevo rol de quehaceres enfocados a la práctica digital y de la construcción interna de una operación externa (Guerra, 2010; Espinel, 2013); se resalta el sentido de la manifestación tecnológica desde una perspectiva de reflexión o las maneras de hacerlo (Bialakowsky 2016; Mota, 2017); asimismo, la socialización se retoma como una práctica incorporada mediada por tecnología (Regil 2014; Rubira-García, et al., 2018).	<ul> <li>Identidad digital</li> <li>✓ Perfil del quehacer profesional</li> <li>✓ Presencia en redes</li> <li>● Producción de recursos digitales</li> <li>● Socialización mediada por tecnología</li> <li>✓ Participación en comunidades virtuales</li> </ul>

El cuestionario fue diseñado con base en la tabla anterior y dicha construcción integró distintas preguntas de acuerdo a los indicadores seleccionados para categorizar cada uno de los factores. Para mayor visualización del instrumento, se presenta en el Apéndice A.

Con el fin de profundizar en el análisis, el cuestionario consistió en 25 reactivos, integrando 21 preguntas de opción múltiple y tres abiertas. Para el caso de las escalas consideras fueron de tipo nominal (para aquellas preguntas de tipo

abiertas y de opción múltiple), ordinal (para reactivos de opinión) y de razón para categorizar la edad y el semestre.

Durante la etapa de validación, se recurrió a la herramienta de coeficiente V de Aiken para estimar de manera cuantitativa la validez de los ítems del cuestionario a través de la calificación emitida por los jueces o expertos que colaboraron en esta etapa. Para este coeficiente, se presentan valores de entre cero a uno, siendo los valores cercanos a la unidad aquellos que indican un mayor acuerdo entre jueces, que se traduce en una mayor evidencia de validez de contenido.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en cada uno de los enunciados, las categorías de análisis en esta validación se realizaron a partir de la claridad, coherencia y relevancia del reactivo para finalmente, evaluar la suficiencia del factor correspondiente (véase tabla 4 y 5).

 Tabla 4

 Valores de claridad, coherencia y relevancia para enunciados del cuestionario

Pregunta	Enunciados	Claridad	Coherencia	Relevancia
1	Edad en años cumplidos	1	1	1
2	Sexo	1	1	1
3	Licenciatura que cursas	1	1	1
4	Semestre actual	1	1	1
5	¿Con qué frecuencia la	1	.80	.80
	Universidad ofrece cursos de			
	formación para el manejo de			
	tecnología digital con algún			
	propósito educativo?			
6	¿Qué tan frecuente la Universidad	.67	.73	.67
	promueve el uso de herramientas			
	y recursos tecnológicos?			
7	¿Qué tan frecuente la Universidad	.87	.67	.67
	actualiza programas ( <i>software</i> ) y			
	portales para apoyar las			
	actividades escolares?			
8	¿Con que frecuencia la	.83	.73	.80
	Universidad implementa y			
	actualiza portales o páginas web			

	para apoyar la gestión estudiantil			
	(inscripción, tutorías, pagos,			
	préstamo bibliotecario, etc.)?			
9	Señala los dispositivos digitales	1	1	1
	que tienes			
10	¿Con que frecuencia utilizas tus	1	1	1
	dispositivos digitales en tus			
	actividades escolares?			
11	¿Qué tan frecuente utilizas	.87	1	1
	recursos (como apps y bases de			
	datos) o servicios (email o			
	almacenamiento en la nube) en la			
	red para tus actividades escolares?			
12	Indica respectivamente, la	.80	.80	.73
	cantidad de reconocimientos,			
	constancias o diplomas que			
	acrediten tu nivel de habilidad			
	tecnológica			
13	¿En términos generales, cómo	.93	1	1
	consideras tu nivel de habilidad			
	digital?			
14	¿Cómo valoras la infraestructura	.87	1	1
	tecnológica actual en la			
	Universidad?			
15	¿Cómo valoras la disposición de	.73	.80	.80
	programas y aplicaciones por			
	parte de la Universidad para			
	apoyar actividades escolares?			
16	¿Qué significa para ti la cultura	1	1	1
	digital?			
17	¿Qué importancia tiene para ti el	1	1	1
	uso educativo de tecnologías			
	digitales?			
18	¿Qué tan fácil es para ti, utilizar	1	1	1
	los servicios de información y			
	comunicación digital para tus			
	actividades escolares?			
19	¿Qué disposición tienes	.80	.87	.87
	(voluntad, deseo, interés) para			
	utilizar las TIC en tus actividades			
	escolares?			

20	¿Cómo describes tu actitud hacia	.80	.87	.87
	el uso de la tecnología en el			
	Universidad?			
21	¿Cómo es tu personalidad	.53	.60	.67
	(actitud, carácter, etc.) en el			
	ciberespacio?			
22	¿Qué tan frecuente participas en	.93	1	1
	las redes sociales?			
23	¿Con que frecuencia mantienes	.93	1	1
	actualizado tu perfil en redes			
	sociales?			
24	¿Con qué frecuencia elaboras	1	1	1
	contenido digital educativo			
	(apuntes, presentaciones,			
	manuales, reportes, entre otros)?			
25	¿Qué tan frecuente incorporas las	.87	.87	.87
	TIC para actividades escolares			
	como clases, tutorías, gestión			
	estudiantil, entre otros?			

**Tabla 5**Valores de suficiencia para los factores del cuestionario

No. del factor	Nombre	Valores de suficiencia
1	Perfil del estudiante	.87
2	Contexto institucional	.67
3	Capital objetivado	.73
4	Capital incorporado	.87
5	Capital institucionalizado	1
7	Interiorización	.87
8	Exteriorización	1

A partir de los resultados obtenidos del coeficiente en cada uno de los enunciados y factores que integran el cuestionario, se realizó una revisión para mejorar las dimensiones de la claridad, coherencia y la relevancia de las preguntas (se estableció en color rojo los valores o puntajes bajos). A través de los valores de suficiencia obtenidos, se determinó que el factor *contexto institucional* presentaba

el puntaje más bajo a comparación del resto; por lo anterior, con el propósito de perfeccionar el factor, se llevó a cabo una reestructuración de los reactivos correspondientes y en algunos casos se eliminaron preguntas para que mejorar la relevancia del mismo.

El proceso de validación por el que fue sometido el instrumento ayudó a tener una visión más amplia y concreta de los reactivos; es decir, la opinión de los expertos fue de suma importancia para establecer el grado de claridad en cada una y fortalecer el factor correspondiente.

## 3.4.2. Aplicación de instrumento

El procedimiento la aplicación del cuestionario para esta investigación se realizará a través de *google forms*, mismo que integrará una serie de preguntas orientadas a la caracterización de la cultura digital del estudiante a través de los factores establecidos anteriormente.

Para fines de esta investigación, se contempló incluir enunciados en escala de respuesta numérica y de texto libre -cuyas respuestas se analizarán a partir de los elementos interpretativos que propicien la caracterización-.

Debido a la condición de pandemia y la restricción de personas en los espacios escolares, no será posible recurrir a la aplicación presencial a los estudiantes y en este sentido, el formulario de *google* permitirá planificar y controlar de manera sencilla y eficiente el alcance del mismo y contar con mayor flexibilidad para que los estudiantes participen.

### 3.4.3. Análisis de los datos

La información que será recuperada vía online de los cuestionarios aplicados se incorporará a una base de datos en el programa estadístico *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versión 22.

Para el análisis de los datos, se propone aplicar estadísticos descriptivos para valorar las variables relacionados al perfil del estudiante como el sexo, la edad, el tipo de licenciatura y el semestre. Para las variables asociadas a los capitales se obtendrán indicadores de centralidad y dispersión, así como de frecuencias; es decir, se obtendrán valores referentes a la media, media, rango, la desviación

estándar y la varianza, entre otros. Los resultados que se obtengan serán presentados con tablas y graficas que ayudarán a sintetizar la información.

Para trabajar en una reflexión más profunda y obtener posibles relaciones entre las variables, se pretende realizar un análisis de correlación (*Pearson* y/o *Spearman*). A través de la correlación que se pretende desarrollar, será posible conocer hasta qué punto las variables se encuentran relacionadas entre sí o si no influye una con otra.

### Capítulo 4. Resultados

En este capítulo, se presentan los resultados de la información recuperada con la distribución del cuestionario a los participantes. La descripción de los datos obtenidos se contiene: 4.1 adecuación de la muestra; 4.2 descripción general de los estudiantes; 4.3 contexto institucional; 4.4 capital digital; 4.5 illusio: aspectos de la interiorización; 4.6 hexis: aspectos de la exteriorización y 4.7 significado de la cultura digital.

A continuación, se detalla cada uno de los apartados mencionados siguiendo la ruta metodológica propuesta para la investigación.

### 4.1 Adecuación de la muestra

Para la elaboración de la base de datos se utilizó el programa estadístico SPSS y durante el proceso de aplicación del cuestionario a estudiantes de las licenciaturas en Ciencias de la Educación y Ciencias de la Comunicación, se llevaron a cabo distintas estrategias para obtener el tamaño muestral mínimo que se estableció en el método, el cual fue de 209 (contemplando ambas licenciaturas). A lo anterior, y con las diferentes vías que se tomaron para hacer llegar el cuestionario a los 457 estudiantes (población total de las licenciaturas), la muestra finalmente obteniendo fue de 285 respuestas administradas en *google forms*. Con el alcance logrado, el margen de error disminuyó de 5% a 3.7%<sup>3</sup>, lo que da posibilidad de contar con mayor representatividad de la información recuperada.

### 4.2 Descripción general de los estudiantes

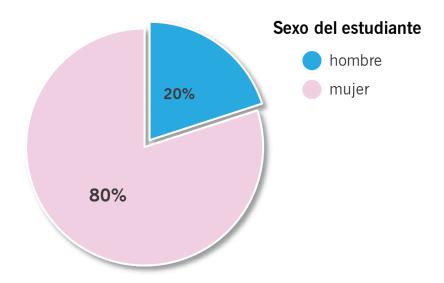
En este apartado se presenta la información recuperada en la primera sección del cuestionario aplicado donde se ubican los datos más relevantes de los estudiantes. En esta sección, se retoman variables relacionadas a: sexo, edad, tipo de licenciatura, semestre que cursan los estudiantes y la posesión de equipos digitales.

Del total de la muestra (285), 80% de los estudiantes son mujeres y el resto hombres, como se muestra en la Figura 2. Estos valores dan cuenta de la predominancia de las mujeres en este tipo de carreras del área de Ciencias Sociales.

\_

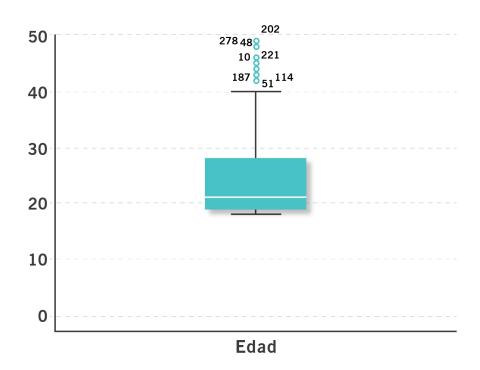
<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> http://www.datum.com.pe/calculadora

**Figura 2**Distribución del sexo



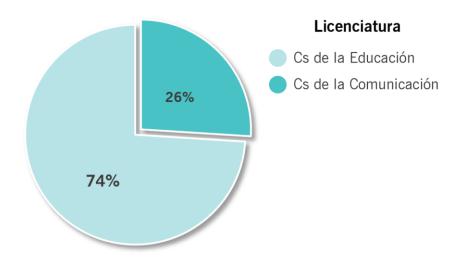
Con relación a la edad de los participantes, se registra un rango entre 18 a 49 años. La media se ubica en 24 y el rango intercuartil (Q3-Q1) le correspondieron valores entre 28-20. Asimismo, se visualiza poca dispersión de los datos entre la mediana (21) y el cuartil 1(véase Figura 3).

**Figura 3**Distribución de la edad



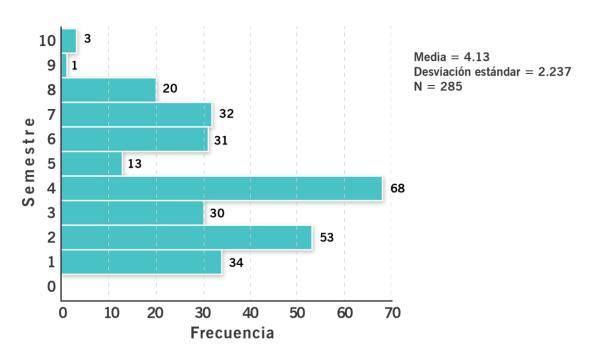
Respecto a la licenciatura que cursan, la Figura 4 da cuenta que la mayoría (74%) son estudiantes inscritos en la licenciatura de Ciencias de la Comunicación, mientras que en Ciencias de la Educación se concentra solo un 26% de la muestra.

**Figura 4**Distribución de la licenciatura



Con relación al semestre que cursan, en la Figura 5 se visualiza que la mayor concentración se encuentra en los semestres 1-4, pues acumulan un total de 185 estudiantes (65%).

**Figura 5**Distribución del semestre



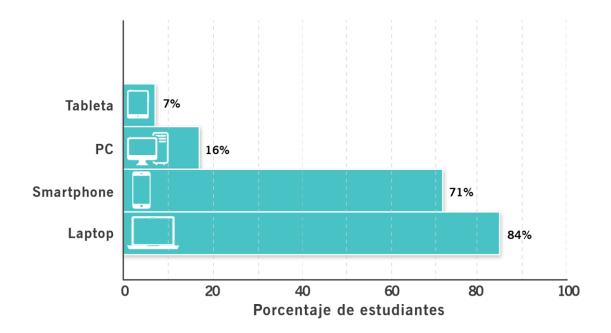
En la Tabla 6, se presenta las frecuencias de estudiantes por semestre y su respectivo porcentaje. También, se destaca la baja tasa de respuestas de estudiantes de semestres avanzados (5-10), pues solo se concentra un 35% de la muestra.

**Tabla 6**Estadísticos de la variable semestre

Semestre	Frecuencia	Porcentaje
1	34	11.9
2	53	18.6
3	30	10.5
4	68	23.9
5	13	4.6
6	31	10.9
7	32	11.2
8	20	7.0
9	1	0.4
10	3	1.1
Total	285	100

En cuanto a la posesión de equipos digitales, en la Figura 6 se identifica que el 100% de los estudiantes cuenta con un equipo de cómputo (laptop o PC). Los resultados evidencian la alta posesión de estas herramientas, específicamente en *smartphone* (con 71%) y de cómputo. Cabe resaltar que la posesión de *smartphone* y PC/laptop facilita las actividades académicas que involucran la comunicación de los estudiantes. Respecto a la posesión de tableta, se registró que solo 7% de los participantes cuenta con este equipo.

**Figura 6**Distribución de la posesión de equipos



### 4.3 Contexto institucional

En este apartado, se retoman aspectos relacionados al espacio donde el estudiante se forman de manera profesional. Uno de los propósitos principales de retomar el contexto institucional como unidad de análisis se debe a que es un espacio de convivencia social entre estudiantes y es aquí, precisamente, donde se fomenta la cultura digital a través de iniciativas que se retoman en el Plan de Desarrollo Institucional vigente (2019-2023).

Para facilitar el análisis y comprensión de los resultados, la Tabla 7 presenta una nomenclatura de abreviaciones para los enunciados del cuestionario que fue utilizada en las Tablas y Figuras del apartado.

 Tabla 7

 Nomenclatura de abreviaciones utilizada para contexto institucional

Núm. Preg.	Enunciado	Nomenclatura
5	¿Con qué frecuencia la Universidad	P5:
	ofrece a los estudiantes cursos de	Cursos de formación
	formación para el manejo de tecnología	
	digital con algún propósito educativo	
6	¿Qué tan frecuente la Universidad promueve	P6:
	entre los estudiantes el uso educativo de herramientas de software y recursos tecnológicos digitales (bases de datos, libros electrónicos, entre otros)?	Promoción del uso educativo de herramientas digitales
7	¿Con qué frecuencia la Universidad	P7:
	actualiza sus portales o páginas web para	Portales para actividades
	apoyar las actividades académicas y de	académicas
	gestión estudiantil (inscripción, tutorías,	
	pagos, préstamo bibliotecario, etc.)?	
8	¿Con qué frecuencia la Universidad pone a	P8:
	disposición de la comunidad estudiantil	Programas actualizados
	programas/software actualizados (office,	para actividades
	autocad, coreldraw, entre otros) para	académicas
	apoyar sus actividades escolares?	

Desde las voces de los estudiantes, se determinó en qué medida la institución pone a disposición de la comunidad estudiantil cursos de formación relacionados a la tecnología, programas especializados y qué tan frecuente se promueve el uso de la tecnología digital. A lo anterior, las respuestas de los estudiantes se inclinaron por las opciones *a veces* y *regularmente*. La Tabla 8 da cuenta de las frecuencias por pregunta con sus respectivos porcentajes.

Cabe señalar que la pregunta 7, referida a los portales para actividades académicas, obtuvo los porcentajes más altos, lo que da cuenta de los esfuerzos institucionales por promover el uso de este tipo de plataformas entre los estudiantes. Por lo contrario, de acuerdo a los porcentajes obtenidos en la pregunta 8, se infiere que la Universidad no realiza actualizaciones periódicas para los programas que son utilizados para actividades académicas.

 Tabla 8

 Distribución de respuestas en el contexto institucional

No.	Preguntas	Nunca [0]	A veces [1]	Reg. [2]	Casi siempre /siempre [3]	Total preg. (0-100)
P5	Cursos de	22	119	117	27	50.7
	formación	7.7%	41.8%	41.1%	9.4%	
P6	Promoción del	7	76	109	93	67.0
	uso educativo de	2.5%	26.7%	38.1%	32.7%	
	herramientas					
	digitales					
P7	Portales para	5	69	117	94	68.4
	actividades	1.8%	24.2%	41.1%	33%	
	académicas					
P8	Programas	38	113	106	28	47.8
	actualizados	13.3%	39.6%	37.2%	9.9%	
	para actividades					
-	académicas					

# 4.4. Capital digital

El capital digital del estudiante, es un constructo que surge de la perspectiva de capital cultural Bourdieu, concebida como las características y cualidades (no solo bienes económicos) que diferencian a las personas. Así, el capital digital como la apropiación y el conjunto de prácticas digitales en determinados contextos y donde se hacen presentes los tres capitales: objetivado, incorporado e institucionalizados. En la Figura 7 se muestra la estructura propuesta para su caracterización y posterior estimación.

**Figura 7**Componentes que estructuran el capital digital



# 4.4.1. Capital objetivado

Conjunto de objetos físicos que son apropiados; por lo que, en esta investigación, el capital objetivado se estructura de distintas características que identificará a los individuos. Dichas características se orientan a aspectos personales de cada estudiante.

De manera similar a la sección previa, en este apartado se presenta una Tabla de nomenclatura de abreviaciones para facilitar la revisión de las preguntas (véase Tabla 9).

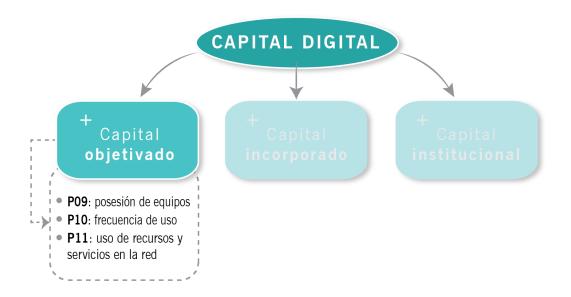
**Tabla 9**Nomenclatura de abreviaciones utilizada para capital objetivado

Núm. Preg.	Enunciado	Nomenclatura
9	Señala los dispositivos digitales que	P9:
	tienes	Posesión de equipos
10	¿Con que frecuencia utilizas tus	P10:
	dispositivos digitales en tus actividades	Uso de tus dispositivos
	escolares?	digitales

Núm. Preg.	Enunciado	Nomenclatura			
11	¿Qué tan frecuente utilizas recursos (como apps y bases de datos) o servicios (email o almacenamiento en la nube) en la red para tus actividades escolares?	P11: Uso de tus dispositivos digitales			

De la misma forma, en la Figura 8 se presenta la estructura propuesta para caracterizar el capital objetivado.

**Figura 8**Capital objetivado



En la Tabla 10, se exponen las frecuencias de cada respuesta con su respectivo porcentaje. Cabe señalar que en la pregunta 9 se realizó un reajuste en la codificación; se consideró el valor 3 como máximo, quedando de la siguiente manera: [3] posesión de smartphone y PC/laptop; [2] posesión de uno de los siguientes equipos: smartphone o PC/laptop y [1] posesión solo de tableta.

**Tabla 10**Distribución de respuestas del capital objetivado

Pregunta	Solo tableta [1]	Smartphone o PC/escritorio [2]	Smartphone y PC/escritorio [3]		Total de preg. 0-100	Total, del factor 0-100
P9:	0	102	181		87.3	
Posesión	0.0%	35.8%	63.5%			
equipos						
Pregunta	Nunca [0]	A veces [1]	Reg. [2]	Casi siemp /siempre [3		
P10:	2	7	49	227	92.0	
frecuencia	0.7%	2.5%	17.2%	79.6%		87.7
de uso						
P11:	1	27	71	186	4.0	
Uso de	0.4%	9.5%	24.9%	65.3%		
recursos y servicios en la red						

## 4.4.2. Capital incorporado

Este capital se refiere a los saberes que poseen los estudiantes en determinados campos, en este caso se centra en el dominio de ciertas habilidades que estén relacionadas con la tecnología digital. De este modo, en el capital incorporado se ubican aquellos documentos que validen, acrediten y fundamenten el nivel de habilidad digital que tiene el estudiante.

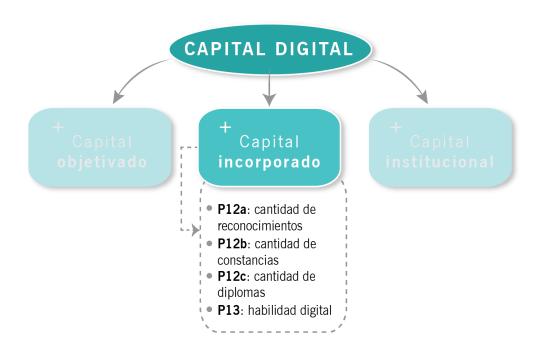
Tal como en las secciones anteriores, se presenta una Tabla con la nomenclatura de abreviaciones utilizada para el análisis de las preguntas (ver Tabla 11).

**Tabla 11**Nomenclatura de abreviaciones utilizada para el capital incorporado

Núm. Preg.	Enunciado	Nomenclatura		
12a	Indica la cantidad de reconocimientos	P12a:		
	instituciones que acreditan tu nivel de	Cantidad de		
	habilidad digital	reconocimientos.		
12b	Indica la cantidad de constancias	P12b:		
	instituciones que acreditan tu nivel de	Cantidad de		
	habilidad digital	constancias		
12c	Indica la cantidad de diplomas	P12c:		
	instituciones que acreditan tu nivel de	Cantidad de		
	habilidad digital	diplomas		
13	¿En términos generales, cómo	P12:		
	consideras tu nivel de habilidad digital?	Habilidad digital		

De la misma forma, a continuación, en la Figura 9 se muestra la estructura diseñada para el análisis del capital incorporado.

**Figura 9**Capital incorporado



Las respuestas proporcionadas por los estudiantes se presentan en la Tabla 12; se analizó, a través de las frecuencias y porcentajes, la habilidad digital (en una escala de *nulo* el puntaje más bajo y *avanzado* el valor máximo) y la cantidad de documentos que acrediten dicha habilidad. Con los porcentajes de las preguntas 12 a, b y c, se estimó que 62.5% de los participantes no cuenta con alguno de estos documentos (ver Tabla 14). Por otro lado, la cantidad de estudiantes que posee al menos 3 de estos elementos es de 6.3%; sucede lo mismo con la posesión de más de 6 documentos, únicamente se concentra el 10.4% de los estudiantes. Se estima que la posesión de reconocimientos, constancias y diplomas en los estudiantes es baja ya que, el 62.5% de ellos se ubicaron en las opciones *no tiene* [0] y 9.8% respondió que cuenta con al menos uno de los documentos mencionados.

**Tabla 12**Distribución de respuestas del capital incorporado

Pregunta	No tiene [0]	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	Total de preg. 0-100	Total del factor 0-100
P12a:	206 72.3%	41 14.4%	19 6.6%	11 3.1%	5 1.8%	3 1.8%	10.3	
de	12.370	14.470	0.070	3.170	1.070	1.070	10.3	
reconoc.								
P12b:	190	55	17	13	7	3		34.7
cantidad	67.7%	19.3%	6.0%	4.5%	2.4%	1.1%	12.0	<b>34.</b> 7
de const.								
P12c:	221	30	18	7	4	5		•
cantidad	77.5%	10.5%	6.3%	2.5%	1.4%	1.5%	8.9	
de dipl.								

En cuanto a la habilidad digital (P13), se registró que la mayoría de los estudiantes (67.0%) tienen un nivel *intermedio* y solo 5.2% cuentan con nivel *avanzado*. Lo anterior expuesto, ubica a los participantes en un nivel intermedio para sus habilidades en el manejo de la tecnología digital (véase tabla 13).

**Tabla 13**Distribución de respuestas del capital incorporado: habilidad digital

Pregunta	Nulo [0]	Principiante	Intermedio [2]	Avanzado [3]	Total, de preg.	
		[1]			0-100	
P13:	3	76	191	15		
Habilidad	1.1%	26.7%	67.0%	5.2%	59.1	
digital						

Nota: las preguntas correspondientes al capital incorporado, comparten el mismo valor de factor

La Tabla 14, ofrece información referida de manera puntual a la suma de las respuestas que proporcionaron los estudiantes; es decir, da cuenta de la frecuencia y porcentaje para cada cantidad de posesión, siendo 15 el puntaje más elevado y donde solo se ubicó al 1.1% de los participantes.

**Tabla 14**Suma de la posesión de reconocimientos, constancias y diplomas

Cantidad de posesión	Frecuencia	Porcentaje
0	178	62.5
1	28	9.8
2	16	5.6
3	18	6.3
4	11	3.9
5	5	1.8
6	5	1.8
7	6	2.1
8	2	.7
9	7	2.5
10	2	.7
11	1	.4
12	3	1.1
15	2	1 1
(máximo)	3	1.1
Total	285	100.0

### 4.4.3. Capital institucional

En este capital, se rescatan aspectos tecnológicos relacionados con la Universidad, tal es el caso de su infraestructura tecnológica y la disposición de programas y aplicaciones para el uso de los estudiantes. Dentro del capital institucional se incluyen los recursos físicos, digitales y elementos escolares con los que puede interactuar el estudiante; el valor de éste y basándose en la teoría de Bourdieu, recae en la disposición de elementos institucionales con los que puede interactuar la comunidad académica.

En esta sección, tal como en las anteriores, primeramente, se presenta en la Tabla 15 la nomenclatura de abreviaciones utilizada para facilitar el análisis de las preguntas que integran este capital.

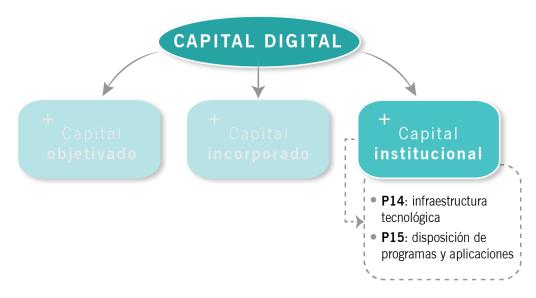
**Tabla 15**Nomenclatura utilizada para capital institucional

Núm. Preg.	Enunciado	Nomenclatura
14	¿Cómo valoras la infraestructura	P14:
	tecnológica actual en la Universidad?	Infraestructura
		tecnológica actual en la
		Universidad
15	¿Cómo valoras la disposición de	P15:
	programas y aplicaciones por parte de la	Disposición de
	Universidad para apoyar tus actividades	programas y
	escolares?	aplicaciones

Continuando con el mismo orden, se presenta la Figura 10 que describe la estructura propuesta para el análisis del capital institucional.

Figura 10

Capital institucional



Para la caracterización del capital institucional, se analizaron dos preguntas que permitieron obtener información puntual respecto a la disposición de recursos de manera física y digital. En la Tabla 16, se presentan las frecuencias con sus respectivos porcentajes de las respuestas que dieron los estudiantes, a lo cual es posible determinar que la infraestructura tecnológica universitaria (P14) es *buena* pues 80% de los participantes seleccionaron dicha opción.

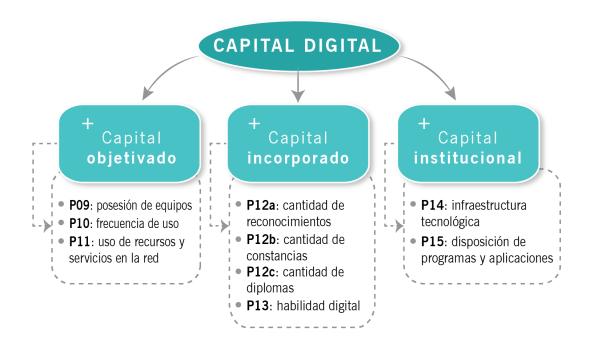
De acuerdo a la P15, los estudiantes opinaron que la disposición de programas y aplicaciones por parte de la Universidad es *buena*, pues la mayoría de ellos (71.6%) se ubican en dicho punto de la escala. A lo anterior, no es posible precisar que la infraestructura tecnológica y la disposición de programas por parte de la Universidad sea excelente, pero a través de los resultados obtenidos, se puede establecer que existe interés de la institución por proporcionar conectividad, equipos y aplicaciones para los estudiantes.

**Tabla 16**Distribución de respuestas del capital institucional

Pregunta	Pésima [0]	Mala [1]	Buena [2]	Excelente [3]	Total de preg. 0-100	Total del factor 0-100
P14:	5	25	228	27	66.3	
Infraestructura	1.8%	8.7%	80.0%	9.5%		
tecnológica						<i>(</i> 2.5
actual en la						63.7
Universidad						
P15:	7	40	204	34	61.1	
Disposición de	2.5%	14.0%	71.6%	11.9%		
programas y aplicaciones						

A manera de síntesis, el capital digital del estudiante se estructura con los tres capitales: incorporado, objetivado e institucional con el propósito de dar sustento a las formas de apropiación digital que tiene el estudiante. En la Figura 11 se presenta la articulación de estos capitales con sus respectivas variables de análisis.

**Figura 11**Articulación de los capitales con la cultura digital



### 4.5. Illusio: aspectos de la interiorización

En la teoría de Bourdieu, se especifica que illusio refiere a las creencias y opiniones que tiene el individuo sobre algo determinado, donde además se involucran las formas de actuar en función del interés que se presente. A lo anterior, los procesos de transformación, de actitud, de pensamiento y apropiación que construye el estudiante se les denomina **interiorización** y a su vez se integran en la construcción de **illusio** a través de las prácticas y relaciones que desarrolla en un contexto dado

En este apartado, primeramente, se presenta la nomenclatura de abreviaciones utilizada para el análisis de los aspectos de la interiorización (ver Tabla 17). Posteriormente, se muestran los hallazgos en torno a la información relacionada con la interiorización de las tecnologías digitales por los estudiantes.

**Tabla 17**Nomenclatura utilizada en los enunciados relacionados con la interiorización

Núm. Preg.	Enunciado	Nomenclatura	
16	¿Qué significa para ti la cultura digital?	P16:	
		Significado de	
		cultura digital	
17	¿Qué importancia tiene para ti el uso	P17:	
	educativo de las tecnologías digitales?	Importancia del uso	
		educativo de la	
		tecnología digital	
18	¿Qué tan fácil o difícil es para ti, utilizar los	P18:	
	servicios de información y comunicación	Dificultad de uso de	
	digital para apoyar tus actividades escolares?	los servicios	
		digitales	
19	¿Qué disposición tienes (voluntad, deseo,	P19:	
	interés) para utilizar las tecnologías digitales	Interés de uso de la	
	en tus actividades escolares?	tecnología digital	
20	¿Cómo consideras qué es tu personalidad en el	P20:	
	ciberespacio (por ejemplo, en redes sociales),	Personalidad en el	
	en términos de tu forma de ser (carácter,	ciberespacio	
	motivación, introvertido, extrovertido, etc.)?	Ciocicspacio	

Para la construcción de los aspectos de la interiorización, se realizó un diagrama especificando la estructura considerada para su estimación. A continuación, en la Figura 12 se describen sus componentes. Cabe destacar que esta dimensión se compone de dos preguntas abiertas (específicamente P16 y P20) que fueron analizadas de manera distinta al resto.

**Figura 12**Aspectos de la interiorización



Para la caracterización de esta dimensión, se tomaron en cuenta aspectos relacionados a la dificultad de uso de la tecnología digital y el interés del estudiante por estas herramientas. La Tabla 18 da cuenta de la distribución de respuestas en cada pregunta, con su respectivo porcentaje. Se destaca la gran importancia que le dan al uso de la tecnología, al ubicarse en 75% en el punto 'mucha' de la escala. En cuanto al balance entre dificultad y facilidad para usar la tecnología, cerca de 85% se inclinó por la facilidad de su uso. El interés se puso de manifiesto al concentrar a la mayoría (58%) en el nivel de 'mucho'.

**Tabla 18**Distribución de respuestas en aspectos de interiorización

Pregunta	Nada [0]	Poco [1]	Regular [2]	Mucha [3]	Total, de preg. 0-100	Total del factor 0-100
P17: Importancia del uso educativo de la tecnología digital	0 0.0%	0 0.0%	72 25.3%	213 74.7%	91.5	
P19: Interés de uso de la tecnología digital	0 0.0%	7 2.5%	113 39.6%	165 57.9%	85.1	80.9
Pregunta	Muy difícil [0]	Difícil [1]	Fácil [2]	Muy fácil [3]	Total, de preg. 0-100	•
P18: Dificultad de uso de los servicios digitales	5 1.8%	40 14.0%	194 68.1%	46 16.1%	66.1	

El análisis de la pregunta 20, referida a la personalidad del estudiante en el ciberespacio se realizó de manera distinta; al ser un reactivo de respuesta abierta, fue posible categorizarla en una nube de palabras que aportó información de las ideas más recurrentes de los participantes. La Figura 13 da cuenta de la variedad de respuestas que aportaron; las palabras con mayor frecuencia fueron **introvertido**, **extrovertido** y **motivado**, algunos apuntaron a que su personalidad es de miedo, autentico, nervioso, desesperado e incluso desinteresado, entre otros. Conocer la personalidad del estudiante en este contexto es de gran importancia, pues a través de ella es posible identificar comportamientos e intereses sobre la apropiación digital.

**Figura 13**Personalidad en el ciberespacio



### 4.6. Hexis: aspectos de la exteriorización

En el proceso de exteriorización que se construye a través de las prácticas, se observa la importancia que el estudiante tiene sobre la tecnología digital, las formas de comunicarse, sus habilidades, entre otros elementos, que le ayuden a integrar su identidad digital. A su vez, *hexis*, integra una serie de elementos que se conectan y se manifiestan en la manera de realizar/hacer una actividad determinada; en este sentido, para que la exteriorización se haga visible, se debe interiorizar la visión que creó el estudiante a partir de su experiencia con la tecnología.

A continuación, en la Tabla 19 se muestra la nomenclatura de abreviaciones utilizada para las preguntas que facilitará el análisis de la exteriorización.

**Tabla 19**Nomenclatura utilizada en los enunciados relacionados con la exteriorización

Núm. Preg.	Enunciado	Nomenclatura
21	¿Qué tan frecuente participas en las	P21:
	redes sociales?	Participación en redes
		sociales
22	¿Con que frecuencia mantienes	P22:
	actualizado tu perfil en redes	Perfil actualizado en red
	sociales?	social
23	¿Con qué frecuencia elaboras	P23:
	contenidos digitales educativos	Elaboración de contenido
	(apuntes, presentaciones,	digital
	manuales, reportes, entre otros)?	
24	¿Qué tan frecuente utilizas las	P24:
	tecnologías digitales para	Uso educativo de
	actividades escolares (clases,	tecnología digital
	tutorías, gestión estudiantil, entre	
	otros)?	
25	¿Qué opinas de la obligación de	P25:
	usar las tecnologías digitales para	Obligatoriedad de uso de
	tus cursos durante la pandemia	tecnología digital

En la Figura 14, se muestra la estructura propuesta para el análisis de la exteriorización. Es importante señalar que dentro de esta dimensión se incluyó una pregunta de respuesta abierta (P25), referida a la obligatoriedad de uso de la tecnología digital, que fue analizada de manera distinta para reflexionar a mayor profundidad.

**Figura 14**Aspectos de la exteriorización



En la Tabla 20, se presentan las frecuencias con sus respectivos porcentajes para el análisis de cada pregunta. Resulta interesante observar que, no obstante, la alta exposición a la tecnología y los recursos y servicios que ofrece el espacio digital, los estudiantes respondieron que su partición en redes sociales la realizan de manera *regular* (41.4%) pero no mantienen su perfil actualizado con la misma frecuencia, pues (52.6%) indicó que lo realiza *a veces*.

Con base las preguntas P23 y P24, se observa que casi la mitad de los estudiantes (45.6%) elaboran contenido digital educativo de manera *regular*. Asimismo, el uso que hacen de la tecnología para sus actividades escolares es alto, tomando en cuenta que 57.2% de los participantes lo manifestaron de esta forma.

**Tabla 20**Distribución de respuestas en aspectos de la exteriorización

Pregunta	Nunca	A veces	Regu.	Casi siempre/	Total de	Total
	[0]	[1]	[2]	siempre	preg.	del
				[3]	0-100	factor
P21:	4	85	118	78	65.0	
Participación	1.4%	29.8%	41.%	27.4%		
en redes						
sociales						
P22: Perfil	13	150	84	38	50.5	
actualizado	4.6%	52.6%	29.5%	13.3%		66.7
en red social						
P23:	6	59	130	90	82.7	
Elaboración	2.1%	20.7%	45.6%	31.6%		
de contenido						
digital						
P24: Uso	1	24	97	163	68.9	•
educativo de	0.4%	8.4%	34.0%	57.2%		
tecnología						
digital						

De acuerdo con la pregunta 25, referida a la obligatoriedad del uso de tecnologías digitales, las respuestas de los estudiantes giraron en torno a que, con la actual condición sanitaria, la implementación de los cursos en línea fue una estrategia excelente para continuar las clases. También, se observaron respuestas enfocadas a que este cambio de lo presencial a lo virtual permitió identificar las habilidades digitales por parte del profesor y del mismo estudiante; asimismo, algunos de los participantes enfatizaron sobre la falta de equipos tecnológicos para estudiantes de bajos recursos económicos y otros apuntaron hacia la utilidad que han tenido estas herramientas en el contexto escolar. Algunas de las respuestas fueron las siguientes:

Estudiante 1: "[...] es algo que se veía venir para todos, pero el proceso se aceleró mucho. Me gusta que muchos estemos a la par en cuanto a conocimientos y herramientas, hablando del espacio que conozco (por mis compañeros y conocidos) pero entiendo que a otros sectores de la población no les está beneficiando mucho en cuanto a términos educativos, no todos

tienen las posibilidades de contar con tecnologías digitales adecuadas para su aprendizaje y me parece que genera desigualdad en el aprendizaje".

Estudiante 2: "[...] El uso de la tecnología digital en el nivel superior se ha vuelto algo necesario, forma parte de la vida cotidiana de un universitario. Quizá no veíamos como una "obligación" o una necesidad tener un dispositivo digital para hacer las actividades escolares en casa y la pandemia solo nos enfrentó de manera abrupta con esa realidad"

Estudiante 3: "Fue una muy buena oportunidad para crear y reforzar las habilidades tecnológicas de los alumnos, sin duda esto fue lo más positivo de la pandemia en el ámbito escolar, pues creamos un panorama más extenso de educación, y nos quedamos con un aprendizaje en manejo de aplicaciones que nos servirán en un futuro tanto en el campo estudiantil como en el profesional- laboral".

Estudiante 4: "Se convirtió en una herramienta útil ya que nos permitió continuar la educación a distancia sin necesidad de pausar los estudios, fue difícil para algunos adaptarnos sin embargo se logró. Lo complicado es que no todas las personas tienen el acceso y la posibilidad de contar con tecnología o recursos para llevar a cabo esta actividad".

En la Figura 15, se muestra la nube de palabras que visualiza de manera concreta las respuestas de los estudiantes. Se destaca con mayor frecuencia la utilidad de la tecnología digital. Es posible identificar que el uso de dichas herramientas ha favorecido las habilidades digitales y la actualización; de igual manera, se observa que algunos estudiantes lo consideran como estresante, agotador, proceso complicado, como una desigualdad de aprendizaje.

Figura 15

Obligatoriedad del uso de la tecnología digital



### 4.7. Significado de la cultura digital

Precisar la opinión del estudiante sobre la cultura digital fue un elemento clave en esta investigación, es por ello que para esta pregunta se decidió analizarla de manera independiente al resto. Entre las aportaciones que hicieron los participantes se logró identificar que dicho constructo integra las tecnologías digitales, las herramientas digitales, las habilidades, el contexto digital, las interacciones, prácticas, entre otros elementos. Algunas de las respuestas de los estudiantes se presentan a continuación:

Estudiante 1: "[...] los elementos que conforman la cultura, como las prácticas y las interacciones que se llevan a cabo en un contexto digital, es decir, a la distancia, ya sea por medio escrito, visual, audiovisual, en redes sociales y me parece importante la globalización en específico porque en lo digital no existen barreras".

**Estudiante 2: "**[...] una cultura que hemos estado creando todos los usuarios de la red ya no solo se utiliza la red para buscar información,

entretenimiento o apoyo en los trabajos, sino que ahora gracias a la cultura digital podemos aprender desde nuestras casas sin necesidad de ir a una escuela/ universidad, además de que se volvió ya no solo un apoyo sino una necesidad en algunos trabajos ya sean financieros, organizaciones, entre otros".

Estudiante 3: "Es la evolución profunda de la vida, en dónde el significado de esta se vuelve precario ante la pregunta. ¿Las interacciones y el estilo de vida digital tienen el mismo peso o incluso llegar a ser más importante que la física?"

**Estudiante 4:** "Es el conjunto de prácticas, costumbres y formas de interacción social que se llevan a cabo a partir de los recursos de la tecnología digital como el Internet"

**Estudiante 4**: "Para mi es el conocimiento que se va adquiriendo con el paso del tiempo sobre la tecnología, donde poco a poco vamos aprendiendo por medio de la experiencia y cada vez se vuelve más popular debido al gran uso que como sociedad le damos".

Para sintetizar la información que proporcionaron los estudiantes, en la Figura 16 se presenta la nube de palabras creada a través del análisis de las respuestas. Cabe señalar que los estudiantes ven la cultura digital como un mecanismo de entretenimiento, de prácticas, de responsabilidad digital e incluso de emprendimiento. Es interesante como surgen las distintas concepciones para un mismo constructo y donde, además, cada una de las aportaciones se vinculan para conformar una visión más ecléctica sobre la cultura digital.

**Figura 16**Significado de la cultura digital para los estudiantes



En los hallazgos aquí presentados, se logró representar los capitales desde una visión que recurre a una metáfora de los capitales de Bourdieu, incorporando aspectos relacionados a las prácticas y las habilidades -principalmente- para crear una visión de capital digital donde se pudiera describir la identidad o perfil digital que el estudiante construye a través de las interpretaciones, las interacciones, la experiencia -entre otros elementos- que adquiere con el uso de la tecnología digital.

### Capítulo 5. Discusión

El presente capítulo aporta información sobre la discusión de la caracterización de la cultura digital del estudiante universitario, de este modo se retoman aspectos relacionados a sus prácticas mediadas por la tecnología, posesión de equipos, habilidades digitales y formas de comprobar dichas destrezas, frecuencia de uso, entre otros elementos que ayudaron a construir el perfil tecnológico del alumno.

En congruencia, la sección se estructura de cuatro apartados: 1) interpretación de los resultados, en el cual se describen y reflexionan los hallazgos del capítulo previo, haciendo hincapié en los datos de mayor relevancia; 2) conclusiones, se desarrolla el cumplimiento a las preguntas y objetivos de la investigación; 3) limitaciones, se enlistan las condiciones de mejora para futuros trabajos afines, y finalmente; 4) recomendaciones, donde se aportan sugerencias que el investigador puede reflexionar en estudios derivados de este análisis.

Se destaca que, esta investigación se conduce dentro del marco contextual universitario de la UABC, dada las condiciones que anteceden, no son generalizables los resultados, no obstante, las aportaciones en materia para la institución son de importancia, como se explicará a continuación.

#### 5.1. Interpretación de los resultados

Con base en la información recuperada, en esta primera sección del capítulo, se presenta la interpretación de los hallazgos del apartado cuatro. El orden de la información corresponde los indicadores de: sexo, edad, distribución de la licenciatura, semestre, posesión de equipos, contexto institucional, capital digital, interiorización, exteriorización y por supuesto, el significado de la cultura digital desde la voz del estudiante.

En cuanto a la distribución del sexo de los estudiantes, se identificó una predominancia de mujeres, ya que el 80% de la muestra encuestada se integró en su mayoría por participación femenina. Lo anterior coincide con los datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2021-2022), donde se reportó que la matrícula escolar de este mismo género en el Estado de Baja California representa el 52.9% de la población total en el nivel superior. Mientras

que, a nivel regional, la UABC (2021b) estimó a través de sus indicadores institucionales que la población de mujeres a nivel licenciatura corresponde 55% de la matrícula universitaria. Significa entonces, que la presencia del género femenino en la universidad es alta respecto al masculino y, por tanto, el índice de participación que tienen en las actividades académicas es de mayor alcance.

Con relación a la dimensión edad de los participantes, se registró que aproximadamente 75% se ubicaron en el rango de 20-28. Se destaca que 25% de los participantes tiene una edad de 29 años o mayor. De manera estadística, se identificaron algunos valores extremos -mayores a 50 años-, lo que sugiere un interés de personas en edad madura por concluir una carrera universitaria. Lo expuesto, concuerda con los indicadores estadísticos institucionales (UABC, 2021b), donde se señala la presencia de estudiantes con edad superior a los 40 en el campus Ensenada, esto derivado de las carreras en modalidad semiescolarizada; además, en el año 2017, Pérez reportó un crecimiento en la matrícula escolar de personas con edades mayores a 30 años en el nivel universitario en México.

Con base en el análisis de la licenciatura, se identificó la predominancia de los estudiantes de la carrera en Ciencias de la Comunicación (74%), con respecto a quienes cursan Ciencias de la Educación (26%). Cabe agregar que en el sistema de indicadores y estadísticas institucionales se registró que de las unidades académicas que integran el campus, la Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales -unidad a la que pertenecen las licenciaturas del estudio- alberga el 37% de la matrícula de la región Ensenada. Además, dentro de la estructura de las áreas de conocimiento, se ubican las Ciencias Sociales y Educación y Humanidades

La mayor tasa de recuperación de los cuestionarios se tuvo en los primeros semestres (65%); específicamente en el 2° y 4° se concentró cerca de la mitad de los estudiantes (43%). Se destaca que en semestres avanzados 5° al 10°, se obtuvo poca recuperación de información (35%), lo cual reflejó que la población estudiantil en semestres superiores es baja, un motivo que puede asociarse a esta condición de escasa participación -tomando en cuenta la matrícula en dichos periodos- con respecto a semestres inferiores, es que la condición de cada estudiante cambia durante su trayectoria escolar. Derivado de lo anterior, Casillas et al. (2015)

mencionan que existen factores que influyen el recorrido académico, algunos pueden ser el desempeño, aprobación, reprobación de materias y riesgo de abandono, que en ciertos casos generan la deserción o fracaso en el alumno, de este modo y como lo señalan los mismos autores, estos estudiantes alimentan las bajas tasas de matrícula y titulación en las universidades. Asimismo, el INEGI estimó que en el año 2020 uno de los principales factores de la deserción y baja población escolar fue el impacto de la pandemia por COVID-19.

Referente a la posesión de dispositivos digitales, se destaca la cobertura total en cuanto a equipo de cómputo y además la mayoría (71%) dispone de algún tipo de *smartphone*. Es conveniente mencionar que, contar con algún dispositivo tecnológico se ha convertido en un factor de importancia, como lo señalan Trejo (2019) y Sandoval (2020) los equipos de cómputo y dispositivos móviles han sido un factor de apoyo para la educación formal y a distancia y en la mejora de las competencias digitales.

En términos generales, los sistemas educativos reconocen la importancia de ofrecer a los estudiantes recursos tecnológicos como una vía para apoyar las actividades educativas. Así, en el análisis realizado al factor contexto institucional de esta investigación, se identificó que casi la mitad de los encuestados opinaron que la universidad ofrece pocos cursos de formación en tecnología. Este hallazgo sugiere la necesidad de que la institución mejore sus esfuerzos para brindar una adecuada formación a los estudiantes en cuanto al manejo de tecnología digital. Ante los retos y necesidades actuales, lo expuesto coincide con lo señalado por López y Bernal (2016), Trejo (2019) y González (2021) quienes afirman que la tecnología digital influye directamente en las actividades escolares y donde los estudiantes tienen acceso a gran cantidad de recursos digitales que los mantiene conectados para responder a las nuevas demandas de la sociedad cambiante.

Respecto al análisis sobre la promoción del uso de herramientas digitales y los portales para actividades académicas por parte de la universidad, se encontró una opinión dividida, ya que uno de cada tres entrevistados señala que esta acción se efectúa a veces o nunca; sin embargo, una proporción equivalente opina precisamente lo contrario, que se realiza casi siempre/siempre. La importancia de

las herramientas, recursos y servicios digitales fue señalada por Guacaneme-Mahecha et al. (2016) mismos que afirmaron que tales herramientas facilitan las actividades de interacción y aprendizaje de los estudiantes, por lo que es deseable mejorar tal aspecto y continuar incentivando el uso.

En cuanto a la actualización de programas de cómputo para actividades académicas por parte de la universidad, se encontró que poco más de la mitad (53%) de los estudiantes opinaron que esta acción se realiza a veces o nunca y solo el 10% opinó lo contrario. Estos hallazgos mostraron la importancia de que las universidades cuenten con procesos y medios de enseñanza innovadores, apoyados en tecnologías digitales, mismo que fue señalado por Azamar (2016) y Ángeles-Guevara y Santiago-Arreola (2021), de aquí la importancia de explorar alternativas para mejorar este aspecto en nuestra institución y que el alumno disponga de programas y portales institucionales que respondan a sus necesidades.

Un aspecto fundamental de la investigación se relaciona con el factor capital digital del alumno, que se articuló con tres componentes: capital objetivado, referido a los objetos tecnológicos que son apropiados de manera física; capital incorporado, que involucra las habilidades digitales del estudiante y el capital institucional que refiere a la validación de conocimiento/saber digital. Esto coincide con lo expuesto por Hernández (2016) y Ramírez et al. (2018), quienes establecen el capital digital como un mecanismo de apropiación e incorporación de la tecnología a través de prácticas de socialización, actitudes y cualidades en el contexto digital.

Entorno al capital objetivado, se identificó un alto porcentaje (79.6%) respecto a la frecuencia de uso de los dispositivos digitales para actividades académicas. De forma similar, el uso de recursos y servicios en la red tuvo un porcentaje elevado (65%). Lo anterior, refleja que el estudiante universitario cuenta con los recursos digitales y habilidades para transitar con éxito su ruta universitaria. Asimismo, se refleja la importancia de que el universitario cuente con los insumos tecnológicos para acceder al continuo flujo de información y comunicación que demanda el contexto universitario actual (Dussel y Quevedo, 2010; Espinoza y Rodríguez, 2017).

Para analizar el capital incorporado, se establecieron indicadores que ayudaron a determinar el nivel de habilidad digital del estudiante y los documentos que validen dicho dominio. Sobre ello, se encontró que los valores porcentuales correspondientes a la cantidad de posesión de reconocimientos, constancias o diplomas que aprueben la habilidad digital son bajos y donde casi el total de los participantes (92%) se concentra en el rango mínimo de posesión de 0-4 documentos. De este modo, se reconoce lo expuesto por Oliva (2018), quien establece el capital incorporado como una acumulación de saberes que puedan ser comprobados para considerar a una persona como culta. Respecto al indicador habilidad digital, se encontró que 72% de los participantes cuentan con un nivel entre intermedio y avanzado, lo que refleja la importancia de tales destrezas para realizar sus actividades educativas (Levano, et al., 2019).

En cuanto al capital institucional, se analizó, primeramente, la valoración de los estudiantes a la infraestructura tecnológica y segundo, la disposición de programas y aplicaciones por parte de la universidad. Los datos arrojados en el cuestionario aplicado mostraron que la mayoría tiene una opinión favorable a la disponibilidad de tales recursos digitales para apoyar las actividades escolares. En términos generales, los resultados de este factor son alentadores, dado que la disposición de estas herramientas y de recursos ofrecidos por la universidad brindan oportunidades de autonomía al alumno y de este modo propiciar mejores efectos ante los retos actuales (Area, 2011; Torres-Velandia, et al. 2017).

Según se ha visto, el capital digital -construido por los tres capitales mencionados- comprende aspectos relacionados a la posesión de equipos tecnológicos, habilidades digitales y la disposición institucional para ofrecer a los estudiantes las mejores condiciones en cuanto a equipamiento y recursos para que las actividades educativas se desarrollen de manera óptima (Casillas, et al. 2013)

Con base en los hallazgos, se destaca que las posesiones de herramientas y recursos propios del alumno son mayores a los que aporta la universidad. Se puede establecer que una vía para mejorar a los que tiene acceso y elevar la destreza digital es ofrecer al estudiante cursos formales y extracurriculares para aumentar la posesión de documentos que acrediten sus habilidades. En términos generales, se

visualiza la necesidad de que la institución intensifique su labor para mejorar la infraestructura tecnológica, servicios digitales y ofrecer al estudiantado recursos educativos a los que acceda para potencializar sus conocimientos digitales de manera formal y el aprendizaje a través de un continuo proceso de construcción de redes (Viñals y Cuenca, 2016; UABC, 2019).

Respecto al análisis del factor interiorización, se articularon aspectos como la interpretación, el quehacer mediado por tecnología digital, los métodos de comunicación y los intereses incorporados que construye el estudiante (Rubira-García, 2018; Piñero, 2008). Se identificó que los participantes le dan importancia al uso educativo de la tecnología digital y expresaron interés por realizar actividades mediadas por dichas herramientas y recursos. De este modo, se visualizó que para los entrevistados resulta una labor fácil utilizar los servicios en la red. Resulta oportuno lo expuesto por Mota (2017) y Regil (2014), quienes señalan a la interiorización como un continuo proceso de prácticas, disposiciones y de cambios comunicativos.

Un aspecto fundamental de esta investigación correspondió al análisis de la personalidad de los estudiantes en el ciberespacio. Así, Aguirre (2004) y Ardisom (2018) lo conciben como un espacio no físico donde surgen reacciones, interacciones y relaciones en los usuarios. Tal como se observa, se encontró variedad de opiniones de los participantes, demostrando que existen distintas personalidades; las de mayor frecuencia fueron aquellas relacionadas a la motivación de interacción en la red, a la concentración de actividades específicas (introvertido) y la referente a la socialización con otros (extrovertido). Del mismo modo, se identificaron personalidades relacionados con atributos como: auténtico, miedo, desesperado, espontáneo, entre otras. Balardini (2000) y Aparici (2010) señalan que las actitudes reflejadas en el ciberespacio se construyen con base en sus intereses y la relación en este universo

En el proceso de identificación de las prácticas mediadas por tecnología digital, surgió el análisis del factor exteriorización, mismo que se visualiza a través de aspectos como la manifestación práctica y concreta de una actividad, las relaciones en espacios digitales, el comportamiento, entre otros (Mota, 2017; San

Juan, 2021). Se visualizó que la mayoría de los estudiantes (72.2%) tiene interacción en las redes sociales y referente a la actualización de sus perfiles las respuestas se concentraron en el indicador de frecuencia nunca y a veces. Esto último sugiere que, los participantes se mantienen activos en los portales de socialización, interactúan, se comunican, construyen relaciones, pero la mayoría de ellos (57%) prefiere mantener un perfil bajo en cuanto a las actualizaciones de sus páginas sociales, lo que podría deberse a la falta de motivación, de interés o simplemente por resguardar su identidad.

Respecto a la elaboración de contenido digital y al uso educativo de la tecnología, se encontró que los porcentajes en ambos indicadores son altos - mayores a 70%-, cubriendo casi la totalidad de los participantes del estudio. En términos generales, se establece que la construcción de la exteriorización es el resultado del conjunto de procesos que son interiorizados para hacerse observable en una identidad digital (Guerra, 2010).

Un indicador de relevancia fue el relacionado a la obligación de uso de las tecnologías digitales durante el periodo de pandemia. Cabe mencionar que la interrogante se distribuyó de forma abierta para el estudiante, donde se encontró diversidad en las opiniones, algunas giraron en torno a la utilidad que han generado las herramientas tecnológicas en el contexto educativo, asimismo, se identificaron respuestas encaminadas a que su implementación derivó que las habilidades digitales y los conocimientos en el área se elevaran. Un aspecto de interés que se encontró fueron las opiniones hacia la carencia de equipos y conectividad en algunos estudiantes para incorporarse en las clases a distancia, lo que demuestra que a pesar del desarrollo tecnológico y de las iniciativas por reducir la brecha digital, aún existen condiciones asociadas a la falta de acceso a las tecnologías digitales, tal como lo exponen Micheli y Valle (2018) y la ANUIES (2020). Al respecto, se destaca que los estudiantes han tenido que afrontar decisiones y desafíos para superar las desigualdades sociales a raíz de acontecimientos como la pandemia por COVID-19 (Ordorika, 2020). Se enfatiza que el uso de la tecnología ha sido un proceso de adaptación, de transformación y de comunicación que

impacta en los estilos de vida y de aprendizaje de la población estudiantil, lo cual fue establecido por la UNESCO y CEPAL (2020).

Para este estudio, conocer la percepción de la cultura digital desde la voz del estudiante fue una variable de suma importancia, la cual se integra de aspectos como los modos de pensar y de desarrollarse en la red, también, se involucra la apropiación de la tecnología y las interacciones entre individuos y el espacio digital (Ricaurte, 2018; Amaya, 2018). En el análisis elaborado, se identificaron respuestas similares en cuanto a la noción que tiene los estudiantes del término. Las ideas de mayor frecuencia se relacionan a las herramientas digitales, habilidades digitales, tecnologías digitales, contexto digital, las interacciones y la innovación. Lo antes mencionado da cuenta de que el estudiante tiene noción del término, ya que según Levy (2007, como se citó en Regil, 2014), la cultura digital involucra representaciones, destrezas y valores que surgen de las interconexiones en las comunidades virtual. Además, se establecieron percepciones que integran la comunicación, la adaptación, el aprendizaje y las prácticas tecnológicas.

La cultura digital, al igual que todas las culturas, tiene sus constructos, sus denominaciones, técnicas e incluso sus cambios que la han llevado a distinguirla como un entorno con diferentes visiones y de crecimiento en el ciberespacio, dicho de otro modo, Levy (2007, como se citó en Ramírez, 2012) concibe la CD como, "el medio de comunicación que emerge de la intercomunicación mundial de los ordenadores" que involucra el universo de información y los individuos que navegan en él. Las aportaciones de los estudiantes, brindaron oportunidad de reflexionar que dicho término integra aspectos de actitud, innovación, experiencia, que ayudan a crear una visión más sólida y amplia de la cultura digital.

Es importante destacar que los hallazgos presentados dan oportunidad de construir una noción más amplia y concreta de los procesos educativos mediados por la tecnología, que favorecen los espacios de convivencia, comunicación y de aprendizaje a nivel superior tal como lo refiere Parra (2011) y la ANUIES (2020). Asimismo, Espinel puntualiza (2013) que la apropiación de nuevos roles donde el estudiante interactúa de forma más consciente en el entorno digital, involucrando y transmitiendo saberes, actitudes, opiniones y creencias que le permitan reflexionar

sobre su práctica través de una construcción interna que requiere experiencia y socialización con la tecnología digital.

A manera de cierre interpretativo en esta primera sección del capítulo, es conveniente señalar que los niveles educativos se han enfrentado a cambios de manera frecuente y la influencia de la tecnología digital ha tenido impacto en los estilos de enseñanza y aprendizaje tradicional. Casillas y Ramírez (2018) señalan que un acontecimiento importante que se presentó en el contexto educativo fue el cambio de la realidad física a lo virtual y a raíz de ello, se generaron circunstancias de interés investigativo, tal es el caso de este trabajo donde se llegó a concretar - hasta cierto grado- la situación de la universidad y de los estudiantes a través de su participación.

Uno de los principales aportes de esta investigación fue que se logró determinar los aspectos que caracterizaron a los estudiantes de las licenciaturas en Comunicación y Educación, tomando en cuenta posesiones físicas de equipo, percepciones de la CD y de la situación de pandemia, habilidades digitales, personalidad y participación en la red, entre otros, que llevaron a configurar una identidad más reflexiva y con capacidad para responder a las necesidades que demanda el mundo actual.

#### **5.2. Conclusiones**

En esta sección, se responden las preguntas de investigación y se describe en qué medida fueron cumplidos los objetivos a partir de la interpretación de los hallazgos analizados a partir de la aplicación del cuestionario.

Con el propósito de caracterizar la cultura digital del estudiante a través de prácticas especificas en el contexto universitario mediadas por la tecnología digital, se enunciaron cinco preguntas, indicadas a continuación.

### Pregunta 1. ¿Cuál es el significado de cultura digital que poseen los estudiantes?

El abordaje del término llevó a la revisión de algunos aportes a la teoría de Bourdieu sobre el capital cultural y a los acercamientos conceptuales de la cultura digital de autores como Regil (2014), Amaya (2018), Uribe-Zapata (2019), entre otros.

A partir de lo reflexionado con la revisión de la literatura, se determinó que la cultura digital es un concepto con una complejidad y diversidad de interpretaciones según la teoría con la que se aborde. A lo mencionado, fue necesario delimitar ciertos aspectos que abonaran a su comprensión desde la perspectiva estudiantil, es por ello que, se integraron elementos como el ciberespacio, la actitud y las representaciones.

A raíz de lo anterior, se optó por presentar a los participantes la siguiente interrogante: ¿Qué significa para ti la cultura digital?, misma que se distribuyó de forma abierta para comprender lo que el estudiante conoce sobre el término. De manera general, los encuestados manifestaron la cultura digital como un entorno de reacciones y aprendizajes que los lleva a actuar dependiendo la situación y la interacción con otros usuarios.

Las nociones de los estudiantes englobaron una serie de acciones que involucran necesidades, intereses e incluso tipos de personalidad para socializar en la red, los cuales fueron aspectos de relevancia pues manifestaron reacciones de responsabilidad, interacción, y seguridad. El conjunto de percepciones y comportamientos que se expresaron en el cuestionario, permitieron establecer que la visión de CD se ha integrado por diferentes componentes a lo largo de la

experiencia -tal es el caso de la adaptación digital, las necesidades del usuario, la comunicación- y que, al mismo tiempo, es posible conectarlos y retroalimentarlos entre sí, formando un cúmulo de significados y representaciones con base en la interacción digital.

## Pregunta 2. ¿Cuáles son las principales manifestaciones de la cultura digital del estudiante?

En esta interrogante, fue necesario delimitar cómo se visualiza una manifestación en el contexto digital; es por ello que se recurrió a la búsqueda de literatura que facilitara la comprensión de dicho fenómeno. Las manifestaciones de la cultura digital, se establecieron a partir de elementos reflexivos y de prácticas mediadas por tecnología; en este sentido, se retomó la perspectiva de dos visiones: los procesos de interiorización y exteriorización que construye el estudiante a través de la socialización, apropiación, de motivación, entre otros.

Para hacer llegar a los estudiantes las interrogantes que cubrieran el aspecto de las manifestaciones, se llevó a cabo la delimitación de indicadores que correspondieran a la interiorización de las prácticas digitales y posteriormente, se construyó la estructura más pertinente para la exteriorización, teniendo como base la valoración del estudiante por la cultura digital.

Lo indicadores construidos para determinar las manifestaciones se relacionaron a acciones digitales conocidas por la mayoría de los estudiantes universitarios. Así, las principales reacciones se refirieron al sentido práctico para desarrollar actividades de manera virtual, mismas que cada participante ha adquirido con la experiencia de uso, la actitud, la participación y demás elementos. Atendiendo lo mencionado, un esquema de organización para las manifestaciones de la cultura digital se presenta en la Figura 17, donde se visualizan una serie de quehaceres que se perfeccionan, transforman y se reestructuran con el tiempo.

Figura 17

Principales manifestaciones de la cultura digital



Pregunta 3. ¿Cuál es el nivel de habilidad digital que poseen los estudiantes?

Las habilidades digitales es uno de los aspectos de mayor importancia para abordar el tema de la cultura digital, ya que, a partir de la revisión teórica y las aportaciones de los estudiantes, se identificó que es un elemento que no puede estar excluido de este proceso de caracterización.

Para estimar este componente en la investigación, se optó por integrar un indicador en el cuestionario que recuperara la opinión del estudiante sobre su destreza digital; la pregunta que se distribuyó, refirió de manera puntual al nivel de habilidad digital de los participantes y de esta manera caracterizarlos a partir de los recursos tecnológicos a su disposición.

El reactivo que se elaboró para conocer este aspecto fue: *En términos generales, ¿cómo consideras tu nivel de habilidad digital?*, la interrogante se distribuyó con opciones múltiples para que los participantes identificaran con facilidad su respuesta. Se destaca que la caracterización de las habilidades funcionó como factor clave en los procesos de apropiación de las prácticas, que también implicó relaciones y actitudes con las que se navega en la red.

De esta forma, la habilidad digital de los estudiantes se ubicó en un nivel intermedio, lo que indicó que la mayoría (68%) posee destrezas suficientes para llevar a cabo actividades virtuales de tipo académicas o de socialización.

## Pregunta 4. ¿Cuáles son las principales expresiones de interiorización con mediación tecnológica que realiza el estudiante en el contexto educativo?

La revisión de la literatura permitió comprender cómo se origina una práctica de interiorización y ante esto, se resalta que dentro de este componente se encuentran características como los comportamientos, aspectos cognitivos, la predisposición de uso, entre otros. Es importante señalar que la interiorización es un proceso que se adquiere con la experiencia y contacto directo con la tecnología digital.

Para dar respuesta a la pregunta establecida, se realizó una descripción puntual del término para mantener la claridad durante el proceso de su caracterización y se determinaron tres indicadores que giraron en torno a: el significado de la cultura digital, la actitud hacia el uso de la tecnología y personalidad digital. Tales aspectos, ayudaron a establecer cómo se manifiesta la interiorización; cabe agregar que se trabajó en la elaboración de preguntas que estuvieron conectadas a cada indicador para que en la siguiente etapa se pudiera hacer llegar el cuestionario a los participantes con los elementos suficientes para conocer su construcción a partir de la experiencia del estudiante.

Los elementos principales de interiorización fueron: el significado que cada estudiante aportó sobre la cultura digital; éste indicó uno de los aspectos de mayor relevancia para la investigación, ya que permitió reflexionar cada percepción para posteriormente interpretarla; la apropiación de la tecnología digital, involucrando el nivel de importancia, facilidad y predisposición de uso; personalidad en el

ciberespacio, que integró componentes de comportamiento y de motivación. Lo mencionado, mostró las expresiones más relevantes de los estudiantes en este proceso de construcción de identidad mediada por herramientas tecnológicas.

## Pregunta 5. ¿Cuáles son las principales prácticas de exteriorización con mediación tecnológica que realiza el estudiante en el contexto educativo?

Para dar respuesta a la pregunta anterior, se estableció una justificación teórica delimitando los alcances del término; se mencionó cómo se manifiesta la exteriorización a partir de la construcción interna de una práctica u operación externa. De este modo, el constructo hizo visible el sentido de una identidad digital de los estudiantes que involucró diferentes aspectos para su caracterización.

Para la elaboración de las preguntas, se contemplaron tres indicadores: identidad digital, elaboración de material digital y la socialización mediada por tecnología. En este proceso, se procuró que el lenguaje y la claridad de cada reactivo fuera amigable para que el estudiante comprendiera fácilmente el sentido de la pregunta. En el diseño del factor, se incluyó la incorporación de las prácticas y de la responsabilidad social para moldear la perspectiva del quehacer digital que realizan los estudiantes.

Así, las principales prácticas de exteriorización fueron: la presencia en redes, a través de actividades de participación; la valoración sobre el uso de la tecnología en tiempos de pandemia, lo que, además, permitió adentrarse a la situación estudiantil en cuanto a posesión de equipos y oportunidades para acceder a herramientas tecnológicas; las maneras de hacer, lo que se refirió a la incorporación y asimilación de habilidades y conocimientos para plasmarlos en actividades específicas

Lo anterior, reflejó las perspectivas e incorporaciones que el estudiante ha construido, ya que la exteriorización es un elemento que se crea y se transforma con el tiempo para actuar de manera lógica y concreta.

Con el propósito de atender de manera pertinente la problemática de esta investigación, se propusieron un objetivo general y cinco específicos que se encuentran alineados a las preguntas antes mencionadas. A continuación, se describe el cumplimiento de cada uno de ellos.

## Objetivo específico 1. Conocer las percepciones sobre cultura digital que poseen los estudiantes

Con la aplicación del cuestionario *cultura digital del estudiante universitario*, se logró conocer la percepción de cada participante de la cultura digital. Las distintas visiones que fueron establecidas a partir de las respuestas, se reflexionaron para ser sintetizadas de manera que lograran englobar las perspectivas de los estudiantes sin alterar la idea principal. Posteriormente, se trasladaron a una nube de palabras que integró todas las contribuciones identificadas a partir de los datos recuperados.

Los estudiantes emitieron aportaciones que van más allá del acceso físico a algún dispositivo tecnológico y que involucraron aspectos de interés como la diversidad digital, las formas de interacción social y digital, los procesos de innovación e incluso el uso responsable del medio, por mencionar algunos.

Los hallazgos identificados son muestra de las múltiples acepciones que fue posible asociar al término; se puntualiza que la percepción que poseen los estudiantes integra características significativas del término y refleja la importancia que le dan al uso de la tecnología digital. Lo anterior, muestra la relevancia de este contexto virtual para fortalecer habilidades, conocimientos y a su vez, ofrecer un medio eficaz para propiciar el aprendizaje ajustándose a las posibilidades y necesidades de cada estudiante.

## Objetivo específico 2. Identificar las principales manifestaciones de la cultura digital de los estudiantes.

Con la información recuperada a través del cuestionario, se logró identificar las principales manifestaciones de la CD. Los resultados de esta investigación reflejaron que la incorporación de las distintas prácticas digitales que los estudiantes realizan, son resultado de la socialización y de los procesos de comunicación que se ejercen en el contexto virtual.

Se destaca que las manifestaciones identificadas fueron muestra de que los participantes cuentan con disposición para integrar la tecnología digital a sus actividades educativas, tal es el caso de la colaboración en redes, el uso de los recursos de información en la red y la elaboración de presentaciones, manuales,

reportes, entre otros, que surgieron como efecto de la participación y la experiencia digital.

A lo anterior, los hallazgos dieron cuenta de la necesidad de implementar acciones para incentivar el uso educativo de tecnologías digitales para que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades y reacciones en este proceso de adaptación. La construcción de las manifestaciones de la cultura digital, se deriva del contacto directo con el contexto virtual involucrando tanto comportamientos como las formas de hacer y de usar la tecnología, es por ello que los intereses y las prácticas de socialización en el ciberespacio ayudaron a establecer cómo el estudiante se manifiesta e interactúa en estos espacios digitales con el fin de apoyar su trayectoria escolar o como medio de relación e intercambio con otros.

### Objetivo específico 3. Identificar el nivel de habilidad digital de los estudiantes.

En el proceso de análisis de la información, se logró identificar el nivel de destreza digital de los estudiantes, su caracterización se realizó gracias a la aplicación del cuestionario donde los participantes emitieron su autopercepción sobre el nivel de dominio de las tecnologías digitales. Este aspecto se midió a través de una pregunta con opciones múltiples -nulo, principiante, intermedio y avanzado, donde la mayor parte de los estudiantes se ubicaron en puntos altos de la escala utilizada.

Conocer las habilidades digitales de los participantes, fue un elemento clave en la investigación, ya que le abonó a la construcción del capital digital acompañado de indicadores referentes a la posesión de conocimiento y sus formas de validar dicho saber.

La identificación de las habilidades, fue un elemento importante para la investigación, ya que, para disponer de un acercamiento a la construcción de la cultura digital, es indispensable conocer las competencias y a los conocimientos que tienen los involucrados y en qué medida dichas destrezas les permite usar los dispositivos, las aplicaciones, las redes, el contenido en línea y demás elementos.

Se precisa que la habilidad digital de los estudiantes apoya la realización de actividades como: navegar en la red, búsqueda y producción de información, uso de plataformas institucionales y de *google*, consulta y recreación que a su vez le generan reacciones de estas herramientas y recursos digitales ante un propósito educativo.

## Objetivo específico 4. Explorar las expresiones de interiorización con recursos digitales que realiza el estudiante.

En el análisis e interpretación de la información, se logró determinar cuáles fueron las principales expresiones de interiorización que realiza el estudiante. Tal aspecto se identificó a través de cinco preguntas en el cuestionario que se distribuyó -tres con opción múltiple y dos de respuesta abierta- para conocer aspectos relacionados a sus prácticas mediadas por tecnología digital.

El factor de interiorización, integró indicadores que permitieron establecer de qué manera el estudiante incorporó a sus actividades escolares el uso de herramientas digitales y al mismo tiempo se construyó un perfil con mayor dominio de habilidades, de prácticas y de los procesos de colaboración que se ejercen en la virtualidad.

De los hallazgos derivados para dicho constructo, se identificó que los estudiantes integraron la motivación, la predisposición de uso y el grado de importancia hacia dichas herramientas -por mencionar algunos- a sus procesos de interiorización como elementos significativos que repercuten en sus prácticas digitales y en la manera en cómo reaccionan a las nuevas formas de socialización y participación en la red.

# Objetivo específico 5. Explorar las prácticas de exteriorización que construye el estudiante a través del uso de la tecnología digital

En el proceso de exteriorización, se hacen visibles ciertas conductas o prácticas que son realizadas a través del uso de la tecnología y, precisamente para identificar dicha construcción, en el cuestionario distribuido a los estudiantes se diseñaron cinco preguntas -cuatro con opción múltiple y una de respuesta abierta-

para englobar este aspecto donde se deriva una nueva perspectiva de prácticas mediadas con recursos digitales.

El factor de exteriorización, integró indicadores de reflexión y de visualización de prácticas concretas que permitieron identificar cómo el estudiante estaba respondiendo a la integración de la tecnología en el contexto escolar. La interpretación fue posible gracias a las preguntas distribuidas, mismas que llevaron a explorar los elementos que surgieron como resultado de este proceso que incluyó la frecuencia de uso de la tecnología para actividades relacionadas a: la gestión administrativa y estudiantil, las tutorías y clases, la participación en espacios de colaboración con otros usuarios y a la percepción de cada estudiante sobre la implementación obligada de la tecnología digital para los cursos formales en tiempos de confinamiento.

Se identificó en los hallazgos de ese constructo que el resultado del contacto con la tecnología contribuyó a que los estudiantes generaran un comportamiento más reflexivo y con prácticas mejor definidas, pues durante el tránsito escolar y con la adquisición de experiencias el quehacer y el perfil digital se convierten en roles distintos con un sentido de mayor responsabilidad que permita continuar con la apropiación de habilidades y conocimientos que sumen a la reestructuración de una identidad tecnológica de cada sujeto.

#### Objetivo general.

Caracterizar la cultura digital del estudiante universitario a través de la interiorización y exteriorización de las prácticas educativas con mediación de recursos tecnológicos digitales.

El estudio de la cultura digital en el ambiente escolar implicó la búsqueda teórica para conocer las implicaciones del término y a su vez, indagar en investigaciones afines -de nivel regional, nacional e internacional- para explorar el contexto tecnológico en otras universidades y contar con elementos suficientes que abonaran a la descripción de dicho aspecto.

Se dio cumplimiento al propósito de caracterizar la CD, a partir de elementos como: el nivel de habilidad digital; las manifestaciones o reacciones que los participantes aportaron ante el uso de la tecnología; los procesos de

interiorización, que refirieron al conjunto de representaciones y a la construcción interna de actitudes, pensamientos e intereses; y finalmente, a las prácticas de exteriorización que el estudiante construyó, a través de una nueva visión de apropiación de la tecnología digital y de las relaciones que surgen en este medio. Lo antes expuesto, se plasmó en el instrumento distribuido, el cual se denominó cuestionario sobre cultura digital del estudiante universitario y para su construcción se tomó en cuenta cada uno de los elementos enunciados para posteriormente llevar a cabo el análisis de la información que permitió relacionar los hallazgos con los referentes teóricos y de esta forma contar con mayor sustento para la explicación del objeto de estudio.

Las aportaciones de los estudiantes a cada una de las preguntas que integró el cuestionario fueron de gran valor para proporcionar visiones distintas sobre las prácticas mediadas por tecnología digital. Esta caracterización ayudó a conocer desde las voces de los estudiantes las condiciones institucionales asociadas a la infraestructura, a la oferta de cursos formales en el área, a la promoción de estas herramientas, entre otros y, asimismo, se logró un acercamiento en la realidad del estudiantado en cuanto a su destreza digital, intereses, posesión de equipos, participación y colaboración en la red, elementos que en su conjunto, permitieron desarrollar una visión más sólida y estructurada de la cultura digital.

La incorporación de prácticas de colaboración, de socialización y de búsqueda de información forman parte de las distintas actividades que fueron posible realizar en el contexto virtual bajo símbolos que comprenden usos, transformaciones, recursos de aprendizaje y medios de comunicación asincrónicos con el propósito de que los estudiantes tengan a su disposición canales de diálogo y de interacción.

A manera de cierre, investigar el tema sobre cultura digital en el contexto educativo universitario, lleva a repensar sobre el impacto que ha tenido la incorporación de la tecnología digital en las actividades educativas del estudiantado. Ante la importancia que tienen estas herramientas y recursos en el transito escolar de los estudiantes y sobre todo de las oportunidades de comunicación y de nuevos mecanismos de aprendizaje, se destaca que la

participación de los estudiantes en investigaciones de este tipo, brinda la oportunidad de realizar un análisis reflexivo sobre cuáles son aquellas prácticas digitales que mayormente desarrollan y cómo están respondiendo a ellas.

La caracterización de dichas prácticas integró una descripción y construcción teórica para cada elemento procurando cubrir aspectos relacionados al uso de la tecnología en tiempos de pandemia y a la situación personal de cada estudiante. A lo anterior, se destaca lo expuesto por Casillas y Ramírez (2019) sobre un nuevo sentido y definición de la cultura digital:

se ha acelerado el tiempo histórico y se ha redimensionado el mundo. A través de las redes sociales, no sólo el consumo de información es el que impera. Son las ideologías dominantes las que dan lugar a dinámicas sociales estandarizadas a nivel global habilitando a los jóvenes para que organicen el mundo de nuevas formas". (p.102)

Su estudio y caracterización, permitió conocer las formas de apropiación e interacción digital que tienen los estudiantes pues ante la presencia de la tecnología se ha creado un flujo de necesidades en el contexto educativo y ante esto, es necesario que el estudiantado desarrolle un perfil de habilidades, conocimientos e intercambios para responder a los retos actuales.

#### 5.3. Limitaciones

A continuación, se presentan las principales limitaciones y recomendaciones asociadas a la investigación descrita en este documento, con el propósito de ubicar condiciones de mejora a futuro. Las ideas que a continuación se enlistan surgieron en el proceso de elaboración del documento, mismas que se relacionan a la metodología del trabajo, el tamaño muestral de los participantes, la validación del cuestionario aplicado, las investigaciones formales a fines y por supuesto, la condición de confinamiento por pandemia COVID-19.

 Este trabajo de investigación es un estudio descriptivo, donde la información recopilada se orientó principalmente a identificar las características y condiciones de posesión y uso tecnológico de los estudiantes para determinar cómo se manifiesta la cultura digital y especificar las propiedades más importantes de este fenómeno. No

- obstante, se reconoce que no logró comparar con aspectos asociados a su situación/trayectoria escolar, económica o tipo de licenciatura que cursan.
- Los estudiantes que participaron en este estudio estaban adscritos a las licenciaturas Ciencias de la Educación y Ciencias de la Comunicación. Lo que llevó a establecer que, tomando en cuenta la población total del campus al que pertenecen -FCAyS- el tamaño muestral fue representativo sólo para las dos carreras abordadas, por lo que cualquier generalización a otras licenciaturas o facultades debe reservarse. Sin embargo, se proporcionan resultados significativos para la caracterización de la CD tomando en cuenta la muestra seleccionada y las aportaciones en el cuestionario.
- Respecto a la validación del instrumento, por condiciones de tiempo que demanda dicho proceso, no se realizó la validez de constructo, sólo se aportaron evidencias de validez de contenido donde participaron cinco expertos que proporcionaron comentarios para la mejora del mismo.
- Otra limitante correspondió a que, en la búsqueda de investigaciones formales sobre las prácticas de interiorización y exteriorización de tecnología digital orientadas al contexto educativo, se determinó que son escasas, lo que dificultó el sustento teórico y referencial de este trabajo.
- Un aspecto que limitó el contacto directo con los participantes durante la investigación se debió a la condición de confinamiento y debido a ello, no se realizó la aplicación del cuestionario de manera presencial. La distribución se realizó de forma virtual en *google forms*, lo cual generó complicaciones para lograr la muestra establecida, ya que los estudiantes se saturaron de cuestionarios *online* y en los primeros días de aplicación el porcentaje de respuestas capturadas estuvo bajo. Asimismo. Un aspecto que se identificó con la aplicación virtual, correspondió a que las habilidades digitales de algunos participantes no estaban desarrolladas, ya que se percibieron dificultades para manipular el *software* utilizado y responder de manera rápida el cuestionario.

#### **5.4. Recomendaciones**

En este apartado, se enlistan algunas recomendaciones relacionadas a aspectos de selección de la muestra, al instrumento de aplicación y a las técnicas de recolección de información que pueden ser utilizadas para futuras investigaciones.

- Respecto a la selección de la muestra, se sugiere incluir a estudiantes de otras licenciaturas y campus para lograr mayor cobertura de la unidad Ensenada, eligiendo un tamaño muestral con mayor representatividad.
- Con relación al cuestionario, es recomendable realizar modificaciones para su mejora, se sugiere integrar nuevas variables de análisis para ampliar la investigación como:
  - ✓ Fomentar el desarrollo de las habilidades digitales de los estudiantes
  - ✓ Incluir aspectos éticos para el manejo de la información digital a la que acceden los estudiantes
  - ✓ Uso de buscadores de literatura académica
  - ✓ Uso de documentos colaborativos de *google*
- En la reestructuración del instrumento, se recomienda aportar evidencias de validez de constructo para enriquecer los resultados que pueden surgir de futuros estudios.
- Es recomendable la aplicación de técnicas de recuperación de información mixtas, que incluyan instrumentos de tipo cualitativo, como entrevistas semiestructuradas, observación participante o grupos focales, con el propósito de conocer de mejor manera lo que ocurre en el espacio de la investigación, involucrando la opinión de los estudiantes y el contacto directo con los mismos.
- Sobre la aplicación del cuestionario, es recomendable manejar la distribución de forma híbrida, que incluya la aplicación vía internet, así como en lápiz-papel ya que, al tratarse de una investigación en contexto virtual, es deseable mantener la naturaleza y sentido lógico del tema.

### 5.5. Epílogo

Los avances y las transformaciones en materia tecnológica digital han impactado en las dinámicas de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo, donde los estudiantes han adquirido un rol con mayor participación y autonomía para apropiarse del conocimiento a través de espacios virtuales como páginas *web*, plataformas de aprendizaje e incluso de las redes sociales donde ponen al manifiesto habilidades e intereses para socializar en estos medios.

La implementación de la tecnología digital en el campo educativo, ha permitido que el aprendizaje obicuo se manifieste con mayor presencia en las actividades de los estudiantes conformando una cultura digital que integra hábitos, representaciones, prácticas y códigos sociales que facilitan la interacción con otros usuarios. Precisamente en esta investigación, se buscó abordar dicho constructo desde las perspectivas y visiones de los estudiantes universitarios. En este proceso investigativo destacó el término de *habitus* utilizado por Bourdieu para comprender las percepciones que el individuo construye en función de una actividad determinada.

La realización de este estudio llevó a comprender que la CD es un término polisémico debido a las múltiples posiciones conceptuales que se identificaron en la revisión de la literatura. De este modo, un factor de importancia durante el proceso investigativo fue la participación de los estudiantes, ya que se trataba de conocer sus perspectivas sobre las implementaciones tecnológicas que la universidad pone a su disposición.

La caracterización de la CD del universitario se vio reflejada en dos momentos principales. Primero, la interiorización, que comprende las opiniones, creencias y a los procesos de construcción interna de una actividad; este elemento referido como *illusio*, integra el interés, la disposición mental y las expectativas que motivan al individuo a actuar en un contexto determinado. Segundo, la exteriorización, que permitió involucrar variables asociadas a crear una identidad, considerando reacciones y/o conductas a retos y entornos determinados; dichas características fueron abordadas en el *hexis*, que expresa las manifestaciones realizadas en el espacio digital. La interiorización y exteriorización, pueden ser

vistas, como una metáfora del proceso de inhalación y exhalación, donde primeramente los significados y actitudes se conforman desde el exterior para posteriormente espirar dichas acciones y conectarlas para visualizarlas en quehaceres concretos y definidos en el ciberespacio.

El estudio de la cultura digital ha llevado a configurar una nueva visión de las prácticas mediadas por la tecnología; los referentes teóricos que se identificaron se reflexionaron para diseñar un esquema de caracterización donde los principales protagonistas fueron los estudiantes. Los hallazgos de esta investigación reflejaron la importancia de aproximarse a las identidades que se derivan de la incorporación de la tecnología digital y establecer qué define o diferencia al estudiante en función de sus bienes, valoraciones y representaciones de las que se apropia el estudiantado con la experiencia y las disposiciones de uso en el espacio físico y virtual.

En este sentido, el grado de familiaridad, las habilidades y capacidades digitales e incluso las expectativas que se generaron, configuraron el sentido de la cultura digital del estudiante universitario reflejando opiniones, personalidades, pensamientos e intercambios con la realidad y que, al mismo tiempo, estos elementos abonaron a la integración de un capital digital con mayor solidez que definió cómo el estudiante se involucra con la tecnología a través de hábitos y de procesos de interiorización que se construyó con el conjunto de prácticas e interacciones en la red.

#### 5. Referencias

- Acevedo, A. (2017). Hacia una "Cultura digital propia": aproximaciones sobre los imaginarios de la cultura digital en los contextos educativos de los jóvenes en el departamento del Magdalena [Tesis no publicada]. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

  <a href="https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/37056/Acevedo-MerlanoAlvaro2017.pdf?sequence=4&isAllowed=y">https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/37056/Acevedo-MerlanoAlvaro2017.pdf?sequence=4&isAllowed=y</a>
- Aguilar, L. R. I. y Otuyemi, E. O. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 17, 57-77. <a href="https://doi.org/10.51302/tce.2020.485">https://doi.org/10.51302/tce.2020.485</a>
- Aguirre, J. M. (2004). Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI. *Revista de estudios literarios*, (27) <a href="http://www.ucm.es/info/especulo/numero27/cibercom.html">http://www.ucm.es/info/especulo/numero27/cibercom.html</a>
- Amaya, S. (2018). Cultura Digital en la Formación (Bildung) Docente. Caso:

  Centro de Bachillerato Tecnológico Atizapán de Zaragoza [Tesis de

  Maestría]. Centro de Investigaciones Económicas Administrativas y

  Sociales. Instituto Politécnico Nacional.
- Aparici, R. (Coord.). (2010). *Conectados en el ciberespacio*. UNED <a href="https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=JCB0jleuU\_oC&oi=f">https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=JCB0jleuU\_oC&oi=f</a> <a href="mailto:nd&pg=PP1&dq=ciberespacio&ots=rkEBYuxzSy&sig=3fFoa2ObeNacPo">https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=JCB0jleuU\_oC&oi=f</a> <a href="mailto:nd&pg=PP1&dq=ciberespacio&ots=rkEBYuxzSy&sig=3fFoa2ObeNacPo">nd&pg=PP1&dq=ciberespacio&ots=rkEBYuxzSy&sig=3fFoa2ObeNacPo</a> <a href="mailto:4Tez66i3S5FTY&redir\_esc=y#v=onepage&q=ciberespacio&f=false">https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=JCB0jleuU\_oC&oi=f</a> <a href="mailto:nd&pg=PP1&dq=ciberespacio&f=false">https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=JCB0jleuU\_oC&oi=f</a> <a href="mailto:nd&pg=PP1&dq=ciberespacio&f=false">https://document.nd&pg=PP1&dq=ciberespacio&f=false</a> <a href="mailto:4Texposion-page-deciberespacio&f=false">https://document.nd&pg=PP1&dq=ciberespacio&f=false</a> <a href="mailto:4Texposion-page-deciberespacio&f=false">https://document.nd&pg=PP1&dq=ciberespacio&f=false</a> <a href="mailto:4Texposion-page-deciberespacio&f=false">https://document.nd&pg=nha.nd</a> <a href="mailto:4Texposion-page-deciberespacio&f=false">https://document.nd</a> <a href="mailto:4Texposion-page-deciberespacio-de
- Ardissom, R. (2018). De las redes al ciberespacio. *Revista Digital Universitaria*. 19(2), 1-11 <a href="http://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v19">http://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v19</a> n2 a2.pdf
- Area, M. (2011). Los efectos del modelo 1:1 en el cambio educativo en las escuelas. Evidencias y desafíos para las políticas iberoamericanas. *Revista Iberoamericana de Educación*, (56), 49-74. https://rieoei.org/historico/documentos/rie56a02.pdf

- Azamar, A. (2016). La integración de la tecnología al Sistema Educativo Mexicano: Sin plan ni rumbo. *Análisis de Problemas Universitarios*, 28(72), 11-25.
  - https://reencuentro.xoc.uam.mx/index.php/reencuentro/article/view/903
- Balardini, S. A. (2000). Jóvenes e identidad en el ciberespacio. *Nómadas*, (13), 100-110.
  - http://nomadas.ucentral.edu.co/nomadas/pdf/nomadas\_13/13\_8B\_Jovenes eidentidadenelciberespacio.PDF
- Barráez, D. (2020). La educación a distancia en los procesos educativos:

  Contribuye significativamente al aprendizaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 8(21), 41-49. <a href="https://doi.org/10.37843/rted.v8i1.91">https://doi.org/10.37843/rted.v8i1.91</a>
- Bialakowsky, A. (2016). La circularidad teórica del sentido práctico en la perspectiva de Bourdieu. *Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana*, 11(22), 1-30. https://ibero.mx/iberoforum/22/pdf/ESPANOL/1\_NOTAS\_PARA\_EL\_D EBATE\_IBEROFORUM\_NO\_22.pdf
- Bourdieu, P. (2000) Cosas dichas. Gedisa.
- Casillas, M. A., Chain, R. y Jácome, N. (2015). Origen social de los estudiantes y trayectorias estudiantiles en la Universidad Veracruzana. En Ortega, J. C., López, R., Alarcón, E. (Cood.). *Trayectorias escolares en educación superior. Propuesta metodológica y experiencias en México* (pp 43-78). Universidad Veracruzana
- Casillas, M. A. y Ramírez, A. (2018). El habitus digital: una propuesta para su observación. En Castro, R. y José, H. (Coord). Pierre Bourdieu en la sociología latinoamericana: el uso de campo y habitus en la investigación. 

  Universidad Nacional Autónoma de México.

  <a href="https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2018/04/bourdieu\_casillas\_ramirez.pdf">https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2018/04/bourdieu\_casillas\_ramirez.pdf</a>
- Casillas, M. A. y Ramírez, A. (2016). El Habitus Digital: Una Propuesta Para su Observación [diapositivas de PowerPoint en línea].

- https://www.uv.mx/personal/mcasillas/files/2016/10/habitusdigital-Coliquio-Bourdieu.pdf
- Casillas, M. A., Ramírez, A. y Ortiz, V. (18-22 de noviembre de 2013). El capital tecnológico una nueva especie del capital cultural. Una propuesta para su medición. XII Congreso Nacional de Investigación Educativa, Guanajuato. <a href="https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v12/doc/1750.pdf">https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v12/doc/1750.pdf</a>
- Chávez, I. L., Flores, C. R., Ordóñez, A. I. y Sánchez, L. R. (2020). Nativos digitales: internet y su relación con la lectura en estudiantes universitarios. *Apertura*, 12(2), 94-107. <a href="http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v12n2.1876">http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v12n2.1876</a>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe y Organización de las

  Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*.

  <a href="https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510\_es\_pdf">https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510\_es\_pdf</a>
- Colorado, A. (21-25 de septiembre de 2009) El capital cultural y otros tipos de capital en la definición de las trayectorias escolares universitarias [Sesión de conferencia]. X Congreso Nacional de Investigación Educativa, Veracruz.

  http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area\_tem
- Crovi, D. y Lemus, M. C. (2014). Jóvenes estudiantes y cultura digital: una investigación en proceso. Bitácora de la propuesta metodológica cuantitativa. *Virtualis.* 5(9). https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/92/109

atica\_16/ponencias/1732-F.pdf

Espinel, M. C. (13-15 de noviembre de 2013). *Procesos de interiorización y desarrollo como interacción educativa a partir de l. Vigotsky*. IV

Congreso Internacional de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata.

<a href="http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/46503/Documento\_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y">http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/46503/Documento\_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y</a>

- Fernández, L. D. (2018). Formación TIC (redes sociales, internet, ciberseguridad, big data, etc.) en casa, en el colegio, en la universidad y en la empresa: características, razón de ser y contenido. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (12), 89-110. https://doi.org/10.51302/tce.2019.243
- Fernández, M., Hernández, D., Nolasco, R., De la Rosa, R. y Herrer, N. (2020).

  Lecciones del COVID-19 para el sistema educativo mexicano. *Escuela de Gobierno y Transformación Pública. Tecnológico de Monterrey*. http://paulfmm.com/ieec/covid.html
- Fundación UABC. (2022). https://fundacionuabc.org/
- Guacaneme-Mahecha, M., Zambrano-Izquierdo, D. y Gómez-Zeremeño, M. G. (2016). Apropiación tecnológica de los profesores: el uso de recursos educativos abiertos. *Educ. Educ*, 19 (1), 105-117. 10.5294/edu.2016.19.1.6
- Gollas, I. Y. y Castañeda, E. (16-20 de noviembre de 2015). *Aproximación*metodológica para el análisis de la convivencia escolar desde una

  interpretación de la propuesta teórica de Pierre Bourdieu. XIII congreso

  Nacional de Investigación Educativa, Chihuahua.

  http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v13/doc/0317.pdf
- González, M. M. (2013). Adopción Tecnológica en la Universidad de Sonora:

  Diagnóstico sobre la Credibilidad, Uso y Adopción Tecnológica de los

  Académicos de Ciencias Sociales en la Universidad de Sonora [Tesis de

  Maestría publicada]. Maestría Integral en Ciencias Sociales, Universidad

  de Sonora. <a href="https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2018/01/Gonzalez-C.-Tesis-maestria.pdf">https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2018/01/Gonzalez-C.-Tesis-maestria.pdf</a>
- Guerra, E. (2010). Las teorías sociológicas de Pierre Bourdieu y Norbert Elias: los conceptos de campo social y habitus. *Estudios Sociológicos*, 28(83), 383-409. <a href="https://doi.org/10.24201/es.2010v28n83.215">https://doi.org/10.24201/es.2010v28n83.215</a>
- Hernández, A. (2016). Capital cultural y estrategias educativas en hogares periurbanos. Un estudio comparativo en tres localidades del centro de México. *Perfiles educativos*, *38*(154), 154, 2016. https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2016.154

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. *Matrícula escolar por entidad* federativa según nivel educativo, ciclos escolares seleccionados de 2000/2001 a 2021/2022.
  - https://www.inegi.org.mx/app/tabulados/interactivos/?pxq=ac13059d-e874-4962-93bb-74f2c58a3cb9
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020). En México hay 80.6

  millones de usuarios de internet y 86.5 millones de usuarios de teléfonos

  celulares: ENDUTIH 2019.

  <a href="https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTem">https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTem</a>

  Econ/ENDUTIH\_2019.pdf
- Lago, S. (2012). Los jóvenes y la cultura digital. Nuevos desafíos de la educación en Argentina. *Diálogos sobre educación*, *3*(5), 1-17. https://doi.org/10.32870/dse.v0i5.440
- Lévano-Francia, L., Sánchez, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569-588. http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329
- López, G y Bernal, M. (2016). La cultura digital en la escuela pública. *Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(1), 103-110.

  https://doi.org/10.47553/rifop.v30i1
- Martínez, L. M., Leyva, M. E. y Feliz, L. F. (2014). Qué es el ciberespacio. En Martínez, M. L., Ceceñas, P. E. y Ontiveros, V. C. (Coords). Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales. Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. <a href="http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Ciberespacio.pdf">http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Ciberespacio.pdf</a>
- Molinero, M. C. y Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo. 10*(19). <a href="https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494">https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494</a>
- Mota, M. (20-24 de noviembre de 2017). La teoría Bourdieana sobre habitus para el análisis de la relación tic y estudiantes: fundamentos e implicaciones. Congreso Nacional de Investigación Educativa, San Luis

- Potosí.
- http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1398.pdf
- Oliva, J. E. (2018). El concepto de capital cultural como categoría de análisis de la producción cultural. *Análisis*, 50(93), 337-353. https://doi.org/10.15332/s0120-8454.2018.0093.03
- Ordorika, I. (2020). Pandemia y educación superior. *Revista de la Educación Superior*, 49(194), 1-8. http://resu.anuies.mx/ojs/index.php/resu/article/view/1120/427
- Organista, J., McAnally, L. y Lavinge, G. (2016). Estimación de las habilidades digitales con propósito educativo de estudiantes de dos universidades públicas mexicanas. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (57). <a href="https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/673/Edutec\_n57">https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/673/Edutec\_n57</a> Organista Sandoval McAnally Lavigne
- Ortiz, F. y García, M. (2000). Metodología de la Investigación "el proceso y sus técnicas". Limusa.
- Parra, E. (2011). La cultura digital de los estudiantes universitarios en entornos académicos. *Signo y Pensamiento*, *30*(58), 144-155. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86020038010
- Pérez, B. Y. (2017). La población estudiantil adulta en la educación superior mexicana: factores familiares y laborales que motivan e influyen en sus elecciones educativas. [memoria electrónica COMIE] Congreso Nacional de Investigación Educativa-COMIE.

  <a href="https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0429.pd">https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0429.pd</a> f
- Piña, J. M. y Cuevas, Y. (2004). La teoría de las representaciones sociales. Su uso en la investigación educativa en México. *Perfiles educativos*, 26, 105-106. https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2016.153.57636
- Piñero, S. (2008). La teoría de las representaciones sociales y la perspectiva de Pierre Bourdieu: Una articulación conceptual. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, (7), 1-19. https://doi.org/10.25009/cpue.v0i7.96

- Ponce, J.L. (Coord.). (2020). Estado actual de las tecnologías de la información y la comunicación en las instituciones de educación superior en México: estudio 2020. México. Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. <a href="https://estudio-tic.anuies.mx/Estudio\_ANUIES\_TIC\_2020.pdf">https://estudio-tic.anuies.mx/Estudio\_ANUIES\_TIC\_2020.pdf</a>
- Ramírez, E. M. (2012). La incorporación de la cultura digital en las prácticas de lectura de los estudiantes de bachillerato de la UNAM. *Investigación bibliotecnológica*, 26(56), 43-69. http://dx.doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2012.56.33013
- Ramírez, A. y Salado-Rodríguez, L. I. (2018). Capital cultural en el contexto tecnológico: consideraciones para su medición en la educación superior. Revista iberoamericana de educación superior, 9(24), 125-137. https://www.ries.universia.unam.mx/index.php/ries/article/view/268/1058
- Regil, L. (2014). *Cultura digital universitaria* [Tesis de Doctorado publicada].

  Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.

  https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2014/hdl 10803 283956/lrv1de1.pdf
- Ricaurte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital: abordajes críticos desde América Latina Chasqui. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, *137*, 13-28. <a href="https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i137">https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i137</a>
- Rubira-García, R. y Puebla-Martínez, B. (2018). Representaciones sociales y comunicación: apuntes teóricos para un diálogo interdisciplinar inconcluso. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 76, 147-167 <a href="https://doi.org/10.29101/crcs.v25i76.4590">https://doi.org/10.29101/crcs.v25i76.4590</a>
- Sandoval, C. H. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas

  TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza

  Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras, *Revista Tecnológica-Educativa Docente*, 9(2), 24-31. https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138
- San Juan, I. G. (2021). Cultura digital y reconfiguración del habitus tecnológico.

  Reflexiones teóricas y filosóficas. *Razón y palabra*, 64.

  <a href="http://www.razonypalabra.org.mx/N/n64/actual/igisela.html">http://www.razonypalabra.org.mx/N/n64/actual/igisela.html</a>

- Suntásig. E. P. (2014). Influencia de la cultura digital y audiovisual en el desarrollo de hábitos de lectura comprensiva de los estudiantes de la escuela de educación básica "federación deportiva de Cotopaxi" del Cantón la maná, provincia de Cotopaxi [Tesis de Maestría]. Universidad Técnica de Babahoyo. Centro de Estudios de Postgrado y Educación Continua "CEPEC".
  - $\frac{http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2135/TESIS\%20CULTU}{RA\%20DIGITAL\%20PATRICIO\%20SUNTASIG.pdf?sequence=1\&isAllowed=y}$
- Statista Research Department. (24 de junio de 2022). *México: número de usuarios internet 2015-2025*. <a href="https://es.statista.com/estadisticas/1171866/usuarios-de-internet-mexico/#:~:text=En%202022%2C%20se%20estim%C3%B3%20que,tengan%20acceso%20a%20la%20red">https://es.statista.com/estadisticas/1171866/usuarios-de-internet-mexico/#:~:text=En%202022%2C%20se%20estim%C3%B3%20que,tengan%20acceso%20a%20la%20red</a>.
- Terreros, M. A. (2021). El uso de las TIC en la educación superior en México ante el COVID-19. *Revista de Educación e Investigación*, (3)5, 126-138. https://orcid.org/0000-0001-5526-6031
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (13), 75-117. https://doi.org/10.51302/tce.2019.285
- Torres-Velandia, S. Á., Ruiz-Ávila, D. y Meza-López, L. D. (2017).

  Infraestructura y equipamiento tecnológico en los doctorados consolidados de CONACyT: una mirada desde las políticas públicas y os académicos.

  Revista Iberoamericana de Educación Superior, 8(21), 3-23.

  <a href="https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2017.21">https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2017.21</a>
- Universidad Autónoma de Baja California (2021a). Coordinación General de Servicio Estudiantiles y Gestión Escolar.

  <a href="http://cgsege.uabc.mx/web/cgsege/estadisticas">http://cgsege.uabc.mx/web/cgsege/estadisticas</a>
- Universidad Autónoma de Baja California (2021b). Sistema de indicadores y estadísticas institucionales.
  - http://indicadores.uabc.mx/indicadores/alumnos/

- Uribe-Zapata, A. (2019). Cultura digital, juventud y prácticas ciudadanas emergentes en Medellín, Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 17*(2), 1-19. http://dx.doi.org/10.11600/1692715x.17218
- Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J. y Garay Ruiz, U. (2021). Adicción a las redes sociales en estudiantes mexicanos: percepciones de discentes y docentes. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (19), 103-122. https://orcid.org/0000-0003-4656-5456
- Valdez, I. P. (2016). Opinión y experiencias de profesores y estudiantes sobre el uso de aulas digitales. *Revista Electrónica ANFEI Digital*, (5), 1-10. <a href="https://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/286/927">https://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/286/927</a>
- Vieira, M. A. y Berkenbrock-Rosito, M. (2017). Cultura digital: comprensión del poder en las percepciones estéticas en el uso de tecnologías educativas digitales, *3*(2), 136-149. https://orcid.org/0000-0002-3280-4543
- Viñals, A. y Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, *30*(2), 103-114. https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf
- Zamora, M. A. (2014). Internet [Diapositiva de PowerPoint].

  <a href="https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P\_Presentaciones/prepa3/Presentaciones\_Prepa3/Prepa3/Presentaciones\_Prepa3/Prepa3/Prepa3/Prepa3/Prepa3/Presentaciones\_Prepa3/Pr

## Apéndice A. Cuestionario para estudiantes





# Universidad Autónoma de Baja California Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo

Cuestionario sobre cultura digital del estudiante universitario

**Propósito:** recuperar información sobre tus habilidades digitales, actitudes y disposición del uso de la tecnología digital entre otros elementos, que permitan caracterizar la cultura digital de la comunidad estudiantil.

La información que proporciones es estrictamente confidencial y tiene un propósito educativo

	Datos generales							
1.	Edad en años cumplidos: [							
2.	Sexo:							
	Hombre							
	Mujer							
3.	Licenciatura que cursas:							
	Ciencias de la Educación							
	Ciencias de la Comunicación							
4.	Semestre actual: [ ]							
	<b>Instrucciones:</b> completa la información solicitada, en las preguntas de opción múltiple, marca una sola opción y en aquellas donde se desea conocer tu opinión las encontrarás resaltadas con corchetes y líneas.							
5.	¿Con qué frecuencia la Universidad ofrece a los estudiantes cursos de formación para el							
	manejo de tecnología digital con algún propósito educativo?							
	nunca a veces regularmente casi siempre/siempre							
6.	¿Qué tan frecuente la Universidad promueve entre los estudiantes el uso educativo de							
	herramientas de software y recursos tecnológicos digitales (bases de datos, libros							
	electrónicos, entre otros)?							
	nunca a veces regularmente casi siempre/siempre							

ac	¿Con qué frecuencia la Universidad actualiza sus portales o páginas web para apoyar las actividades académicas y de gestión estudiantil (inscripción, tutorías, pagos, préstamo bibliotecario, etc.)??									
	nunca		a veces		regularmente		casi siempre/sien	npre		
pr	•	ware a	actualizados	•	•		munidad estudiantil ntre otros) para apoy	ar sus		
	nunca		a veces		regularmente		casi siempre/sien	npre		
9. Se	eñala los dispo	ositivo	s digitales o	que tiei	nes:					
	laptop		tableta		smartphone		PC de escritorio		otro, ¿cuál? [	1
10.	¿Con que frec	uenci	a utilizas tu	s dispo	sitivos digitales e	n tus a	ctividades escolares	?		
	nunca		a veces		regularmente		casi siempre/siem	pre		
	~			,	como apps y base para tus activida		latos) o servicios (en colares?	nail o		
	nunca		a veces		regularmente		casi siempre/sien	npre		
	•				e reconocimientos e habilidad tecno		tancias o diplomas			
[	] reconocin	niento	os [ ] co	nstanc	ias [ ] diplon	nas				
13.	¿En términos	gener	ales, cómo	consid	eras tu nivel de h	abilida	d digital?			
	nulo	p	rincipiante		intermedio		avanzado			
14.	¿Cómo valora	s la in	ıfraestructur	a tecno	ológica actual en	la Univ	ersidad?			
	pésima		mala		buena	exc	celente			
	¿Cómo valora apoyar tus act		•		ramas y aplicacio	nes po	r parte de la Univers	idad p	ara	
	pésima		mala		buena	exc	celente			

16.	¿Qué signific	ca para	ti cultura d	digital?				
17.	¿Qué importa	ancia ti	ene para ti	el uso	educativo de	las tecr	nolo	gías digitales?
	nada		росо		regular		mu	cha
18.	¿Qué tan fác tus actividade		-	tí, utiliz	zar los servicio	os de in	forn	nación y comunicación digital para apoya
	muy difícil		difícil		fácil			muy fácil
19.	¿Qué disposi actividades e		•	ntad, de	eseo, interés)	para uti	iliza	r las tecnologías digitales en tus
	nada		росо		regular		mu	cha
	•					•		(por ejemplo, en redes n, introvertido, extrovertido,
21.	¿Qué tan fred	cuente	participas	en las	redes sociale	s?		
	nunca		a veces		regularmen	te		casi siempre/siempre
22.	¿Con que fre	cuenci	a mantiene	es actua	alizado tu per	fil en re	des	sociales?
	nunca		a veces		regularmen	ite		casi siempre/siempre
23.	¿Con qué fre manuales, re				nidos digitales	educat	ivos	s (apuntes, presentaciones,
	nunca		a veces		regularmen	ite		casi siempre/siempre
24.	¿Qué tan frec tutorías, gest				•	s para a	activ	vidades escolares (clases,
	nunca		a veces		regularmen	ite		casi siempre/siempre

رخ. 25.	Qué opinas de la obligación de usar las tecnologías digitales para tus cursos durante la pandemia?