



TRAYECTORIAS DIGITALES DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: DE CÓMO LA TECNOLOGÍA DIGITAL SE INTEGRA AL CICLO VITAL

Turcott Rosana Verónica

Universidad Pedagógica Nacional
rturcott@g.upn.mx

Escobedo Cruz Andrea María

Universidad Pedagógica Nacional
190920513@g.upn.mx

Aguilera Medina Raquel

Universidad Pedagógica Nacional
190920200@g.upn.mx

Área temática: 18) Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación

Línea temática: Saberes digitales de docentes y estudiantes: a) TIC en educación básica, media superior y superior

Tipo de ponencia: Reporte de investigación



Resumen

En este trabajo se presentan los resultados de la investigación “Trayectorias digitales de los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional. Un diagnóstico para la alfabetización digital. Se identificaron las experiencias, prácticas y saberes en torno de la tecnología digital y la producción de narrativas digitales, a fin de identificar sus necesidades formativas.

La investigación se diseñó con alcance exploratorio, enfoque cualitativo, y metodología participativa. Se utilizó un dispositivo metodológico y formativo, que se denominó *Taller Creación y Narrativas Digitales*, en el cual se realizaron actividades para identificar las trayectorias digitales y habilidades para la producción digital de 76 estudiantes, en tres emisiones del taller. También se realizaron entrevistas y observación.

En esta contribución se exponen los resultados obtenidos en torno a las trayectorias digitales, para lo cual se analizaron 60 fascículos tecnobiográficos, elaborados de manera individual en el marco del taller. Para ello se utilizó software Atlas Ti-9. La investigación arroja resultados interesantes para la formación en alfabetizaciones digitales del estudiantado, apuntando hacia formatos alternativos, flexibles e innovadores, necesarios de considerar.

Palabras clave: Trayectorias digitales, tecnologías digitales, alfabetización digital, educación superior, saberes digitales.

Introducción

Esta investigación se centró en las trayectorias digitales de estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional-Unidad Ajusco, mediante la identificación de experiencias, prácticas y saberes en torno de la tecnología digital y la producción de narrativas digitales, y con ello identificar sus necesidades formativas en la materia.

Durante la educación remota de emergencia se evidenció un uso limitado de la tecnología digital en el proceso educativo, entre otras razones, por el escaso desarrollo de competencias digitales, por parte de docentes y estudiantes (Rama C., 2021).

A estos últimos, les afectó la creencia de que, por ser jóvenes, se encuentran familiarizados con la tecnología digital, presuponiendo que tendrían mayores habilidades para su uso cotidiano en diversos espacios, entre ellos el académico, dejando de lado cualquier proceso de alfabetización digital.

Ser consumidores de contenido digital no hace a los estudiantes competentes digitalmente para desenvolverse como ciudadanos, estudiantes y futuros profesionales de la educación.

Es en este contexto que, en esta investigación de alcance exploratorio, enfoque cualitativo, y metodología participativa, al tiempo que se identifican saberes, prácticas y significados de la tecnología digital entre estudiantes de la UPN, se promueve su acercamiento a la cultura digital, mediante la puesta en juego de competencias para la producción digital propia. Para ello se echó a andar como dispositivo metodológico y formativo, el *Taller Creación y Narrativas Digitales*, conjuntando a 76 estudiantes en tres emisiones. En dicho taller se realizaron *fascículos tecnobiográficos* para obtener información sobre trayectorias digitales.

En esta contribución se exponen los resultados obtenidos mediante el análisis de 60 fascículos tecnobiográficos, elaborados de manera individual en el *Taller Creación y narrativas digitales*, analizados con el software Atlas Ti-9. La investigación arroja resultados interesantes para la formación en alfabetizaciones digitales del estudiantado, apuntando hacia formatos alternativos, flexibles e innovadores, necesarios de considerar.

Desarrollo

Es necesario reconocer posibilidades del estudiantado para producir contenido y conocimiento con la tecnología digital. Las transformaciones de la sociedad en el plano de la cultura digital, supone la motivación del aprendiz a migrar de una posición consumidora a un rol que combine consumir información y generar conocimiento. Así, el estudiante universitario requiere competencias para gestionar información y producir conocimiento en ambientes digitales (Marín, Lizana y Salinas, 2014, citado por Castillejos López, 2019).

No obstante, las competencias y producción digital de las juventudes no resultan únicamente de su condición de usuarios de tecnología, ni de su acceso a la misma, sino que es resultado de un proceso de incorporación de la tecnología digital a sus ciclos vitales, significando experiencias, prácticas de uso y saberes.

Por ello, se recurrió a la identificación de las trayectorias digitales de los estudiantes, mediante la elaboración de fascículos tecnobiográficos (producciones digitales, a manera de fascículo o pequeño libro, en donde los estudiantes se expresaron mediante sus propias narrativas para exponer su experiencia con las tecnologías digitales, haciendo uso de texto, imagen y en algunos casos video y/o audio), para reconocer saberes, prácticas, y significados que otorgan a la tecnología y para fomentar posibilidades de representación y usos de las tecnologías en su producción creativa, académica y para la construcción de conocimiento.

Al hablar de trayectorias digitales lo hacemos desde una perspectiva metodológica biográfica-narrativa, donde diferentes dimensiones se entrecruzan en una vida, centrando la atención en la incorporación tecnodigital a la historia de los sujetos, en contextos socioeducativos específicos, poniendo en juego hechos objetivos u objetivables (fechas, actores, eventos), y percepciones, representaciones e interpretaciones subjetivas (Muñoz Terra, 2012)

Bajo esta perspectiva, la tecnología digital se concibe como artefacto cultural que transforma la vida en sociedad y participa de transformaciones experienciales y subjetivas de los individuos. Entendemos los artefactos como “productos materiales y simbólicos de la sociedad que, en su expresión mecánica, industrial o digital, están presentes en las dimensiones sociales, culturales, artísticas, educativas y políticas [...] que operan a partir de dispositivos de poder” (Ligarretto Feo, 2021)

Para el estudio de las trayectorias digitales, se consideraron tres categorías de análisis: experiencias, saberes y prácticas en la incorporación de la tecnología al ciclo vital. Dichas categorías contienen subcategorías específicas. A continuación, se exponen los resultados obtenidos.

1. Experiencias

Por experiencia se entiende “aquello que nos pasa”, es un acontecimiento único que sólo puede ser expresada por quien “la vive o la padece” (Larrosa, 2016). Bajo esta conceptualización, y con fines metodológicos, la experiencia se muestra en tres posibles vertientes:

Experiencias familiares

Las narrativas elaboradas por los estudiantes en los fascículos tecnobiográficos evidencian una clara relación entre las necesidades escolares y la decisión familiar de adquirir un dispositivo, generalmente una laptop, decisión expresada en las tecnobiografías como un momento de gran satisfacción y motivación.

“Al día siguiente repetí mi rutina escolar, por lo que, terminando de salir de la biblioteca, llegué a casa. En la mesa del comedor había una caja, la cual destapé ansiadamente [sic] y me llevé una sorpresa: ¡era una laptop marca Acer! Al verla me dio una tremenda sensación y actitud enérgica que alimentaron mis ganas de fomentar el autoaprendizaje”. G2E2

Sin embargo, es significativo el lugar que ocupa en la experiencia el primer teléfono celular, con frecuencia propiedad de algún familiar que “lo hereda”. Los usos que se le dan al celular parecen depender de la edad en que es recibido: para comunicación exclusiva con los padres durante la primaria, para entretenimiento y comunicación ya en la adolescencia.

“... el famoso teléfono Nokia, no era de mi propiedad, me lo dejaba uno de mis hermanas cuando se iba a trabajar, me entretenía mucho con él; después vino un teléfono más actualizado, por así decirlo, fue el teléfono BlackBerry, igual no era mío, nada más lo ocupaba para hacer tarea, y entrar a mi primera red social que fue Facebook, ese ya lo tuve entrando a la secundaria. G3-19

“...mis papás nos compraron este teléfono [señala a la pantalla] que literalmente era un cacahuete, mi hermana y yo éramos muy felices con ese teléfono, nos sentíamos como adultos, teníamos como ocho o siete años, y nada más recibíamos llamadas de mi mamá, de mi papá para saber cómo estábamos” G3-14

Entre jóvenes universitarios ocupan un lugar importante las experiencias familiares con el acercamiento y uso de consolas de videojuegos, en compañía de algún familiar (generalmente el padre) o con la familia en su conjunto.

“La tecnología se presenta en mi vida por medio de este juego *multigame*... mi papá me prestaba su juego para jugar, por ende, fue de mis pasatiempos favoritos” G1-6

En los fascículos tecnobiográficos, destacan expresiones que aluden a la llegada de dispositivos digitales en medio de “problemas económicos”, con falta de conexión a Internet, desconexión en los sitios que habitaban. Los dispositivos llegaron a la familia por compra, regalo o donación de alguien externo, generalmente usados, con algún daño técnico, de menor capacidad a la requerida o a punto de la obsolescencia

Se encontró que las experiencias familiares en las trayectorias vitales, son acontecimientos significativos vinculados principalmente a los siguientes ejes:

- la respuesta de la familia a la necesidad escolar de contar con un equipo de cómputo
- reconocimiento del esfuerzo familiar por obtener un dispositivo
- rotación de uso de los dispositivos entre los miembros de la familia, siguiendo jerarquías etarias;
- reconocimiento social que encuentran los jóvenes, sobre todo adolescentes, con la posesión de un dispositivo, en especial un teléfono celular.
- la interacción familiar a partir de la tecnología digital, específicamente los videojuegos

Experiencias escolares

En este punto las estudiantes mencionan situaciones que muestran cierto impulso de la escuela para utilizar la tecnología, aun sin tenerla a disposición. La consigna escolar de cumplir tareas elaboradas con tecnología digital, implicó cambios importantes en la cotidianidad:

“llegó un punto en el cual las instituciones y los maestros empezaban a pedirnos ... ya no entregar los trabajos a mano, sino trabajos en computadora, investigaciones con fuentes digitales... ya no dejaban maquetas, dejaban videos, ya no dejaban cartulina, ya tenías que hacer una imagen digital...” G1-2

La escuela se presenta en la vida de jóvenes como un espacio donde acceder a la tecnología digital, aunque no siempre con la orientación necesaria. En diversos casos se apunta que la planta docente desconocía su uso, por lo cual lo descubrieron de manera autónoma, generalmente a través del juego.

“Estaban las aulas de computación ... Y lo que hicieron fue solamente llevar el equipo necesario, pero yo sentía que ... el profesor que me tocó ... no estaba capacitado para dar clases de computación; de hecho, no sabía muy bien ni como prenderla o todo lo que te podía brindar una computadora, entonces lo que hacía con nosotros era poner videojuegos o nos dejaba hacer cualquier cosa.” G2: 4

La escuela, en los diversos niveles educativos, representa para los estudiantes un espacio que, *como sin querer*, ofrece algunos retos que resolver con tecnología, creando ellos mismos estrategias para utilizarla.

“lo que hice por la escuela fue crear 3 videos... para mí eso de enfrentarme y crear vídeos sí fue muy complicado porque no sabía: que si le mueves acá se va la voz o si no la música está muy alta, entonces me costó, pero también sé que es bonito.” G2:12

Momento importante para la formación universitaria, pareciera ser la educación remota de emergencia por Covid-19. Sin embargo, en los fascículos tecnobiográficos de los estudiantes, no se menciona o sólo se deja entrever en las presentaciones. Señalan como hitos el primer celular o el descubrimiento del correo electrónico. Sin embargo, en las entrevistas realizadas, encontramos que el trabajo académico durante la pandemia sí representó un problema, pero más de índole económica o de acceso a la tecnología que de creación con recursos digitales:

“En mi casa somos muchos por lo que la red era inestable, y me desconectaba de muchas clases.” G3:5

Así, las experiencias escolares apuntan una situación interesante. La escuela introduce la necesidad de utilizar computadoras en el desarrollo de actividades, aunque sin proporcionar la capacitación necesaria. Luego, esa suerte de descuido formativo, con infraestructura mínima, permitió a los estudiantes descubrir posibilidades de la tecnología, lo cual, a nivel de experiencia familiar, se complementó con la adquisición de equipos sencillos.

Experiencias comunitarias o barriales

Otro espacio que ha formado a los estudiantes en el uso de dispositivos digitales y recursos informáticos y de Internet, ha sido la comunidad: la colonia, el barrio, donde se vive.

Cuando la escuela comienza a incorporar consignas de uso de las tecnologías digitales, se establecen, en especial en las zonas populares, los llamados *cibercafés*, en donde las estudiantes podían rentar equipos de cómputo, imprimir, navegar por internet, buscar información, ver videos, etcétera. En varios de los fascículos tecnobiográficos y, sobre todo en las presentaciones hechas, se menciona la experiencia en el cibercafé o bien el apoyo entre vecinos.

“El café internet fue algo vital para mí, porque no tenía computadora en casa, ni internet. A bajo costo y en un determinado tiempo, pude cumplir con estas demandas que impone la escuela”. G1:12

“En mi tiempo no tenía acceso a una computadora, realmente era muy poquitos los que tenían computadora y más limitados en Internet. Entonces, cuando llegó el café-

internet fue algo sumamente importante, recuerdo que me acompañó una prima que me ayudó a crear mi primer correo “hotmail.com” G1:4

Otro espacio comunitario para el acceso a la tecnología, son las llamadas “*maquinitas*”, que de acuerdo con la expresión de un estudiante, representa un lugar de encuentro social, acceso a la tecnología, y formación en el uso de la misma.

“hoy y en ese entonces era un lujo tener consolas de videojuegos en casa... pero uno de los medios [que] se hicieron muy populares, que era diversión de no tiempo limitado, y de bajo costo, era a través de las máquinas; ... esa actividad recreativa y lúdica, me ayudó no solamente a entretenerme ... sino también me enseñó a trabajar en equipo ... a aprender a perder, ... socializar con pares, con niños de mi edad, con más grandes o más pequeños, a aprender de otros, enseñarle a otros, ... y lo más importante ... relaciones humanas, porque muchos de los amigos que sigo teniendo hoy en día son gracias a las maquinitas.” G1:2

De este modo, encontramos que las experiencias de estudiantes de la UPN, tanto familiares como escolares y comunitarias, van vinculadas entre sí, evidenciando formas de acceso y uso de las tecnologías digitales, específicas y situadas.

2. Prácticas

Otro elemento que se expresa en las trayectorias digitales son las prácticas que realizan las estudiantes asociadas al uso de la tecnología digital.

Las prácticas son *formas de hacer*, donde intervienen artefactos, cuerpo y procesos cognitivos y afectivos que se van configurando a lo largo de las trayectorias vitales, hacen a los individuos parte de su sociedad, y están situadas en contextos sociohistóricos (Wenger, 2011). Desde la Teoría de las prácticas sociales (Aritzía, 2017), se sostiene que éstas enlazan tres elementos: competencias, sentido y materialidades. Asimismo, no suponen la presencia de un propósito consciente ni el dominio expreso de las operaciones necesarias para alcanzarlos [son] objetivamente “reguladas” y “regulares” sin ser el producto de la obediencia a determinadas reglas [...] colectivamente orquestadas sin ser el producto de la acción organizadora de un director de orquesta. (Bourdieu, 2009, pág. 75). Las prácticas realizadas por los sujetos se corresponden con la intersección de sus capitales cultural, social y económico. (Bourdieu, 2009; Collado, 2009; Gutiérrrez B, 2005). Como subcategorías se identificaron: entretenimiento, interacción-comunicación y aprendizaje.

Prácticas de entretenimiento

Las prácticas de entretenimiento son frecuentes en las trayectorias digitales de los estudiantes. No se constriñen a un solo dispositivo. Escuchar y/o descargar música y jugar videojuegos son prácticas de entretenimiento comunes entre universitarios:

“Me gusta mucho utilizar los audífonos bluetooth, puedo dejar mi celular por toda la casa y seguir escuchando música.” G3-8:7

“con el celular que tuve en la prepa grabábamos videos y los subimos a YouTube, no entrábamos a clases claro [risas en el grupo].” G4-9:4

Prácticas de comunicación e interacción

Se encontró en las trayectorias digitales el uso del Smartphone como principal dispositivo de comunicación, pero no a través de la red telefónica, sino principalmente a través de redes sociales como Facebook (generalmente en estudiantes menores de 25 años); mientras que los estudiantes de mayor edad prefieren comunicarse mediante mensajes de texto.

Entre las prácticas de interacción se reconoce subir fotos para hacerse visibles entre sus pares o públicamente y dar likes para crear amistades. Refieren utilizar Facebook desde la secundaria (10 años de uso). Incluso describen el uso de redes sociales y servicios de música como medios para expresar afectividad.

“hacer una playlist en Spotify se me hace un acto romántico que puedo ofrecer, demuestro mi amor por videollamadas, Pinterest, etiquetar en memes de Facebook a alguien, qué gusto tengo sentir a la gente que quiero de tan lejos.» G3:8

Prácticas de aprendizaje

El grupo de estudiantes menciona en sus fascículos tecnobiográficos prácticas que realizan y que exhiben diferentes rutas de aprendizaje de la tecnología digital. A continuación, se presentan las prácticas de aprendizaje reconocidas en las narrativas tecnobiográficas:

Tabla 1. Prácticas de aprendizaje con tecnología digital

Estrategias de aprendizaje por descubrimiento	“Para mí... fue Messenger de Hotmail, donde podrías platicar con gente que no habías visto en mucho tiempo... podías enviar zumbidos, enviar stickers, pues era muy interactivo y para mí eso fue mi introducción.” G2:4
Autoaprendizaje	“Yo empiezo a investigar tutoriales, ... ya no quiero saber cómo funciona un celular, me interesa saber cómo la persona que creo el video lo diseña, que hay detrás de ese video “ G1:6 “Aprendí a bajar aplicaciones piratas... porque estaba aprendiendo música, entonces para ensayar había una aplicación de Guitar Pro” G4:19
Resolución de problemas	“este semestre yo sí lo viví: nos pidieron un video, y dije –“¡rayos! ¿ahora como lo hago, con que aplicación?”-, entonces ya no es tanto el contenido sino como lo están haciendo” G4:9
Enseñar a otros	“mi mamá es una persona con treinta años de servicio, ahora con la pandemia sufrió mucho este cambio de clases presenciales virtuales. Entonces, prácticamente yo le ayudaba a hacer sus clases, hacer sus planeaciones y me decía “hija ya me atoré, ¿cómo le hago aquí? “ G2:4
Ejercicio prosumidor	“Por último, empiezo a crear contenido, ya no quiero ser alguien que simplemente esté detrás, y no quiero tampoco estar observando, quiero ser el que dé a conocer algo.”. G1:4

Elaboración propia, 2023

Las prácticas que desarrollan las estudiantes en relación a la tecnología digital muestran lo que Scolari y colaboradores (2018) denominan *estrategias de aprendizaje informal*, dado que se trata de formas de aprender sobre tecnología que desarrollan las estudiantes desvinculadas del espacio escolar, a manera de rutas particulares para usar la tecnología.

Otra práctica mencionada en los fascículos, muy poco, pero que vale la pena comentar, es el *ejercicio prosumidor*, que implica una producción propia y con intenciones académicas y de socialización en la red. Una práctica en este sentido, habla de las posibilidades del quehacer académico del estudiante universitario y como expectativa de formación.

Así, en la elaboración de las tecnobiografías se encontró que tienen un lugar importante prácticas asociadas a la producción de recursos digitales, aunque los usuarios no tengan claro lo que ello significa; asimismo, se encontró que son difusos los límites entre prácticas. De igual manera, se encontró que prácticas y saberes se entretajan con lo que Scolari denomina *estrategias de aprendizaje informal*. (2018)

3. Saberes

La categoría *saberes* implica considerar aquellos conocimientos que los sujetos construyen en interacción, tanto en procesos informales como formales, en contextos socioculturales e históricos, y que se van transformando a lo largo del ciclo vital, mediante nuevas interacciones y cambios culturales, siempre de modo situado.

Ahora bien, en cuanto al acceso, uso y apropiación digital, los saberes muestran la vinculación de los sujetos a la tecnología en su cotidianidad de maneras diversas. (Scolari C., 2018; Casillas Alvarado & Ramírez Martinell, 2021)

Los saberes que evidencian los jóvenes universitarios en sus trayectorias digitales, se sistematizaron de la siguiente manera con base en Scolari (2018) y Casillas y Ramírez Martinell (2021):

Tabla 2. Evidencias de saberes digitales

Saberes de estudiantes	Evidencias
Producción escrita y multimedia	Señalan que saben manejar paquetería en general y la utilizan para producción principalmente académica; edición de video e imágenes, así como plataformas de diseño (todas ellas integradas a partir de la Pandemia y la enseñanza remota de emergencia)
Gestión de información y datos	Algunos tienen conocimientos de programación, saben que pueden almacenar su información en usb, nubes y en su mismo Smartphone. Algunos muestran conocimiento técnico de algunos dispositivos.
Narrativa y estética	Reconocen algunos elementos del lenguaje audiovisual y publicitario, así como algunos códigos de navegación que les pueden hacer más amigables y accesibles programas, apps y plataformas digitales (lectura de interfaz). Tiene buen desarrollo narrativo escrito.
Socialización e interacción	Principalmente a través de redes sociales y con fines de entretenimiento.
Literacidad	Aquí consideramos concepciones de tecnología que evidencian las y los estudiantes; así como conocimiento de fuentes de información y servicios, además del uso de tutoriales para temáticas diversas. También se contemplan los saberes para lograr un ejercicio prosumidor.

Elaboración propia, 2023

Saberes asociados a la colaboración y el ejercicio de ciudadanía digital no se mencionan ni en fascículos ni en sus presentaciones, lo cual puede interpretarse como desconocimiento de estas áreas, evidenciando la necesidad de formar en alfabetizaciones digitales críticas (Garay, 2019).

A continuación, expresiones del estudiantado sobre saberes en sus tecnobiografías:

“...mi manejo con la tecnología no es muy bueno, ya que soy una persona que no tiende a involucrarse demasiado, me gusta más la comunicación personal eso genera, ... conflictos con el uso de estas. G1:6

Se reconoce poca habilidad digital, atribuyéndola al desinterés por la tecnología en favor de la interacción con personas *offline* (Winocour, 2013), aun cuando la actividad realizada no implique interacción virtual de ningún tipo.

“Un buen manejo de [la tecnología] puede hacer que otros sigan sus sueños o den un mejor uso a las plataformas, que tal vez saben usar de una manera excelente como Tiktok o Instagram, pero que no aprovechen”. G1-5

Se asocia la producción de contenido a una cuestión de motivación o de conocimiento del potencial de los recursos digitales.

“Yo me empiezo [...] la primera versión de Android que recuerdo es 4.1, y que se llamaba Jelly Bean (que es como unas gomitas). Es muy chisto porque aquí me empieza a interesar todo esto, empiezo a ver tutoriales, aunque en ese tiempo YouTube no tenía la calidad que hoy en día tiene, creo en ese tiempo comenzó con 144p.” G4:23

El interés por algún dispositivo y su funcionamiento los lleva al aprendizaje informal mediante la consulta de tutoriales.

“Yo no tengo mucha experiencia con los códigos binarios y nada de eso, pero el hecho de manejar las tecnologías implica ciertos conocimientos sobre los controles (Esc, F1, F2, Ctrl C, Ctrl V), a lo mejor no hemos aprendido a usar realmente este tipo de pero hemos creado o hemos aprendido que hay estrategias para manejar estas tecnologías” G3:17

Reconocen códigos básicos para el uso de paquetería Office, pero también limitaciones de ello frente a todo un ecosistema tecnológico.

“a pesar de que muchos de mis compañeros [...] sabían programar, a mí me costó muchísimo y fue un amor-odio entre yo y la programación. De hecho, la odio un poco todavía. [risas] Por eso, porque es mi amor imposible, porque me gusta” G2:4

A partir de estos resultados es pertinente aproximarnos a su actividad digital considerando el concepto *prosumidores*, no sólo ubicada en “los que reciben un mensaje y son consumidores, pueden modificarlos y re-introducirlos en las redes...” (García Canclini, N., 2011 p.1), que pudieran desarrollar su producción digital replicando prácticas del mercado, sino en los “Emirec” que ejercen su libertad de producción y consumo digitales (Aparici, 2018)

Conclusiones

Es primordial recuperar saberes y prácticas de jóvenes estudiantes para ofrecer modalidades formativas que aprovechen e impulsen estrategias de aprendizaje informal, mediante prácticas lúdicas, desafiantes, donde existan espacios para el autoaprendizaje, la enseñanza a otros y, desde luego, producción digital constante.

Es fundamental el auto reconocimiento y la reflexividad en torno a los saberes y prácticas digitales, el trabajo colaborativo libre y autoorganizado de los grupos estudiantiles, además de incluir como objeto de conocimiento y detonador de la creación, la narratividad en torno de acontecimientos y conocimientos significativos para el estudiantado, además de inducir el desarrollo de saberes instrumentales pero, sobre todo, de ciudadanía digital. Sugerimos que el modelo de formación que aquí se prefigura, se impulse mediante el desarrollo de laboratorios digitales que promuevan el aprendizaje y la enseñanza entre pares, más que la escolarización del saber digital.

Referencias

- Aparici, R., García-Marín, D., (2018) Comunicar y educar en el mundo que viene, Gedisa, Barcelona
- Aritzía, T. (1917). La teoría de las prácticas sociales: particularidades, posibilidades y límites. Cinta de Moebio(59), 221-234. doi:doi: 10.4067/S0717-554X2017000200221
- Benítez Larghi, S., Duek, C. (2018). El uso de las “tecnobiografías” para el estudio del vínculo entre Niñez y géneros en tiempos de Internet. 5tas Jornadas de Estudios sobre la Infancia. Experiencias políticas y desigualdades. Buenos Aires. Obtenido de <https://www.aacademica.org/5jornadasinfancia/29>
- Bourdieu, P. (2009). El sentido práctico. México: Siglo XXI.
- Casillas Alvarado, M. Á., & Ramírez Martinell, A. (2021). Saberes digitales en la educación : una investigación sobre el capital tecnológico incorporado de los agentes de la educación. Córdoba: Brujas.
- Crovi Drueta, D., & López González, R. (Marzo de 2012). Tejiendo voces. Jóvenes universitarios opinan sobre la apropiación de Internet en la vida académica. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, 3-10.

- Garay Cruz, L.M, Hernández Gutiérrez, D., (2019) Alfabetizaciones digitales críticas. De las herramientas a la gestión de la comunicación. México: UAM-Lerma /Juan Pablos.
- García Canclini N., Cruces F., Urteaga M., (Coord.) (2012) Jóvenes, Culturas Urbanas y Redes Digitales. Madrid, Editorial Ariel y Fundación Telefónica; UNED-UAM.
- Gewerc, A., Vazquez-Calvo, B., (2020) Etnografía en la era (pos)digital [en] Ocaña A., Hernández-Hernández, F., Rivas-Flores, J.I., de Pablos Pons, J., Sancho-Gil, J.M., Montero Mesa, L. (coords) (2020) Caminos y derivas para otra investigación educativa y social, Octaedro, Barcelona
- Gutiérrez B, A. (2005). Las prácticas sociales. Una introducción a Pierre Bourdieu. Córdoba: Fcreyrea Editor.
- Larrosa, J. (2009). Experiencia y alteridad en educación. En C. Skliar, & J. Larrosa, Experiencia y alteridad en educación (págs. 13-44). Rosario: Flacso / Homosapiens.
- Ligarretto Feo, R. E. (2021). Mediación tecnológica de la enseñanza: entre artefactos, modelos y rol docente. Revista Educación. doi:DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42999>
- MuñozTerra, L. (2012). Carreras y trayectorias laborales. Una revisión crítica de las principales aproximaciones teórico-metodológicas para su abordaje. Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales, 36-65.
- Rama, C. (2021). La nueva educación híbrida. Vol. Cuadernos de Universidades núm. 11 México: UDUAL
- Scolari, C. (2018). Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios. Libro blanco. Barcelona: Proyecto Transmedia Literacy/ Universitat Pompeu Fabra/ Comission European/ Medium Research Group/.
- Scolari, Carlo Alberto, (2019) Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios, Gedisa, Barcelona
- Wenger, E. (2011). Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad. Madrid: Paidós
- Winocour, R. (2013) Etnografías multisituadas de la intimidad online y offline. Diversidad y perspectivas del actor: compromisos clave en cualquier etnografía de lo “real” y de lo “virtual” [en] Revista de ciencias sociales, Núm. 23, pp. 7-27