



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"

**UNIVERSIDAD DE SONORA**

División de Ciencias Sociales

Maestría en Innovación Educativa

*Cultura digital e interacción a través del uso de recursos digitales en los jóvenes  
universitarios*

Tesis

Que para obtener el grado de:  
Maestra en Innovación Educativa

Presenta:

Esther Hugues Santa Cruz

Directora:

Dra. Ma. Guadalupe González Lizárraga

Hermosillo, Sonora; Septiembre de 2015

# Universidad de Sonora

Repositorio Institucional UNISON



“El saber de mis hijos  
hará mi grandeza”



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como openAccess

Hermosillo, Sonora, a 23 de septiembre de 2015

**Dra. Ma. Guadalupe González Lizárraga**

Coordinadora de la Maestría en Innovación Educativa

Presente.

Por este medio se le informa que el trabajo de tesis titulado ***Cultura digital e interacción a través del uso de recursos digitales en los jóvenes universitarios***, presentado por la pasante de maestría *Esther Hugues Santa Cruz*, cumple con los requisitos teórico- metodológicos para ser sustentado en el examen de grado, para lo cual se aprueba su publicación.

Atentamente

---

Dra. Ma. Guadalupe González Lizárraga  
Asesor Director

---

Dra. Rocío López González  
Asesor Co- Director

---

Dra. Laura Elena Urquidi Treviño  
Asesor Sinodal

---

Dr. Juan Pablo Durand Villalobos  
Asesor Sinodal

## Agradecimientos

Agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por el apoyo económico en mi formación profesional.

Agradezco a mi directora de tesis, Dra. Ma. Guadalupe González Lizárraga, por su apoyo en la realización de este trabajo, por guiarme y aconsejarme tan acertadamente en todos los sentidos y por confiar en mi capacidad.

A mi co- directora Dra. Rocío López González y lectora Dra. Laura Urquidi Treviño, agradezco su guía y orientación en la revisión de mi tesis. A la Dra. María Teresa Becerra Traver por recibirme con calidez en estancia académica de investigación en Badajoz, Extremadura, España, y por sus comentarios hacia mi trabajo.

Agradezco a mis profesores de maestría por asesorarme en repetidas ocasiones para reforzar mi trabajo; y a las chicas de la oficina de la maestría por realizar su trabajo tan eficientemente al gestionar los trámites propios de esta etapa.

A mi esposo por la paciencia y el amor con los que me impulsa a seguir mis objetivos. A mis hijos que con su manera inocente de ser, y sin estar realmente conscientes contribuyeron a que 'la mamá fuera a la escolita'. Gracias por el amor, por permitirme crecer en lo profesional y en lo personal. Son mi vida, los amo.

A toda mi familia que de alguna manera formaron parte de este proceso, por su interés, apoyo y entusiasmo. Especialmente a mis padres y hermana, por su apoyo incondicional, por impulsarme a alcanzar un grado más en mi carrera, sin ustedes este proceso habría sido casi imposible y a mi tía Juliana ya que su cuidado y apoyo moral fue crucial.

A mis compañeras de maestría Mireya y Melina por su apoyo, confianza y empatía en los altibajos de este trayecto. A mis compañeras de trabajo, por su entusiasmo y motivación para alcanzar la meta.

Gracias a la Universidad de Sonora, que ha sido parte de mi vida desde muy corta edad, soy búho con todo mi ser. A todos los que me acompañaron, directa e indirectamente en el proceso de realización de este trabajo, *GRACIAS*.

## Resumen

Las transformaciones en los procesos sociales con el uso de los recursos digitales es un fenómeno que debe ser estudiado para re-estructurar paradigmas con relación al proceso educativo. Para ello, es importante tomar en cuenta las características del proceso de interacción que el estudiante desarrolla en la universidad.

El presente estudio tiene como objetivo general explorar la cultura digital, así como las diversas interacciones que despliegan los estudiantes universitarios, a través del uso de los recursos digitales. De manera adicional se analizaron variables diferenciadoras en la cultura digital y las interacciones generadas por los propios estudiantes. El estudio se enmarca dentro de una metodología de corte cuantitativo, de tipo descriptivo, la muestra analizada se conforma por 713 estudiantes de 18 a 35 años de edad, de diversas licenciaturas en la institución. La información fue obtenida por medio de un cuestionario.

Los resultados muestran que los jóvenes universitarios se identifican con la cultura digital, es decir, desarrollan prácticas que les permiten integrarse a ella; así mismo, las interacciones que generan los jóvenes al utilizar los recursos digitales se clasifican en un nivel exploratorio- productivo o alto. La actitud que asumen al navegar es de tipo *punteo*, lo que significa que mantienen interacciones con algunas personas comunicándose sólo cuando hay razones importantes. En cuanto a los elementos diferenciadores se encuentra que el nivel socioeconómico y el manejo del idioma inglés, presentaron influencia solo en la cultura digital.

## Índice

	Pág.
Introducción	7
<b>Capítulo 1. Uso de los recursos digitales entre los jóvenes</b>	<b>11</b>
1.1. Internet: acceso y uso	11
1.2. Impacto de los recursos digitales en la vida cotidiana de los jóvenes	15
1.3. Revisión de estudios en el marco de la cultura digital: uso de recursos tecnológicos	18
1.4. Preguntas de investigación	31
1.5. Objetivo	31
<b>Capítulo 2. Marco conceptual</b>	<b>32</b>
2.1. Jóvenes y estudiantes: dos roles que se relacionan en la vida cotidiana	32
2.2. Cultura digital: concepto matizado por las prácticas relacionadas con el uso de recursos tecnológicos	35
2.3. Interacción: niveles de ejecución a través de recursos tecnológicos	38
2.3.1. Actitud de los usuarios al interactuar en la red: disposiciones subjetivas	45
2.4. Variables diferenciadoras en la cultura digital e interacción	46
2.4.1. Nivel socioeconómico	46
2.4.2. Manejo del idioma inglés	48
<b>Capítulo 3. Método</b>	<b>51</b>
3.1. Tipo de estudio	51
3.2. Población	51
3.2.1. Muestra	52
3.3. Instrumento	53
3.4. Procedimiento de aplicación del cuestionario	57
3.5. Tratamiento de variables para el análisis	58
3.6. Procedimiento estadístico	59

<b>Capítulo 4. Resultados y análisis de la investigación</b>	<b>61</b>
4.1. Características generales de la muestra	61
4.2. Cultura digital en los jóvenes universitarios	62
4.3. Interacción a través de recursos digitales	64
4.3.1. Niveles de interacción	66
4.3.2. Actitud que asumen los jóvenes para interactuar a través de recursos digitales	68
4.4. Efectos del nivel socioeconómico en la cultura digital e interacción	69
4.5. Influencia del manejo del idioma inglés en la cultura digital e interacción	71
<b>Conclusiones y reflexiones</b>	<b>74</b>
Referencias	78
Anexos	88
Anexo 1. Características de los indicadores por estrato de nivel socioeconómico	89
Anexo 2. Modelo de puntos para la medición del Nivel Socioeconómico (NSE) con la regla 10 X 6	91

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Uso de Internet por regiones a nivel mundial	12
Tabla 2. Prácticas de integración a la cultura digital	38
Tabla 3. Tipos de interactividad	42
Tabla 4. Interacción a través de recursos electrónicos y/o digitales	43
Tabla 5. Niveles de interacción	44
Tabla 6. Indicadores de las secciones del cuestionario que se abordan en este estudio	55
Tabla 7. Tratamiento de variables para el análisis	58
Tabla 8. Distribución de la cultura digital	62
Tabla 9. Nivel socioeconómico en la cultura digital	70
Tabla 10. Manejo del idioma inglés en la cultura digital	71



## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Distribución de los jóvenes universitarios por divisiones	61
Figura 2. Distribución general de las actividades de interacción	65
Figura 3. Recursos digitales que utilizan los jóvenes para interactuar	65

## Introducción

La incorporación de herramientas y recursos tecnológicos a la vida cotidiana ha permitido la fluidez, rapidez e intercambio de información, influyendo también en las formas de comunicación e interacción entre los seres humanos. Estos cambios han sido estudiados como parte de la cultura que se ha generado sobre todo en los jóvenes, debido a la frecuencia con la que ellos utilizan tales recursos. Esta cultura es reconocida como un fenómeno social, y ha sido llamada por algunos autores como cultura digital, la cual es considerada un nuevo espacio de pensamiento de la dimensión humana y de construcción social de la realidad, en donde la comprensión de nuevos lenguajes ha entrado en juego y las formas en que los jóvenes se comunican actualmente han evolucionado (Feixa 2010; García, 2012; Gómez y Lara, 2010; Levy, 2007; Urresti, 2008).

Si bien los jóvenes universitarios son parte del presente estudio, el abordaje está orientado hacia las actividades que todos los jóvenes en cualquier condición realizan. Se tiene en cuenta que los universitarios no solo son estudiantes sino también jóvenes que realizan múltiples actividades, por lo que no podemos abstraernos de las características que comparten con otros jóvenes de la época global, esto es, la manera en que utilizan los recursos digitales en su vida diaria, desde las llamadas telefónicas hasta el uso de redes sociales digitales (*facebook, twitter, youtube*, etc.). Incluso, se podría afirmar que ésta es una de las pocas características que tienen en común los jóvenes de hoy, por ello, interesa conocer y reflexionar sobre sus formas de interactuar a partir de estas herramientas.

Los jóvenes, como categoría construida socialmente y en recomposición, se encuentra delimitada no sólo por un grupo etario determinado, sino por una diversidad de características propias, y que en la actualidad el uso de dispositivos electrónicos es un elemento que comparten. En ese sentido, se plantea estudiar a los jóvenes a partir de las diversas formas en que se relacionan con la tecnología, reconociendo su papel en la sociedad, ya que a través de sus retos y restricciones,

pautan comportamientos, creencias y definen una visión propia. Sin embargo, poco sabemos sobre la manera en que estos jóvenes se identifican, acceden y se apropian de la cultura digital, por ello, la pretensión del presente estudio es abordar la cultura digital en los estudiantes universitarios, conocer las acciones que realizan al interactuar cuando navegan, los recursos digitales que utilizan, o la actitud que asumen cuando buscan información o cuando producen algún tipo de comunicado en la red.

Debido a lo anterior no podría dejarse de lado la diversidad que existe entre los jóvenes, esto es, las diferencias existentes en el manejo de los recursos digitales como parte de la brecha cognitiva, sobre todo entre los estudiantes que se encuentran en las instituciones de educación superior. Entre ellas destacan las desigualdades en habilidades informáticas que se derivan de distintos elementos como la formación académica, el nivel socioeconómico, el manejo del idioma inglés, lugar de residencia o el género, entre las variables más señaladas.

El primer capítulo hace referencia a la tecnología en la vida cotidiana presentando datos sobre el uso y acceso a Internet, sobre el aumento en el uso de los recursos digitales, y se destaca que la mayoría de los usuarios en el país, son adolescentes y jóvenes de entre 12 a 34 años de edad. Para finalizar este capítulo se plantean las preguntas y objetivo de la investigación; posteriormente se presentan los antecedentes de estudio.

En el capítulo segundo se expone el marco conceptual sobre el cual se estructura la presente investigación, en un primer apartado se expone la definición de juventud. En el segundo apartado, se aborda el concepto de cultura digital y las variables que se consideran para estudiarla. En un tercer apartado se desarrolla el concepto de interacción a través del uso de los recursos digitales y su complejidad presentada en niveles, además de la influencia de disposiciones asumidas por el usuario como la parte subjetiva de sus interacciones, actitud. En el cuarto apartado se define lo que se consideran son las variables diferenciadoras en la cultura digital, presentando como tales al nivel socioeconómico y el idioma inglés.

En el capítulo tercero se desarrolla el método utilizado en el estudio, se presenta una descripción de la muestra, el procedimiento de aplicación del instrumento y el tratamiento de las variables para su análisis, así mismo se describe el procedimiento estadístico que se llevó a cabo.

En el capítulo cuarto, se presentan los resultados expuestos en cuatro secciones. En la primera se presentan las características generales de la muestra; en la segunda sección se presentan los resultados del análisis de la cultura digital en los jóvenes universitarios; en la tercer sección se presentan los resultados derivados del análisis de la interacción a través de recursos digitales; en la cuarta se presenta el análisis sobre los efectos de las variables diferenciadoras, nivel socioeconómico y manejo del idioma inglés en la cultura digital e interacción.

Para finalizar, se exponen las conclusiones finales y reflexiones, estructuradas a partir del objetivo de estudio. En primer lugar se presentan las resoluciones con relación a la cultura digital; en segundo las de las interacciones de los jóvenes; y en tercero se señalan las conclusiones acerca de la relevancia del nivel socioeconómico y el idioma inglés en la cultura digital e interacción. Finalmente, se señalan las limitaciones y propuestas para futuras líneas de investigación a partir del presente trabajo.

Este estudio se enmarca en un proyecto financiado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) “Jóvenes y cultura digital. Nuevos escenarios de interacción social” en el que participan diversas Instituciones de Educación Superior (IES) en México, entre ellas se encuentra la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), la Universidad Veracruzana (UV), la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y la Universidad de Sonora (UNISON), a la que pertenece la muestra de estudio.

## Capítulo 1. Uso de los recursos digitales entre jóvenes

En este capítulo, se presentan datos para la contextualización sobre el uso de la tecnología y factores relacionados a ello a partir de cifras sobre el acceso y uso de Internet. Posteriormente, se presentan los argumentos sobre el impacto de los recursos digitales en la vida cotidiana de los jóvenes y se expone la revisión de literatura realizada para los antecedentes de estudio, los cuales son presentados a partir de cuatro aspectos; el primero, los estudios con relación a los jóvenes y el uso de recursos tecnológicos (electrónicos y digitales); el segundo, los estudios acerca del uso de redes sociales en los jóvenes; el tercero, los estudios con relación a las interacciones y tipos de participación marcadas por actitudes que se despliegan a través de los recursos digitales; y el cuarto aspecto son los estudios que analizan elementos considerados en este trabajo como diferenciadores en la cultura digital e interacción: nivel socioeconómico y el manejo del idioma inglés.

### 1.1. Internet: acceso y uso

En la época actual, un rasgo distintivo de la cotidianidad del ser humano, es la presencia de la tecnología y la incorporación de sus avances en todos los campos del conocimiento. Los recursos tecnológicos han sido asociados al desarrollo de la economía global en que se vive, y durante la última década, debido a su constante evolución, han sido nombrados de distintas maneras, por ejemplo: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), dispositivos electrónicos, innovaciones informáticas de telecomunicaciones, productos culturales digitalizados, etc.

Cobo (2011) define a los recursos tecnológicos como “dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes...” (p. 313). Cabe destacar que los recursos tecnológicos (electrónicos o digitales) han sido diversificados; en este trabajo interesan específicamente los recursos digitales (*facebook*, *twitter*, correo electrónico, páginas

*web, blogs*, mensajes de texto, llamadas), ya que cobran cada vez un mayor valor por las diversas posibilidades que hay en la actualidad para acceder a Internet y por el ingreso de diversos dispositivos en el mercado, principalmente el teléfono celular.

En los últimos años, se han presenciado transformaciones de los recursos digitales en Internet o *Web* (término en inglés). Al navegar en la *Web* se pueden identificar varios formatos, en su origen fue la *web* 1.0, caracterizada por contener en su mayoría material de lectura. Actualmente la *web* 2.0, contiene material de lectura y escritura, caracterizada por ser una web social en la que los usuarios toman un papel importante; se advierte la existencia de una *web* 3.0, llamada también *web* inteligente, que se caracteriza por la creación y accesibilidad de contenido digital (Rodríguez- Palchevich, 2008). Dichos formatos han definido también características en los usuarios, los cuales han tenido un papel importante en su evolución y transformación, ya que debido a su creatividad han impulsado cambios con relación a sus propios intereses, son a los jóvenes a los que se les atribuyen dichas transformaciones.

De la Torre (2006) menciona que la publicación, edición y revisión de contenidos en Internet había sido reservada para los expertos en tecnología, y que actualmente ya no son necesarios tantos conocimientos informáticos, ni conocimientos de mercadeo para atraer lectores o comentarios sobre las publicaciones, solo con unos cuantos *clicks*, dice, se puede generar un espacio donde solo o en compañía se pueda crear contenido. Por lo anterior, el autor apoya el estudio de estas prácticas como sustento en el diseño de estrategias educativas aplicando las nuevas formas de comunicación.

Cabe señalar que el uso del Internet ha ido en aumento en los últimos años a nivel global. De acuerdo con el IWS (2014), al término del primer semestre del 2014, Asia ocupa el primer lugar en usuarios de Internet y el último lugar está representado por Oceanía-Australia. La región de América y el Caribe se sitúa en el tercer lugar con 10.5% de usuarios. Sin embargo, las tasas de penetración, que toman en consideración el número de usuarios sobre la población registrada,

presentan un escenario diferente, es América del Norte la región con mayor penetración, mientras que América Latina y el Caribe ocupan el cuarto lugar.

Tabla 1.  
*Uso de Internet por regiones a nivel mundial*

Región	Población estimada en 2014	Usuarios de Internet, Dic. 2000	Usuarios de Internet 2014	Penetración %	Crecimiento 2000-2014	% de usuarios 2014
África	1,125,721,038	4,514,400	297,885,898	26.5 %	6,498.6 %	9.8 %
Asia	3,996,408,007	114,304,000	1,386,188,112	34.7 %	1,112.7 %	45.7 %
Europa	825,824,883	105,096,093	582,441,059	70.5 %	454.2 %	19.2 %
Medio Oriente	231,588,580	3,284,800	111,809,510	48.3 %	3,303.8 %	3.7 %
América del Norte	353,860,227	108,096,800	310,322,257	87.7 %	187.1 %	10.2 %
América Latina y el Caribe	612,279,181	18,068,919	320,312,562	52.3 %	1,672.7 %	10.5 %
Oceanía-Australia	36,724,649	7,620,480	26,789,942	72.9 %	251.6 %	0.9 %
<b>Total</b>	<b>7,182,406,565</b>	<b>360,985,492</b>	<b>3,035,749,340</b>	<b>42.3 %</b>	<b>741.0 %</b>	<b>100.0 %</b>

Fuente: IWS (2014, s.p.)

Nota: El dato más reciente del uso mundial de Internet y estadísticas de población están actualizadas al 30 de junio de 2014.

No obstante, incluso en nuestra región es posible observar que el uso de Internet para interactuar con otros se ha generalizado, lo que ha causado que los usos sean diversos. Con relación a los usuarios de Internet en México, el INEGI (2014) muestra que en el 2013, el 43.5% de la población usa Internet. La edad de los usuarios, es predominante entre la población joven, ya que más de la mitad de ellos se ubican entre los 12 y los 34 años, resultando un 62.6%. Entre los principales usos que le dan al Internet se encuentra que el 64.3% de la población lo utiliza para obtener información, seguido de un 42.1% que lo utiliza para comunicarse y en un tercer lugar con un 36.2% quienes lo usan como forma de entretenimiento, el resto

de las opciones ocupan porcentajes menores. Ahora bien, Sonora, aparece en segundo lugar de todas las entidades del país con un 56.9% de usuarios de Internet.

Siguiendo con los datos de uso de Internet en México, el estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI, 2015) reporta que ha habido un aumento considerable del 2006 al 2014, dando como resultado un incremento del 33.7%. La penetración internauta de la población de más de 6 años supera el 50%, y en la región centro del país se ubica la mayor parte de los usuarios (27%). El tiempo promedio diario de conexión es de 6 hrs. con 11 min., constituyéndose el acceso a redes sociales, búsqueda de información y el uso del correo electrónico como las actividades que más realizan. El hogar es el principal lugar de conexión, seguido del trabajo, aunque la escuela ha ganado usuarios, el WIFI contratado es la vía más utilizada (80%) seguido del WIFI de acceso público (58%) y el viernes el día con mayor conexión, aunque no hay gran diferencia con el resto de los días de la semana. Un dato que vale la pena resaltar es que el mayor porcentaje (46%) de los internautas pertenecen a un nivel socioeconómico medio y medio bajo (C, D+), por lo que resulta interesante de análisis, ya que el nivel socioeconómico podría variar dependiendo del sector social al que se refiera, aun cuando este estudio se dirige hacia los jóvenes universitarios y su condición como jóvenes. Según el estudio, utilizar las redes sociales es la principal actividad online (85%) por usuarios de entre 19 y 24 años de edad, entre los que se destaca el género femenino (AMIPCI, 2015).

Vázquez (2014) señala que México es el país con mayor penetración en sitios de redes sociales a nivel mundial (98.2%) y el promedio de edad de los usuarios de *facebook* es de 30.2 años. Agrega que los usuarios en el país pasan más tiempo conectados pero visitan menos perfiles, lo que indica que a pesar de que “siguen pocas cuentas o contactos, su interacción es alta” (s. p.).

En este contexto, se considera importante analizar el impacto de los recursos digitales (*facebook*, *twitter*, correo electrónico, mensajes de texto, etc.) en



la vida cotidiana de los jóvenes, en este caso de los jóvenes universitarios. Cabe enfatizar que la sociedad se encuentra en un proceso de transformación y cambio en cada espacio geográfico, además que estos cambios se dan de modo distinto por las características específicas de cada país.

El avance de los recursos tecnológicos ha invadido las formas de comunicación entre las personas que privilegian su uso hoy en día, para dichas personas no es posible imaginar siquiera no acceder a la telefonía celular por ejemplo, por lo que habría que analizar y conocer cómo es tal uso en las prácticas de la vida cotidiana, aún más en la población joven que como ya ha sido mencionado son los que mayormente utilizan la tecnología (IMJUVE, 2010; INEGI, 2013).

## **1.2. Impacto de los recursos digitales en la vida cotidiana de los jóvenes**

El estudio del uso que se hace de los recursos digitales, implica también observar las prácticas cotidianas, las cuales están ligadas a prácticas o actividades de otra índole como académicas o laborales. En ese sentido, Rubio (2010) menciona que la relación entre jóvenes y nuevos medios sobrepasa a lo instrumental para construir una nueva realidad en la que los jóvenes “no sólo han tomado la iniciativa, sino que además, están siendo los generadores de nuevos cauces de innovación, y no sólo en lo que respecta a la cultura juvenil, sino por extensión a la vida cotidiana de toda la población” (p. 10). Debido a lo anterior, habría que dar cuenta de las transformaciones generadas a causa de estas nuevas formas de comunicación.

Por su parte, García (2012) señala que los jóvenes hoy en día mantienen prácticas de comunicación totalmente distintas a las generaciones pasadas, principalmente porque privilegian el uso de recursos electrónicos y digitales, lo que ha provocado cuestionamientos acerca de su impacto.

Morduchowicz (2015), explica que la tecnología es un lugar desde el cual los jóvenes le dan sentido a su identidad y definen una nueva manera de ser y hacer, donde la relación entre lo público y lo privado se ha transformado y donde los mundos online y offline se sobreponen el uno a otro sin haber distinciones.

Asimismo, Tapscott (2009, en López, 2012) se refiere a esa parte de los jóvenes, quienes ejecutan múltiples tareas naturalmente y que tienen hábitos muy distintos a los de sus padres, y les llama *net generators* (generación red). El autor señala que es importante comprender a las nuevas generaciones e identificar lo positivo y lo negativo, además de conocer cómo interactúan en diferentes facetas de su vida así como con otros individuos que pertenecen a otras generaciones, en su texto utiliza un enfoque que abarca aspectos biológicos, sociológicos, psicológicos, antropológicos y económicos.

Con relación a las características de los jóvenes, Tapscott (2009, en Gómez, 2011) hace referencia a que algunos de los aspectos que caracterizan esta generación son: el deseo de libertad en todo lo que realizan, desde libertad de elección hasta libertad de expresión; preferencia por personalizar y hacer cosas a la medida; es la generación de los nuevos indagadores; búsqueda de integridad y apertura corporativa cuando se decide qué comprar y dónde trabajar; deseo de entretenimiento y juego en su trabajo, educación y vida social; es la generación de la colaboración y la relación; necesidad de velocidad, y no sólo en lo que respecta a los videojuegos; es innovadora, y desea ser productora y consumidora, es decir *prosumidora*<sup>1</sup> y no sólo consumidora.

Al respecto del uso de recursos tecnológicos para comunicarse, Prensky (2010) señala que los jóvenes actualmente son los que han tenido mayor contacto con la tecnología y son los que hacen uso de ella de forma más natural que los que no han tenido tanto contacto, él distingue a los usuarios de Internet como ‘nativos digitales’ e ‘inmigrantes digitales’. Prensky (2010) afirma que los universitarios en la actualidad pertenecen a la primera generación formada con recursos tecnológicos, los que se han acostumbrado por inmersión, al estar rodeados de los diferentes recursos tecnológicos ya sean electrónicos o digitales. A esta generación les llama “nativos digitales”, puesto que todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de los juegos, vídeos e Internet. Por otro lado, a las

---

<sup>1</sup> Término usado por el autor para referirse a una cultura que es productora y consumidora.

generaciones que no se formaron con recursos digitales les llama “inmigrantes digitales”, y explica, éstos son los que al igual que cualquier inmigrante aprenden a distinto ritmo y se tienen que adaptar al entorno, pero conservando siempre una conexión con el pasado. Señala que es importante conocer a los estudiantes y sus procesos de pensamiento para conocer la forma en que la enseñanza sea productiva, de tal forma que hablando la ‘lengua’ de los nativos digitales se pueda llegar a un punto en el que se dé un mejor aprendizaje (Prensky, 2001, 2010).

Por su parte, Feixa (2002) le llama *generación @* a la cultura juvenil (o micro cultura juvenil) a la que pertenece la primer generación de jóvenes del siglo XXI. El autor señala que esta generación se caracteriza por ser agentes socializados en unas mismas coordenadas temporales; y explica que el símbolo @ es utilizado por los jóvenes en su escritura cotidiana para referir el género neutro u otras actividades en la red como su correo electrónico personal, como referente espacio-temporal de su vinculación a un espacio global (vía chats, por internet, viajes o audiciones de música, por mencionar algunos). El autor señala que éstas características corresponden a un cambio de una cultura digital, que se basa en la imagen y en un ciclo discontinuo. Más tarde, Feixa (2010) analiza la relación cultura juvenil- escuela, señalando que hay distintas formas de ver esta cultura, ya que es más activa que pasiva, y receptiva de formas y contenidos provistos por otras instancias como la escuela, el mercado, la televisión, y los medios de comunicación. Debido a esto, señala que, se tendría que considerar tanto la naturaleza *proactiva* de la cultura juvenil como la *interactiva*, ya que los jóvenes que se forman actualmente pasan a ser emisores y no tanto receptores.

Respecto a la relación de los jóvenes y escuela, es importante analizar las prácticas que se generan con el uso de los recursos digitales ya que de acuerdo con Morduchowicz (2008, citada en López, 2012) gran parte de los jóvenes universitarios son parte de la generación multimedia, no sólo por los medios que los rodean sino por el uso de una gran variedad de recursos tecnológicos simultáneamente. Tapscott (2009 en Gómez, 2011) menciona que el uso de los

recursos digitales de las generaciones actuales es distinto al de las generaciones pasadas, ya que las habilidades y comportamientos al utilizar sus dispositivos electrónicos o al navegar en Internet, provocan que el mismo Internet se mantenga en constante revolución y transformación, al ser utilizado como un “centro comunitario cibernético” (p. 40) por ser el lugar donde los jóvenes se conectan y comparten.

Es en el siglo XXI cuando se percibe el mayor desarrollo de la ciencia y la tecnología, el acceso a la información a través de los recursos tecnológicos se torna fundamental, a su vez las estrategias de acceso se diversifican por lo que es importante tomar en cuenta que el manejo de otro idioma es indispensable, para acceder al contenido digital existente, sobre todo si se considera que el mayor porcentaje de la información que circula en Internet se produce en inglés y que a partir de este hecho existen barreras de acceso y conocimiento (W3TECHS, 2014, Chen y Wellman, 2004). Por lo que habría que sumar este elemento entre otros como el nivel socioeconómico, en la exploración de la cultura digital y las nuevas formas de interacción.

### **1.3. Revisión de estudios en el marco de la cultura digital: uso de recursos tecnológicos**

El estudio de la cultura digital es amplio, sin embargo se ha dispuesto concentrarse en los estudios que de alguna manera se han aproximado a algunos elementos que conforman esta cultura, como el uso de las TIC, término que utilizan otros estudios o recursos tecnológicos como se les denomina en este trabajo, seguido de los estudios que han analizado el uso de recursos digitales (*facebook, twitter, correo electrónico, mensajes de texto, etc.*) siendo este un eje central. A partir de lo anterior interesan las prácticas que se llevan a cabo por la utilización de dichos recursos digitales. Es importante conocer más acerca del principal protagonista en esta cultura, que son los jóvenes ya que además juegan distintos roles que se interrelacionan entre sí, como jóvenes y como estudiantes universitarios.

Ortiz y López (2013) han analizado el binomio jóvenes-TIC en investigaciones realizadas en México, y destacan la prevalencia de éstas en la ciudad de México y su área metropolitana. Señalan que las investigaciones que se relacionan con las tecnologías digitales, específicamente las que abarcan jóvenes y TIC, generalmente se utilizan a los universitarios como sujeto de estudio, y que probablemente sucede por ser los de más fácil acceso en comparación con otros grupos etarios. Además, señalan que la mayor parte de los estudios, artículos y ensayos encontrados son del 2004 en adelante, por ello, consideran que en México el interés por este tipo de temáticas es reciente. Las autoras indican que las tecnologías que más se han estudiado y agrupado como TIC, son principalmente Internet y la computadora, además de otras que también se utilizan como teléfonos celulares, tabletas digitales o *ipods*. Otro de los hallazgos en este estudio es que se tiene un gran avance en el conocimiento del uso, apropiación y consumo de dichas tecnologías en el país, sin embargo no existe tanta noción acerca del cómo los jóvenes se relacionan, interactúan, y socializan con ellas. En suma, Ortiz y López sugieren que es oportuno interesarse en la contribución a “la reflexión teórica en torno a los cambios experimentados por los procesos comunicativos a partir de las posibilidades que los recursos digitales ofrecen a los jóvenes para expresarse e interactuar” (p. 17). Si bien el frecuente uso de los recursos digitales es para comunicarse, lo cual ha sido una actividad esencial del ser humano en todos los tiempos, podría afirmarse que es un estilo de vida distinto al de generaciones pasadas principalmente por las prácticas en la vida cotidiana ligadas a los recursos tecnológicos.

En el 2013, Crovi enfatiza que para los jóvenes, la comunicación instantánea o diferida sin limitaciones espaciales y la capacidad de buscar información entre datos del pasado o el presente fue un ordenamiento que nació con ellos, convive con su generación, la determina y la define. La autora sostiene que al hablar de jóvenes estudiantes universitarios se retoman no solo las características de una generación, también se habla de jóvenes integrados

activamente al mundo digital. Se puede observar el impacto de la tecnología en la cotidianidad de los jóvenes universitarios, pues forman parte en sus vidas, y sus usos van desde lo social hasta actividades específicas de su disciplina. Crovi, explica que las TIC se transforman día con día y con ello se transforman los pensamientos, creencias, prácticas, actitudes, habilidades y conocimientos de los sujetos.

Por su parte, López (2012) estudia a los jóvenes universitarios y TIC (recursos tecnológicos) y describe cómo los jóvenes transitan por la universidad, dando una descripción de las prácticas cotidianas ligadas al uso de recursos tecnológicos. La autora describe a esta población como “un grupo de sujetos donde la visión del mundo está atravesada por el uso de las TIC” (p.31); señala que la computadora, el teléfono celular, las *tablets*, e Internet, forman parte integral de las vidas de los jóvenes estudiantes universitarios encontrando en ellas distintas formas de comunicación, socialización, entretenimiento y búsqueda de información. De acuerdo con la autora, la juventud es un sector de la sociedad que responde a los parámetros de una generación que ha desarrollado nuevas habilidades y estructuras de pensamiento, producto de la cultura digital, en la cual, entre otras muchas situaciones, se identifican novedosas formas de aprendizaje, de lectura, de creación del conocimiento y de modos de trabajar, con distintas prácticas y formas de vivir su cotidianidad tanto académica como social.

En el 2011, Moreno realizó un estudio en la Universidad de Sonora (UNISON). Los hallazgos más significativos fueron que de la muestra analizada un 90% de los estudiantes declaró poseer computadora personal y el 10% restante mencionó no poseer equipo de cómputo. El 60% de las computadoras, propiedad de los estudiantes, es de tipo lap-top, el 70% tienen acceso a Internet desde su casa, el 22% se conecta en la escuela, el 4.5% emplea una conexión desde su trabajo y el 3.5% se conecta desde un café Internet.

Por otro lado, Crovi (2009) realiza un estudio con el objetivo de ofrecer un primer acercamiento acerca de las posibilidades de las TIC (en este estudio se

refiere a los recursos electrónicos, como la computadora) en el ámbito universitario, como herramientas que podrían tener impacto en el desarrollo de un país. El estudio fue de tipo diagnóstico realizado en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y se utilizó una construcción teórica de tres categorías básicas (acceso, uso y apropiación); se utilizaron instrumentos cuantitativos y cualitativos que permitieron la generación de un mapa en donde se observan puntos fuertes y débiles que la institución experimenta acerca del uso de TIC. Entre los resultados más significativos, se encontró que tanto en el ámbito social como el académico, el uso de TIC (recursos electrónicos) y los servicios digitales (recursos digitales) ofrecidos por la institución representan un área de oportunidad, pues no se ha estudiado a fondo su desempeño. Otros datos más específicos respecto a los estudiantes fueron que su conocimiento acerca de TIC se origina fuera de la UNAM y que la importancia que poseen los docentes con relación a las TIC entre estudiantes constituye uno de los factores primordiales para la promoción y apropiación de estas innovaciones tecnológicas. La autora sostiene que, si bien las TIC han tenido un impacto en la vida cotidiana de los jóvenes, no se pudiera generalizar a todos ellos, pues por diversos motivos no todos cuentan con recursos económicos para la adquisición de aparatos o servicios, sin embargo, son parte también de la cultura digital que explica “se cuele en actividades diversas e indispensables en el mundo en el que vivimos y a la que no pueden evitar si desean integrarse socialmente, pero a la que tampoco pueden acceder sin recursos y por lo tanto lo hacen de manera limitada o parcial” (p. 25).

Con relación a los jóvenes universitarios, Miranda (2009), realizó una investigación con el objetivo de analizar el capital universitario de los estudiantes de la Universidad de Guadalajara (U de G), utilizando el método de la historiografía y analizó lo que los jóvenes opinaban acerca de los temas en cuestión. Las variables presentadas fueron capital escolar, capital académico, capital cultural y capital social. En el aparatado de las nuevas tecnologías y prácticas culturales, se encontró que la mayoría de los estudiantes cuentan con un equipo de cómputo y que el 93.7

% de los estudiantes lo usan varios días a la semana si no es que todos. El autor concluyó acerca de las TIC que el empleo de la computadora e Internet es una práctica fundamental de la vida estudiantil ya que los estudiantes pasan buena parte de su tiempo frente a los monitores de las computadoras. Finalmente, recalcó que existe la necesidad latente de que el proceso de enseñanza se centre en el estudiante.

Por otra parte, se presentan los estudios con un abordaje dirigido al análisis del uso de recursos digitales (*facebook*, *twitter*, correo electrónicos, mensajes de texto, etc.) en la vida cotidiana, así como los que analizan el tipo de participación a través de redes sociales y plataformas digitales.

Bringué y Sádaba (2009) realizan una investigación acerca de la generación interactiva, e identifican, a partir de diversos indicadores establecidos, una serie de características en niños y jóvenes latinoamericanos<sup>2</sup>. El interés del estudio se posiciona en el marco de la cultura digital, en la que el escenario de la comunicación ha variado, debido al constante uso y proliferación de los recursos electrónicos y digitales, sobretodo en el terreno de los jóvenes y adolescentes del país, es decir, la generación interactiva mexicana. En particular, analizan las prácticas con relación al uso de Internet, televisión, celulares y videojuegos por niños y adolescentes entre 6 y 18 años, tanto del ámbito rural como del urbano. Se analizan específicamente aspectos como la posesión, uso, tiempo de uso, actividades, financiamiento, acceso, compañía al navegar, contenidos, y valoraciones de desempeño. Entre los principales resultados se destaca que, el hábitat rural o urbano marca diferencias significativas en el acceso y uso de los diversos recursos tecnológicos que se analizan, los índices de penetración en el ámbito rural son más bajos. En el caso de Internet suelen navegar frecuentemente acompañados y los niños urbanos utilizan Internet desde sus casas, en cambio los rurales lo hacen desde el colegio. Ambas generaciones, urbana y rural, coinciden en rasgos que configuran el uso de las

---

<sup>2</sup> El estudio se extrae de una investigación internacional en el 2008, realizada por Bringué, que se realiza en siete países de América Latina, entre ellos México



pantallas entre los menores: primero, la comunicación social y la experiencia lúdica determinan la preferencia por estos dispositivos; segundo, las variables “multiacceso” y “multitarea” les acompañan en su uso; por último, el uso de los contenidos y servicios disponibles en el nuevo universo interactivo es intensivo y generalizado.

Los autores concluyen que entre los adolescentes se acentúa el rasgo “multiacceso” en el caso de Internet, éstos navegan desde más lugares, siendo frecuentes los lugares donde no existe la mediación adulta como en los cibercafés y de forma habitual, un tercio de los menores navegan solos en Internet. Como actividad social, los iguales son la principal compañía, amigos en el caso de escolares de ámbito rural, y hermanos en el urbano. Se podría afirmar que los estudiantes universitarios cuentan con un equipo de cómputo y que gran parte de ellos lo usan varios días a la semana si no es que todos. El empleo de la computadora e Internet es una práctica fundamental de la vida estudiantil y los estudiantes pasan buena parte de su tiempo frente a los monitores.

Utilizar los recursos digitales (*facebook, twitter, youtube*, por mencionar algunos) es una actividad común y cotidiana entre los jóvenes, sin embargo dada la heterogeneidad que los caracteriza no se podría pensar en que tal utilización la ejecutan de igual forma. Por lo que el interés en este trabajo y en particular en este apartado es conocer cómo se ha abordado el tema de la relación de los jóvenes, recursos digitales y las actitudes que asumen al participar o interactuar.

A partir de la revisión desarrollada por Domínguez y López (2015), con relación a los estudios realizados sobre jóvenes universitarios y uso de redes sociales en México en la década 2004-2014, se identifican pocas investigaciones, lo cual habla de un tema reciente. Se observó que los proyectos relacionados con las redes sociales y estudiantes universitarios comenzaron a divulgarse en el 2011. Los autores señalan que se observa un fenómeno de centralización (en sentido geográfico) encabezado por la UNAM y UAM. La red social que más se analiza es *facebook*, y aunque algunos estudios parten de un diagnóstico para conocer qué

redes utilizan los jóvenes, otros establecieron las redes a estudiar sin un diagnóstico previo de preferencias. Otra característica de los estudios revisados fue acerca de la edad, en la que se identifica un promedio de entre los 18 y 25 años. Identificaron que las poblaciones de estudiantes que se analizan principalmente provienen de áreas de Ciencias Sociales, de Ciencias Administrativas, Ciencias Biológicas y de la Salud, y del Área Físico-Matemática. Además, los autores de esta revisión identificaron dos grupos de investigación a) investigaciones sobre el uso de las redes sociales como herramientas de enseñanza- aprendizaje en espacios universitarios y b) investigaciones sobre el uso de las redes sociales por jóvenes universitario más allá de lo académico. En concreto, los autores resaltan que los estudios sobre el uso de las redes y universitarios en México se encuentra en desarrollo.

El uso de recursos digitales, genera usos con diferentes propósitos; particularmente, en el marco del presente trabajo interesa la interacción, la cual podría darse con diferentes niveles de ejecución. Crovi en el 2002, señaló que en el uso de recursos tecnológicos, se podrían identificar tres niveles de interacción entre los usuarios, a los cuales se refiere como bajo, medio y alto. El bajo, lo identifica como de exploración, donde se da básicamente una relación hombre-máquina; el medio o de juego, se caracteriza por un mayor conocimiento del medio que permite la relación hombre-hombre a través de las máquinas y finalmente, el alto o de apropiación, es el que genera acciones en la realidad, y se da cuando el usuario incorpora las máquinas a sus prácticas cotidianas o culturales e inciden en acciones concretas.

A pesar de que el estudio de la interacción es escaso, la búsqueda de información permitió identificar estudios que abordaban la temática de interacción en el sentido de analizar la participación o actitudes que un usuario de recursos digitales podría asumir al interactuar a través de ellos. El tipo de actitud implica variaciones en las acciones, prácticas en la cultura y posteriormente en el tipo de interacciones que desarrolla a través de los recursos digitales. Es necesario recalcar

que, la importancia de comprender cómo son las prácticas de los usuarios al utilizar los recursos digitales, es lo que dirige este aspecto del estudio, ya que en la aproximación a la cultura digital y sus estructuras, es importante ir más allá de las cifras de usuarios, pues también interesa conocer sus ejecuciones y disposiciones al navegar.

Brandtzaeg y Heim<sup>3</sup> (2011) señalan que los recursos digitales son un importante medio de participación, comunicación y aumento de capital social. A medida que aumentan los usuarios, aumenta también su fragmentación, es decir se diferencian en mayor escala. Por lo que la actitud o comportamiento en las redes se torna relevante y crucial para el conocimiento de las prácticas de interacción. Los autores presentan en su artículo una tipología (*lurker, sporadics, socialiser, debater, active*), derivada de una investigación mediante un análisis de clúster de 18 indicadores de actividades dentro de una red social digital, la cual aporta pautas para conocer los rasgos o principales vías que los usuarios eligen al navegar en Internet de acuerdo a sus actitudes o disposiciones. Dicha tipología apoya en la exploración del concepto y proponen valoraciones para el tipo de usuario que representan los sujetos<sup>4</sup>. Ésta contribuye a una medición precisa del cómo el estudio al respecto debería desarrollarse para identificar y predecir el uso o comportamiento de los sujetos al navegar para una mejor comprensión de la participación diferenciada en estos sitios.

En un estudio cuantitativo y cualitativo acerca de actitudes, comportamiento y usos de las redes sociales, en donde se enfoca en los aspectos sociales y comunicativos de los sitios, realizado por la Oficina de Comunicaciones (OFCOM, 2008)<sup>5</sup>, se concluye que dichos recursos digitales son mucho más populares en adolescentes y jóvenes, y que las actitudes y comportamientos se clasifican en distintos grupos los cuales diferencian a los usuarios. Dichos grupos se clasifican

---

<sup>3</sup> Traducción propia para este estudio, véase Brandtzaeg y Heim (2011).

<sup>4</sup> La adaptación de los términos del inglés al español han sido realizados para el proyecto en el que se enmarca el presente estudio (*sporadics, lurkers, socialisers, debaters, actives*).

<sup>5</sup> Traducción propia para este estudio, véase OFCOM (2008).

en: socializadores *alpha* y son los que utilizan los sitios en pequeñas dosis para conocer otras personas y entretenerse, los buscadores de atención son los que imploran atención y comentarios de otros, a menudo publican fotos y actualizan sus perfiles, los seguidores son los que se unen a sitios para seguir lo que sus conocidos hacen, los fieles son los que usan las redes sociales para reencontrarse con viejas amistades, regularmente de la escuela o universidad, y los funcionales son los que tienen todo bajo control y solo utilizan los sitios para propósitos particulares.

Horrigan (2007)<sup>6</sup>, a través de Pew Internet y American Life Project dirigió un estudio para clasificar a los americanos en diferentes grupos de usuarios de la tecnología. Ésta es una clasificación con relación a la participación de los usuarios de Internet y explica que se podrían clasificar en tres grupos: identificándose el primero con los ‘usuarios elite’, siendo estos los que más participan y están comprometidos con la producción de contenido con un 31%, siguiendo los ‘usuarios de en medio del camino’ con un 20% los que corresponden a los usuarios con actividades programadas y con un objetivo específico, y en el tercer grupo se ubican los ‘usuarios de poca tecnología’ siendo los que se mantienen al margen de la tecnología con un 49% de los usuarios. De tal forma que, se aprecian intentos por evaluar cómo participan los usuarios de Internet, aunque no existe consenso en la mejor forma de agrupar o clasificar a los sujetos. Lo que se ve claro es el bajo porcentaje de participación con relación a las cifras de uso (IWS, 2014).

En el 2006, Nielsen<sup>7</sup> señala, que en las grandes comunidades en línea, la mayoría de los usuarios de Internet se queda como observador y no participa mucho. Dicho autor, menciona que es importante reconocer que, a pesar de que existen millones de usuarios, no todos participan de igual forma, es decir su participación es diferenciada o desigual. Además, indica que en los estudios de participación en línea casi siempre se cumple la regla 90- 9- 1, la cual indica que el 90% de los usuarios no aportan o realizan acciones, sino que solo observan, un 9%

---

<sup>6</sup> Traducción propia para este estudio, véase Horrigan (2007).

<sup>7</sup> Traducción propia para este estudio, véase Nielsen (2006)

de los usuarios contribuyen ocasionalmente, y al 1% de ellos les corresponde casi toda la acción en la Red.

Se observa que los estudios aquí presentados, exponen la importancia en el estudio del uso de recursos tecnológicos, particularmente los recursos digitales (*facebook, twitter, correo electrónico, mensajes de texto, etc.*), estos estudios han analizado elementos desde el uso de los recursos, hasta las formas de interacción, las cuales a su vez podrían ser diferenciadas por el tipo de participación del usuario. Estos elementos se consideran en este trabajo como parte de una categoría más abarcadora, denominada *cultura digital*.

Cabe señalar que este término tiene distintas concepciones, por lo que se presenta un estudio cualitativo el cual expone una revisión de las concepciones del término por parte de organismos e instituciones con el objetivo de plantear un mapa temático de investigación; Colorado (2010) sostiene que “la ‘cultura digital’ es un nuevo campo de investigación y aplicación, y una versión digital del patrimonio cultural” (p. 104). El autor, realiza una revisión de las perspectivas del concepto, como su definición, aspectos tecnológicos de su evolución, brecha digital, interactividad, interdisciplinariedad, entre otras; y señala que a partir de la evolución del Internet se están conduciendo a nuevas formas de acceso, de aprendizaje, de trabajo y creatividad; no sólo se debe apostar por el impacto de la introducción de las tecnologías en la enseñanza, sino por el estudio profundo del desarrollo de nuevos contenidos acorde a los nuevos medios y a su diseño. Concluye que la cultura digital es un nuevo campo de investigación y de formación en el que la universidad debe comprometerse directamente, ya que esta cultura dice “se está jugando su papel y su identidad como transmisora y generadora de conocimiento en la sociedad marcada por lo digital” (p. 114).

De tal forma observan distintos aspectos que constituyen a la cultura digital, como ya ha sido mencionado el uso de los recursos digitales con diferentes propósitos, principalmente en la vida cotidiana, así como las formas de socialización o interacción llevadas a cabo a partir del uso y en el que a su vez interviene, la

participación, referencia importante para identificar la disposición que tienen los usuarios al navegar en internet y dar mejor idea de las interacciones que se presentan al navegar. Diversos estudios indican que existen otros elementos que diferencian el uso, por un lado el nivel socioeconómico y por otro el manejo del idioma inglés.

Carvalho (2012) señala que se puede proponer la utilización de nuevos enfoques, y aportar a la erradicación de la brecha digital (en nuestro país sucede en las poblaciones con escasos recursos económicos), presentando alternativas de interacción. La autora realizó un trabajo en el cual el enfoque fue mostrar cómo a partir de los avances tecnológicos se forma una cultura digital poco familiar para los que no son parte de ella, es decir, los jóvenes son miembros 'legítimos' de esta cultura y los que no se formaron con ellas (los adultos) podrían encontrarse distanciados de su conocimiento y uso, tendiendo a quedar excluidos. Lo mismo sucede con comunidades o poblaciones a las cuales la tecnología ha llegado de manera abrupta, y sin la menor preparación para utilizarlas, o en el peor de los casos nunca ha llegado, de tal forma que no existe acceso.

Con relación al nivel socioeconómico, Reguillo (2010) se refiere a las diferencias que pudieran darse respecto a las prácticas de uso a través de los recursos digitales y señala que "el núcleo de la desigualdad entre las/los jóvenes mexicanos se concentra en dos palabras claves: alternativas y acceso" (p. 396); es importante recalcar que no todos los jóvenes estudiantes universitarios tienen el mismo acceso a la tecnología, y por lo tanto podrían presentar diferencias en sus formas de expresarse e incluso en el nivel de interacción en sus procesos comunicativos.

Por su parte, Covi (2009) encuentra que la dimensión del acceso representa solo un aspecto de la brecha digital que presenta el contexto nacional en comparación con países más desarrollados en cuestión económica. Sin embargo, menciona que a pesar de los esfuerzos por proveer de infraestructura, es necesario trabajar en la brecha cognitiva que existe con relación al manejo de estas

herramientas, sobre todo entre los estudiantes que ingresan con desigualdades en habilidades informáticas que se derivan de distintos elementos como la formación académica, nivel socioeconómico, lugar de residencia y el género.

Otro estudio es el de Winocour (2006), el cual realiza con una perspectiva cualitativa, acerca de Internet en la vida cotidiana de los jóvenes; en él analiza las prácticas de los que provienen de familias de sectores populares y de sectores urbanos de clase media. Los resultados fueron que respecto a los usos, competencias y preferencias en la red, no se encontraron diferencias significativas entre los dos sectores, ya que los jóvenes provenientes de los sectores populares mostraron las mismas destrezas y habilidades que los de clase media. Sin embargo, las diferencias se presentaron en la disponibilidad de recursos tecnológicos en los hogares y en la posibilidad de actualizarlos regularmente. Los sectores populares tenían computadoras más antiguas, con menor capacidad y velocidad, y la mayoría no disponía de conexión a Internet; los de clase media poseían computadoras más modernas y mejor equipadas. De tal manera que, los jóvenes de los dos sectores muestran las mismas habilidades y la creciente importancia que le atribuyen al Internet en su vida personal, social, política y académica está transformando los modos tradicionales de organización y participación.

Dado que la situación socioeconómica podría marcar diferencias en el uso y acceso a los recursos tecnológicos, se postula la existencia de otra variable que marca diferencias en cuanto al uso de los recursos digitales, posiblemente en las interacciones de los sujetos, o en la cultura digital, siendo ésta el idioma inglés. La importancia del manejo del idioma inglés, se relaciona con los procesos de mundialización que se viven actualmente y que han contribuido al establecimiento de las llamadas sociedades de la información (Albatch, Reisberg y Rumbley, 2009). En el más reciente informe de las Estadísticas Mundiales de Internet (IWS, 2014), el idioma inglés se coloca como el primer lugar en los internautas con un 58.4% de penetración mundial, por lo que surge el interés por explorar cómo interactúan los individuos entre los que no manejan el idioma y los que sí lo hacen pero que no es

su lengua madre. Albatch, Reisberg y Rumbley (2009), Armendáriz y Ruiz (2005) y Crovi (2002) sostienen que el idioma inglés es un elemento necesario en cuanto al acceso a la información y uso de recursos digitales.

Se encontraron una gran variedad de estudios empíricos que analizan el impacto los recursos en los procesos de enseñanza aprendizaje del idioma (Ramirez- Martinell, Casillas y Contreras, 2014; Calderón, Lee, y Vivaldo, 2013; Kabilan, M.K., Ahmad, N. & Abidin M.J.Z, 2010; Ramírez, 2010). Sin embargo, el interés de esta investigación se centra en la importancia del manejo del idioma inglés como parte de la cultura digital o en las interacciones que se despliegan a través de recursos digitales, temas en los que los estudios son escasos.

Pearce y Rice (2014) realizan un estudio que analiza la influencia o relación entre el conocimiento, adopción y uso (frecuente) de Internet en Armenia, Azerbaiyán, y Georgia, los cuales son países en vías de desarrollo. Para lo anterior presentan datos de muestras nacionales representativas que corresponden a un modelo que predice el nivel socioeconómico. Los autores exploran la educación, la urbanidad y la competencia del inglés como factores que influyen en la brecha digital, realizaron distintas pruebas como cuestionarios y entrevistas a la población en general, a estos países se les considera en desventaja lingüísticamente por no tener acceso abierto a educación o preparación en inglés. En el estudio, el idioma inglés es considerado como una herramienta muy importante de acceso y uso de recursos tecnológicos en cuanto a que el contenido en Internet o manuales de dispositivos electrónicos se encuentra en ese idioma, aunque cada vez se abren más las opciones de idiomas, pero con limitaciones. Explican que la competencia en el inglés es una influencia fuerte en la adopción y uso y que resalta una gran brecha entre las comunidades de élite y las que no lo son; en general, señalan que la brecha más significativa, con relación al idioma, es en la adopción, que la juventud educada son los que tienen más conocimiento de Internet y que los que tienen más competencia en el idioma lo utilizan más, como por ejemplo en la búsqueda de información. Además, concluyen que las implicaciones al manejar el idioma, en la



brecha de conocimiento, recaen en que los que tienen la competencia lingüística y el acceso a la tecnología aumentan sus habilidades con el uso y los que no, tienen pocas posibilidades de adquirirlas.

Como se ha podido observar, el nivel socioeconómico es considerado un factor diferenciador en el uso de los recursos tecnológicos. Además, el idioma inglés es considerado como una importante herramienta de acceso a la información y además un factor importante de desigualdad en las sociedades basadas en el conocimiento. Chen y Wellman (2004) señalan que el manejo del idioma inglés es uno de los obstáculos para las comunidades en desventaja que utilizan computadoras y el Internet, haciendo referencia a las comunidades dentro de cada país o incluso países en desarrollo. A partir de lo expuesto, interesa conocer y explorar el nivel socioeconómico y el idioma inglés como diferenciadores en el acceso y uso de los recursos digitales.

En suma, la cultura digital se constituye de distintos aspectos, algunos de ellos como las prácticas de uso e integración a la cultura digital en los individuos, principalmente en los jóvenes, los que se relacionan constantemente a través de recursos digitales con sus interacciones en la vida cotidiana, y en donde intervienen aspectos subjetivos como actitudes o disposiciones personales; actitudes que a su vez marcan de distinta forma su participación o interacción al navegar. De manera adicional, el nivel socioeconómico y el manejo del idioma inglés se consideran variables diferenciadoras en la cultura digital y en las interacciones.

#### **1.4. Preguntas de investigación**

A partir de los argumentos planteados anteriormente, las preguntas de investigación son:

- ✓ ¿Cómo es la cultura digital en los jóvenes universitarios?
- ✓ ¿Cómo interactúan los jóvenes universitarios a través de los recursos digitales?

- ✓ ¿Es el nivel socioeconómico un factor diferenciador en la cultura digital y en el nivel de interacciones presentes en esta población?
- ✓ ¿Influye el manejo del idioma inglés en la cultura digital de los jóvenes y en sus interacciones a través de los recursos digitales?

### **1.5. Objetivo**

Bajo esta idea el objetivo general del presente estudio es explorar la cultura digital y las interacciones que despliegan los jóvenes a través de los recursos digitales. De manera adicional interesa identificar si el nivel socioeconómico y el manejo del idioma inglés influyen en la cultura digital y en las interacciones que generan a través de recursos digitales.

## Capítulo 2. Marco conceptual

En este capítulo se definen los principales conceptos que se abordan en el estudio. Se inicia con un apartado que presenta las características de los jóvenes en la época actual con relación a las transformaciones en las formas de comunicarse a través de recursos digitales. Posteriormente se describe lo que representa la cultura digital en el marco de esta investigación y los elementos susceptibles de ser evaluados como parte de esta cultura en estudiantes universitarios. En el siguiente apartado se define el concepto de interacción a través de los recursos digitales y se presenta una propuesta para integrar las posturas de algunos autores con relación a niveles de interacción; a partir del concepto de interacción se añade un sub apartado con la descripción de algunas disposiciones que se asumen al interactuar a las cuales se les ha denominado actitud. Para concluir el capítulo se presenta un cuarto apartado en el cual se describen las variables diferenciadoras en la cultura digital o en las interacciones que se despliegan a través de los recursos digitales. Por un lado se presenta el nivel socioeconómico y por otro el manejo del idioma inglés.

### 2.1. Jóvenes y estudiantes: dos roles que se relacionan en la vida cotidiana

El estudio de los recursos tecnológicos está asociado a la juventud por ser los jóvenes los que de manera natural han accedido a estos avances, pero ¿qué entendemos por juventud?

Para la Organización de las Naciones Unidas (ONU, s.f.) los jóvenes representan el conjunto de la población mundial de entre 15 a 24 años de edad y para este organismo los jóvenes son un factor determinante en el cambio social, el desarrollo económico y el progreso técnico. Aunque la edad podría tener variaciones en los diferentes países, por lo que no es una definición universal.

De acuerdo con Bourdieu (1990, en López 2012), no se debería referir a una edad dada en la juventud sino que ésta se construye socialmente. Bourdieu,

sugiere al menos analizar las diferencias entre las juventudes o grupos juveniles y hace hincapié en referirse a ellos como un grupo con diferencias ya que poseen características muy específicas en cada sector de la sociedad. Asimismo, señala que la edad social y la edad biológica son muy complejas, ya que varían dependiendo de la clase social de origen.

Por su parte, Reguillo (2000) señala que la edad, aunque es un referente importante, no es una categoría cerrada y transparente, ya que existen varios factores que diferencian a los individuos; en particular, los jóvenes encuentran en el contexto globalizado, la posibilidad de diferenciarse, de pertenecer y de apropiarse de una identidad. Asimismo, García (2012) señala que la noción actual de los jóvenes presenta dificultades para delimitar las edades, en la que se sostiene que la juventud ya no es un conjunto homogéneo sino heterogéneo donde existe la diversidad en distintos sentidos.

García (2012) propone que analizar la manera en que los jóvenes se comunican debe realizarse a partir de las características que ellos poseen y la manera en que se relacionan con la tecnología, ya que ésta se ha constituido en un medio de vital importancia para este grupo. Además, es necesario poner atención a la participación ascendente de los jóvenes en la economía de la producción cultural y en su papel como consumidores, como impulsores de las tecnologías digitales en todas las áreas de la creación y la comunicación cultural, ya que debido a su constante uso para comunicarse y expresarse, está modificando en muchos países su lugar social debido a que son actores clave en una sociedad llamada de la información o del conocimiento, por su consumo y producción de contenido. Las transformaciones de los procesos culturales por las prácticas recientes no podrían entenderse si se examinan en una sola dimensión, García (2012) indica que:

Son a la vez procesos transnacionales con especificidades en cada país, dependientes de estructuras económicas y de cambios en los hábitos de consumo, acceso e interacción de los sujetos sociales. Dichas estructuras se destacan por transformaciones generadas por una nueva economía de la cultura y por innovaciones tecnológicas (p. 4).

Por otro lado, Feixa se refiere a la juventud como un estadio biográfico o un paso del ciclo de la vida que se construye culturalmente, y en el que se asumen formas que de alguna manera han sido institucionalizadas. El autor señala que no solo es el tiempo lo que construye socialmente lo juvenil sino que lo juvenil construye socialmente el tiempo (Feixa 2000; 2003).

Se podría afirmar que la juventud abarca distintos grupos de jóvenes y uno de ellos, donde se pretende posicionar este estudio, es el de los jóvenes estudiantes universitarios. Por lo tanto, es necesario reflexionar acerca de la concepción de este actor de la sociedad. De Garay y Casillas (2002) lo hacen considerando a los jóvenes estudiantes en sus dos condiciones, como estudiantes y como jóvenes, sosteniendo lo siguiente:

En la medida en que no seamos capaces de reconocer que los estudiantes de la universidad también son jóvenes, estaremos dejando de lado una dimensión analítica fundamental para comprender los distintos procesos en los que se ve inmerso este grupo social. Al mismo tiempo, consideraremos que la construcción de lo juvenil está incompleta si no se reconoce a su sector de élite, socializado en las instituciones de educación superior (p. 248).

Dubet (2005), por su parte, analiza esa relación joven- estudiante, y señala que los jóvenes se definen por condiciones de vida que sobrepasan a la escuela, afirma que “el estudiante no se puede reducir ni a su papel ni a su condición, sino

que elabora una experiencia que articula una manera de ser joven y una relación con los estudios. El estudiante vive el encuentro de la juventud y de la universidad” (p. 3).

En el marco de este trabajo la juventud, como etapa de la vida correspondiente a los jóvenes, se entiende como una construcción social, influenciada por los cambios y transformaciones que representan su momento histórico y que influyen en sus prácticas cotidianas. Actualmente los jóvenes desempeñan diversos roles que se encuentran marcados por sus acciones e influyen en su vida día a día mostrando la influencia del contexto escolar e inmediato, como lo señala Weiss (2006) en la presentación temática de las investigaciones desarrolladas en América Latina sobre jóvenes-estudiantes.

## **2.2. Cultura digital: concepto matizado por las prácticas relacionadas con el uso de recursos tecnológicos**

Los recursos tecnológicos han sido diversificados, como ya se ha mencionado, y su uso generalizado en prácticas de la vida cotidiana ha generado una cibercultura o cultura digital. Medina explica en el prólogo de Levy (2007) que:

Con el nombre cibercultura el autor se refiere, en general, al conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías digitales. En este sentido se pueden utilizar, asimismo, los términos cultura digital o cultura de la sociedad digital (utilizando la expresión sociedad digital como traducción de *e-society*) para designar la cultura propia de las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción, organización y administración (p. VII).

La cultura digital se ha desarrollado y prevalece en países en vías de desarrollo de acuerdo con algunos autores (Levy, 2007; Gómez y Lara, 2010) y

además de que se vinculan a las formas de expresión y comunicación utilizadas por los jóvenes para socializar. En este trabajo se considera importante estudiar la cultura digital en los jóvenes, ya que sin lugar a dudas, el avance tecnológico de los últimos años ha marcado de manera directa las formas interacción de la población en general y particularmente de los jóvenes, incluyendo a los que se desenvuelven diariamente en las aulas universitarias. Estudiar las actividades involucradas en el uso de los recursos digitales es uno de los intereses de esta investigación.

Levy (2007) menciona que la cultura digital es el conjunto de redes de sistemas socio-técnica-culturales (o sistemas culturales) que han surgido y que han sido configurados por los impactos de los recursos digitales, sin embargo la cultura digital la constituyen otros aspectos aparte de los sistemas, tales como las prácticas de los usuarios, entornos y medios culturales simbólicos, directamente relacionados con la información, la comunicación, el conocimiento o la educación. El autor afirma que los procesos de innovación que se han desarrollado a partir de la utilización de los recursos digitales, ha provocado otras transformaciones tales como las dinámicas de la información y la comunicación, por mencionar algunos.

Por otro lado, Urresti (2008) señala que la cibercultura o cultura digital, como se le denomina en este trabajo, tiene un enfoque directo a los jóvenes ya que con el uso de los recursos tecnológicos van generando una vida cotidiana matizada con su utilización, lo que ha sucedido de manera muy rápida si se piensa en la historia de la humanidad, y que contribuye a la consolidación de una ‘tecnocultura informática’ (otra forma de llamarle a la cultura digital). El autor sostiene que “en términos de evolución histórica, las generaciones jóvenes son las primeras que adoptan las innovaciones tecnológicas vinculadas con la informática y las nuevas comunicaciones, funcionando simultáneamente como pioneros y difusores” (p. 15). Señala que en esta nueva condición juvenil, existen cinco elementos a considerar, los que definen un nuevo sistema cultural juvenil: primero, el nuevo sistema de los objetos; segundo, los géneros confusos de la comunicación; tercero, el nuevo

paradigma del prosumidor (fusión de productor y consumidor); cuarto, las transformaciones de la intimidad y por último las nuevas formas de comunidad.

Bringué y Sádaba (2009) concluyen que son los niños y los jóvenes los mejor han adaptado las nuevas formas de comunicación a través de los recursos digitales en la vida cotidiana y que poseen rasgos de uso intensivo de contenidos y servicios caracterizados por la comunicación social, la experiencia lúdica, y las variables “multiacceso” y “multitarea”; debido a que son una parte de la población que se comunica, compra y se entretiene de un modo distinto al de generaciones pasadas. Los autores destacan que es importante ampliar el conocimiento de la cultura digital, y afirman que para ello, se tienen que tomar en cuenta una serie de factores recurrentes en los sujetos con índices altos de uso de tecnología atribuyéndoles distintas habilidades debido a su experiencia desde corta edad con la tecnología; habilidades para integrar las plataformas digitales y las redes sociales a la vida cotidiana, son multitarea (es decir, que cuentan con la capacidad de realizar varias actividades mientras navegan en Internet o hacen uso de recursos tecnológicos); además, también se caracterizan por el acceso simultáneo a múltiples pantallas (computadora, teléfono celular, *tablets*, etc.); desarrollan prácticas de consumo solitarias ya que acceden desde un dispositivo personal y navegan de forma individual, muestran dependencia tecnológica (percepción de aislamiento y ansiedad al estar desconectado), poseen habilidades digitales (capacidad para realizar búsquedas de información y resolución de problemas técnicos de la conexión), además de que mantienen una apropiación del espacio público de las redes, es decir, tienen la percepción de que Internet es un espacio de expresión y defensa de temas sociales.

De manera que, a partir de lo que señalan los autores, la cultura digital es, para este estudio, el conjunto de distintos factores relacionados con las prácticas de uso de recursos tecnológicos, y en la que los individuos que se han apropiado de alguna forma de los recursos digitales, los han integrado a su vez en la vida cotidiana (ver Tabla 2).



Tabla 2.  
*Prácticas de integración a la cultura digital*

---

❖	Usuario activo de Internet desde corta edad.
❖	Plataformas digitales como parte de la vida cotidiana.
❖	Multitarea al tiempo de uso de Internet o alguna otra tecnología
❖	Acceso a Internet desde diferentes dispositivos
❖	Compañía al navegar
❖	Ansiedad por la falta de tecnología
❖	Habilidades de navegación y para resolver problemas técnicos de conexión
❖	Creencia del que Internet es un nuevo espacio de expresión, y para defender alguna causa o lucha

---

Fuente: Bringué y Sádaba (2009).

En suma, en el marco del presente trabajo la cultura digital se muestra a través de las prácticas de integración a dicha cultura, constituyéndose como variables de estudio para esta categoría.

### **2.3. Interacción: niveles de ejecución a través de recursos tecnológicos**

Son varios autores los que proponen que los sujetos o jóvenes inmersos en la cultura digital se apropian de los recursos tecnológicos y despliegan prácticas cotidianas en el uso de los recursos digitales con características similares, (Feixa 2000, Morduchowicz 2008, Tapscott 2009, Prensky 2001,2010, García, 2012, López 2012, Crovi 2013). Se plantea que las condiciones individuales de cada sujeto influyen en la forma de socializar en las redes o a través de los recursos digitales, y esto marca de alguna forma en su comportamiento al navegar o conducirse con otros individuos, lo cual es importante pues podría marcar y diferenciar el tipo de interacciones que desplieguen los usuarios.

Se hace hincapié en presentar el origen de la interacción proveniente del concepto de interactividad, y para ello se presenta lo que algunos autores sostienen al respecto. Por un lado, Hine (2005) plantea que existe un interés por investigar y

comprender las interacciones mediadas por la tecnología, ya que en las ciencias sociales y humanidades se ha encontrado también el interés de explorar las nuevas prácticas sociales que emergen cuando las personas se comunican y organizan vía correo electrónico, teléfonos celulares.

Po su parte, Sulbaran y Rojón (2006) proponen que interacción es la capacidad del sistema de admitir las exigencias del usuario y satisfacerlas. De tal forma que, la comunicación y expresión a través de recursos tecnológicos sería una interacción humana mediada por máquinas predeterminadas. Ahora bien, con relación al ámbito educativo declaran lo siguiente:

Sin duda, estamos hablando entonces de un cambio de paradigma en la educación donde el aprovechamiento pedagógico de las nuevas tecnologías demanda nuevas formas de atención, manejo de nuevos lenguajes, creación de nuevos espacios donde se requiere que el alumno tenga autonomía e independencia, para que él pueda auto administrar su tiempo, auto diseñar una metodología de estudio (Sulbaran y Rojón, 2006, p. 196).

Se postula la idea de que las diversas actividades que los usuarios desarrollan al manipular los medios y recursos digitales, corresponden a diversas habilidades motoras, emocionales y cognitivas. Estos conceptos han sido abordados en campos disciplinarios como la psicología y la comunicación, y han permitido explicar fenómenos como la comunicación y el lenguaje, implicados en el uso del Internet y las redes sociales.

Una forma de analizar estas actividades es a través del manejo cognoscitivo de la taxonomía propuesta por Bloom et al. (1956), quienes organizan las operaciones cognoscitivas de acuerdo con un nivel de complejidad creciente. Esta taxonomía abarca seis categorías dispuestas como sustantivos: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación, que sirven para evaluar y examinar procesos educativos que implican cierta jerarquización de las habilidades.

La propuesta ha sido revisada por otros investigadores (Anderson y Krathwohl, 2001), y de manera reciente Churches (2009) la actualizó tomando en consideración los nuevos comportamientos, acciones y oportunidades de aprendizaje que han surgido como resultado del uso de los recursos digitales. En tal actualización se han incorporado las acciones y actividades que se requieren, de menor a mayor complejidad, para realizar acciones de interacción; por ejemplo, no es lo mismo manejar el mouse y dar un clic, copiar y compartir a diseñar una estrategia de difusión de mensajes, administrar un blog y participar en foros colaborativos. Sin embargo, estas últimas habilidades, o las de mayor complejidad, implican el conocimiento y experticia de las habilidades básicas.

En este sentido, el estudio de la interacción que despliegan los sujetos a través de los recursos digitales, podría realizarse a partir de las habilidades de orden intelectual requeridas para llevarse a cabo, es decir, las interacciones se dan al momento en el que el sujeto mantiene algún tipo de comunicación a través de los recursos tecnológicos, y dichas interacciones tienen diverso grado de complejidad, aunque no significa que todos los sujetos las realicen de la misma manera. El interés en este estudio es el desarrollo de habilidades de orden intelectual por lo que es importante abordar el dominio cognitivo (procesamiento de información, conocimiento y habilidades intelectuales) de las taxonomías. Por lo anterior se retoma la clasificación de Churches (2009) la cual considera las habilidades digitales de menor a mayor habilidad de pensamiento iniciando con recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y por último crear.

En el marco de este estudio, se consideró entonces definir la interacción como un proceso de adquisición de habilidades en el que se ejecutan acciones de distinto nivel de complejidad. Es decir, el esfuerzo para realizar una acción, es distinto o mayor a medida que las actividades van requiriendo habilidades que se vuelven más complejas, por ejemplo, no es lo mismo manejar el mouse y dar un clic o copiar y compartir, a diseñar una estrategia de difusión de mensajes o administrar un blog y participar en foros colaborativos; ya que éstas últimas implican de por sí

el conocimiento y experticia de las habilidades necesarias para las actividades menos complejas.

Con relación al concepto, el presente estudio se centra en las habilidades cognitivas que implican las formas de comunicación que se dan al interactuar, por lo que se consideran las experiencias a través de recursos digitales como *facebook*, *twitter*, *youtube*, *instagram*, *whatsapp*, *SMS*<sup>8</sup>, llamadas móviles, *blogs*, Páginas *web*, correo electrónico entre otros.

Rogers, Sharp, y Preece (2011) proponen una tipología de interacciones que experimentan los usuarios con el uso de recursos digitales. A continuación se presentan las cuatro clasificaciones<sup>9</sup> que plantean, las cuales describen distintos niveles de intensidad y de interacción:

- Interacciones instruccionales (*instructing*), las cuales se dan cuando los usuarios dirigen instrucciones a un sistema, como por ejemplo, teclear comandos, seleccionar comandos de menú en un ambiente de ventanas o en una pantalla multi- táctil, enunciar comandos en voz alta, realizar gestos, presionar botones, o utilizar alguna combinación de teclas de funciones específicas.
- Interacciones conversacionales (*conversing*) éstas se dan donde los usuarios mantienen una conversación con el sistema, es decir, cuando los usuarios pueden hablar a través de una interface o teclear preguntas a las cuales el sistema responde mediante texto o discurso de salida
- Interacciones manipulativas (*manipulating*) éstas se dan cuando los usuarios interactúan manipulando objetos a través de un ambiente físico o virtual (abriendo, sosteniendo, cerrando o colocando), los usuarios pueden perfeccionar su conocimiento del cómo interactuar con objetos.
- Interacciones exploratorias (*exploring*), donde los usuarios se mueven a través de un ambiente físico o virtual. Los ambientes virtuales incluyen mundos

---

<sup>8</sup> Por sus siglas en inglés *Short Message Service*.

<sup>9</sup> Traducción propia de los términos y descripciones para el presente estudio (véase p. 47, Rogers, Sharp, y Preece, 2011).

en 3D (tridimensionales) y sistemas de realidad aumentada y virtual. Los espacios físicos que utilizan tecnología basada en sentidos incluyen habitaciones inteligentes y ambientes adaptados también para familiarizar al usuario en su uso.

Levy (2007), explica que la emergencia del ciberespacio es producto de un movimiento social, con su grupo líder, como le llama a la juventud metropolitana educada, siendo la interconexión, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva sus palabras clave. Levy llama interactividad a la interacción que se hace referencia en este estudio, y plantea que el grado de interactividad<sup>10</sup> en la red se podría expresar de acuerdo al nivel de interacción en la comunicación elegida por el participante y con relación a la actividad que se realiza, ver Tabla 3.

Tabla 3.

*Tipos de interactividad*

<b>Tipos</b>	<b>Implicación del participante en el mensaje</b>
<b>Difusión unilateral</b>	Videojuegos mono participativos
<b>Diálogo, reciprocidad</b>	Diálogos por mundos virtuales
<b>Multidiálogo</b>	Comunicación a través de mundos virtuales, negociación continua de los participantes sobre sus imágenes y la imagen de su situación común.

Fuente: Levy (2007, p. 69).

Por otro lado, Crovi (2002) señalaba podrían diferenciarse tres niveles en la interacción, el primero de “exploración” donde se da una relación hombre- máquina, el segundo, de “juego” donde se da una relación hombre- hombre y se tiene mayor conocimiento del medio, y el tercero de “apropiación”, nivel generador de acciones en la realidad, es decir que el usuario incorpora las maquinas a sus prácticas culturales.

<sup>10</sup> Término utilizado por el autor para identificar los distintos elementos que implican las interacciones.

En ese sentido, se considera el estudio de las actividades de interacción a través de recursos digitales como fundamental en la reflexión y análisis de la cultura digital en los jóvenes. Es necesario comprender cómo y con qué lógica se despliegan las interacciones de los jóvenes, aunque el presente estudio no explora productos o aplicaciones, sí interesa conocer en gran medida las interacciones que se dan a través de recursos digitales. De tal forma que los tres autores presentados (Rogers, Sharp, y Preece, 2011; Levy, 2007; y Crovi, 2002) coinciden en algunos puntos de sus clasificaciones, como en el sentido de colocar o ver las interacciones con menor habilidad intelectual al inicio y las más complejas al final, aunque para realizar estas últimas implique realizar las primeras (ver Tabla 4).

Tabla 4.

*Interacción a través de recursos electrónicos y/o digitales*

<b>Rogers, Sharp, y Preece (2011)</b>	<b>Levy (2007)</b>	<b>Crovi (2002)</b>
-Interacciones instruccionales	-Difusión unilateral	-Interacción hombre- máquina
-Interacciones -conversacionales	-Diálogo, reciprocidad	-Interacción hombre-hombre a través de las máquinas
-Interacciones manipulativas	-Multidiálogo	-Apropiación, cuando el usuario incorpora las máquinas a sus prácticas culturales
-Interacciones exploratorias		

Fuente: Elaborada a partir de Rogers, Sharp, y Preece, 2011; Levy, 2007; y Crovi, 2002.

La interacción a través de los recursos digitales son entendidas como acciones en el proceso de comunicación, las cuales pueden tener o no una respuesta por parte de algún otro usuario y que tales acciones implican habilidades cognitivas con distinto grado de complejidad. Desde la perspectiva de la comunicación, Rogers, Sharp, y Preece (2011), Levy (2007) y Crovi (2002) describen diversos niveles de interacción que se identifican en los usuarios de los recursos digitales. Tomando como base estas propuestas, para el presente trabajo se consideran tres niveles de interacción ordenados de acuerdo con ejecuciones de

diferente complejidad que despliegan los usuarios de los recursos digitales (ver Tabla 5).

Tabla 5.

*Niveles de interacción*

---

<b>a) Interacción instruccional o inicial</b>	Acciones básicas como teclear o seleccionar comandos y compartir mensajes.
<b>b) Interacción manipulativa o media</b>	Acciones con un nivel de esfuerzo mayor, como conversar o compartir mensajes y hacer cambios a los mensajes (la intención es expresar ideas). Estas implican algún tipo de respuesta ya sea de la máquina o de otra persona.
<b>c) Interacción exploratoria-productiva o alta</b>	Acciones con las cuales se promueve la exploración y producción de contenido nuevo, además de promover la participación en plataformas o en sitios concretos.

---

Fuente: Elaboración propia a partir de las definiciones de Rogers, Sharp, y Preece, 2011; Levy, 2007; y Crovi, 2002.

En el primer nivel de interacción es posible ubicar las habilidades básicas como copiar-pegar, compartir y reenviar mensajes sin modificaciones. En el segundo nivel se consideran las tres acciones básicas anteriores sumándose la actividad de tipo conversacional, como chatear, copiar pegar, compartir y reenviar mensajes con modificaciones. En el tercer nivel se ubica la producción de contenido y habilidades multitareas, es decir, actividades que implica más de una tarea a la vez, como lo es la creación de comunidades virtuales en redes sociales, generar mensajes, planear o convocar eventos, administrar o difundir información, y/o participar en algún espacio colaborativo (Feixa 2000; Prensky 2001 y 2010; Morduchowicz, 2015; Tapscott, 2009; García, 2012; López 2012; Crovi 2013).

De esta manera, se clasifican las interacciones que se pudieran generar en el uso de los recursos digitales por parte de los jóvenes estudiantes universitarios y se aborda el estudio de las habilidades ligadas al nivel de interacción que ellos despliegan en sus prácticas.

### **2.3.1. Actitud de los usuarios al interactuar en la red: disposiciones subjetivas**

Se postula que en la interacción, intervienen disposiciones de cada individuo, esto es la actitud del usuario frente al cómo y cuándo utiliza los recursos digitales lo que influye en las interacciones que se generen en el uso de los recursos digitales.

Las actitudes o disposiciones como elementos que forman parte de la interacción de los individuos, han sido estudiadas como componentes que a su vez forman parte de la cultura digital. Brandtzaeg y Lüders (2011) llevaron a cabo una investigación, y bajo la utilización del análisis de conglomerados derivaron tipologías con base en los rasgos de los usuarios de Internet. De esta manera, los autores consideran que la actitud caracteriza de forma muy personal el grado de inmersión en esta cultura no solo por las habilidades, sino también por la propia disposición del usuario frente al cómo y cuándo utilizar los recursos digitales. Brandtzaeg y Heim (2011), proponen cinco categorías para describir el tipo de actitud (*lurker, sporadics, socialiser, debater, active*).

Estas categorías son recuperadas por Crovi y Lemus (2014) “las cuales se castellanizaron y adaptaron para reflejar una empatía respecto a la actitud del sujeto al participar en las redes (p. 39)”. De esta manera, la propuesta de la autora incorpora cuatro categorías que se pueden describir de la manera siguiente: *discreto* (*lurker* y *sporadics*), es el que forma parte de una red pero no tiene ninguna interacción con otra persona; *selectivo* (*sporadics*), es el que tiene interacción con otras personas, que no tiene muchas razones para comunicarse o no le gusta hacerlo; *puente* (*socialiser*), es el que tiene interacción con algunas personas, le agrada hacerlo pero se comunica sólo cuando hay razones importantes; y *sociable* (*debater* y *active*), el que tiene interacción con muchas y diversas personas, le gusta comunicarse y estar en contacto con todos constantemente.

La anterior clasificación se retoma en el proyecto en el que se enmarca el presente trabajo, con el objetivo de ir más allá de las medidas tradicionales de tiempo o frecuencia y para conocer cómo utilizan los usuarios estos sitios. De tal forma que contiene un enfoque dirigido a conocer el nivel y la forma de participación



de los usuarios al navegar y conocer las implicaciones sociales provenientes de ello. Así, conocer las actitudes en términos de disposiciones subjetivas e identificación con la cultura, además de aportar información para determinar qué características poseen en general los jóvenes estudiantes universitarios, con relación a sus disposiciones al interactuar a través de los recursos digitales. Estas actitudes son: Discreto, Selectivo, Puente y Sociable (Brandtzaeg & Heim, 2011).

#### **2.4. Variables diferenciadoras en la cultura digital e interacción**

El estudio se enfoca a explorar la cultura digital e interacciones presentes en los jóvenes universitarios, sin embargo se considera relevante observar las diferencias que se pudieran presentar con relación al nivel socioeconómico en el que se ubiquen. Debido a la importancia que se le ha dado en la actualidad al manejo del idioma inglés, interesa estudiar si es también causante de diferencias en las principales categorías de estudio, mencionadas anteriormente.

##### **2.4.1. Nivel socioeconómico**

Diversos autores (Reguillo, 2000; Covi, 2002; Pérez, 2006; Galván, 2014), señalan que el nivel socioeconómico guarda una relación directa con el uso y acceso a los recursos digitales. Según AMIPCI (2014), el porcentaje más alto de los usuarios de Internet corresponde a los niveles socioeconómicos altos. En conjunto, estos estratos sociales representan el 93% de usuarios de internet y como podría esperarse el de menor porcentaje de usuarios (7%) corresponde al nivel bajo. Algunos autores (Covi, 2009; Carvalho, 2012; Galván, 2014) le han llamado brecha digital a esta diferenciación en la población acerca del uso y acceso de recursos digitales, y señalan que el nivel socioeconómico es determinante en el desarrollo digital por el acceso a los recursos tecnológicos.

A pesar de que el uso de estos recursos digitales se ha incrementado y se utiliza para distintas prácticas cotidianas, como el comunicarse, podría no suceder así en nuestro país. Se sabe que en México la población es diferenciada,

principalmente en lo económico, y que su actuación en la llamada sociedad de la información es desigual entre los sujetos pertenecientes distintos sectores, debido a que el acceso a estos recurso está determinado por las posibilidades económicas, así se insiste en el cuestionamiento respecto a si realmente el uso de los recursos digitales es generalizado en todos los ámbitos sociales, (Galván, 2014).

Por su parte, Urresti (2008) señala que el origen del uso de los recursos tecnológicos comienza en sectores de ingresos económicos altos, y posteriormente se propaga a los de menor ingreso. Sin embargo, señala que el acceso actualmente es generalizado aunque lento en los sectores de ingresos reducidos y que en comunidades alejadas a las ciudades o lugares más poblados quedan excluidos. En general, Urresti menciona que jóvenes de distintas clases sociales acceden a la tecnología; no obstante, el tipo de acceso, los recursos tecnológicos y cognitivos que poseen, y las formas de comunicación y navegación hacen la diferencia. El autor resalta que lo anterior es lo que termina complejizando la cuestión del acceso, ya que por una parte todos los sectores de la sociedad son parte de la cultura digital, pero definitivamente el manejo y uso que producen hacen la diferencia ya que dependen de las condiciones económicas y problemáticas de la vida cotidiana, propias de cada segmento al que pertenecen los jóvenes, por lo que el desarrollo de habilidades es distinto.

Por su parte, Covi (2010) indica que no todos los individuos permanecen en línea, debido a cuestiones económicas, y algunos por elección propia, aunque la presión del medio social se haga presente. En ese sentido no todos los jóvenes optan por el uso de la tecnología para estar al día con la moda, ya que no tienen los recursos ni la infraestructura para acceder a ella, como los jóvenes provenientes de entornos rurales o que viven en condiciones de pobreza extrema, entre otros. Algunos, los que tiene acceso a los dispositivos desarrollan habilidades en el uso, pero carecen de las habilidades cognitivos necesarios para jerarquizar o discriminar la información que reciben o interpretarla, por lo que se complica la mejora o aplicación en sus actividades de la vida cotidiana.

En México, el acceso a Internet se encuentra limitado a un sector reducido de la población, a tal desigualdad entre sectores, respecto al acceso se le ha nombrado 'brecha digital', el cual es fenómeno complejo que incluye otras brechas interdependientes como la económica, política, tecnológica, y la cultural, a ésta última también se le denomina 'competencias digitales culturales' (Ortega, 2012, p. 117).

Para este estudio la condición social, medidos a través del nivel socioeconómico de los jóvenes universitarios podría ser un aspecto que diera cuenta de la integración de los jóvenes a la cultura digital y de las interacciones que despliegan a través de los recursos digitales, ya que se consideran como una población heterogénea donde subsisten distintas formas de consumo, expresión, y comunicación.

#### **2.4.2. El manejo del idioma inglés**

El idioma inglés es generalizado en software y fuentes de información, para acceder a la información (Crovi, 2002). Por lo tanto el papel del inglés tiene una influencia directa en el uso de ciertas plataformas, por consecuencia, el tipo de información y habilidades que el sujeto aprende son diferentes a las de los individuos que no lo hacen, ya que de alguna forma se tendría que manejar el idioma pues la mayor parte del contenido en sitios web se encuentra en inglés (W3TECHS, 2014).

Sin embargo, habría que analizar la influencia pudiera tener la el manejo del idioma en la integración a la cultura digital o en las formas de interacción que despliegan, para poder afirmar que éste es un elemento que garantice la adquisición o desarrollo de habilidades para navegar y acceder a la información, puesta a disposición a través de los recursos digitales, lo cual podría determinar que los jóvenes mantengan interacciones diferenciadas dependiendo del nivel de manejo del idioma.

Existen distintas posturas con relación a la relevancia del manejo del idioma inglés, las cuales debaten acerca de su influencia en el acceso a la información y

desarrollo profesional. Por un lado Crovi (2002) señala que el manejo del idioma inglés no es suficiente para interactuar adecuadamente con las máquinas, y argumenta que se necesitan además otras habilidades que lo complementen. Por otro lado, Armendáriz y Ruiz (2005) afirman es una necesidad incluir programas de alfabetización informática en la educación superior, y que se tendría que impulsar el desarrollo de habilidades en el idioma para hacer uso efectivo del material disponible en los recursos digitales. Según las autoras, se requieren profesionales preparados con conocimientos de otros idiomas y habilidades informáticas.

De acuerdo con Albatch, Reisberg y Rumbley (2009), el idioma inglés cumple una función importante como herramienta de acceso a la información, los autores indican que la importancia se le da, ya que se le considera influencia de la 'mundialización', la cual es una realidad fundamental en este siglo, además agregan que ha ejercido influencia en la educación superior. Actualmente, el idioma inglés, y el aprendizaje de habilidades informáticas (o digitales) es una realidad, sin embargo a partir de las transformaciones en la vida cotidiana con el uso de los recursos digitales, se considera necesario explorar la situación actual.

Albatch et al. (2009) y Crovi (2009) sostienen que el manejo del idioma resulta en ocasiones insuficiente para interactuar a través de los recursos electrónicos y digitales, convirtiendo a los usuarios en simples repetidores de instrucciones, lo cual es también un obstáculo para innovar o improvisar debido a la falta de conocimientos del mismo. Debido a ello es que interesa estudiar cual es la relación que guarda con la integración a la cultura digital y su posible influencia en las interacciones que generan los jóvenes al interactuar a través de los recursos digitales (*facebook, twitter, wikis, páginas web, blogs, correo electrónico, mensajes de texto, llamadas, etc.*).

Para este estudio el manejo del idioma inglés, interesa a partir de las habilidades de comunicación y acceso a la información. Es posible identificar el manejo del idioma a partir de niveles o áreas de competencia establecidas por una institución. Esta medida podría relacionarse con la categoría de cultura digital y la

clasificación de acuerdo a los niveles de interacción con el propósito de identificar si esta variable podría constituirse como un elemento diferenciador.

En suma, el presente capítulo fija las bases que apoyarán al análisis de los datos con base en el objetivo establecido para el estudio. El análisis de los diferentes temas que convergen en este estudio, los cuales son la juventud, específicamente los jóvenes universitarios, la cultura digital, las interacciones que se despliegan a través de los recursos digitales, y el nivel socioeconómico y el idioma inglés como variables que marcan significativamente los rasgos de los sujetos en esta cultura y sus interacciones. En el siguiente capítulo se presenta la información detallada del método utilizado para la recolección de datos.

## Capítulo 3. Método

Este capítulo brinda información puntual del tipo de estudio, del universo y selección de la muestra. Se proporciona información detallada acerca de los procedimientos de recolección de datos y aplicación del instrumento, además de un apartado donde se presenta el tratamiento de datos y su definición operacional. Finalmente, se reportan los procedimientos estadísticos utilizados para el estudio y análisis de las variables, teniendo como principales características las que se describen en los siguientes apartados.

### 3.1. Tipo de estudio

El presente estudio se enmarca dentro de una metodología de corte cuantitativo, de tipo descriptivo (Baptista, Fernández, y Hernández, 1991) con el propósito de explorar y conocer (a través de aplicación de un cuestionario) elementos de la cultura digital que poseen los jóvenes estudiantes universitarios, además de las interacciones que despliegan en el uso de los recursos digitales.

### 3.2. Población

Los estudiantes que fueron encuestados asisten a la Universidad de Sonora<sup>11</sup> en el campus de la Unidad Regional Centro (UNISON-URC) ubicado en Hermosillo. Éste es el establecimiento de educación superior pública más importante en el estado de acuerdo con la matrícula que atiende y la oferta educativa. De acuerdo a la estadística del Sistema de Información y Estadística (SIE, 2015), de la Dirección de Planeación, la matrícula que atiende la UNISON en todas las unidades académicas es de aproximadamente 37 000 estudiantes y ofrece 85 programas educativos de licenciatura y posgrado.

---

<sup>11</sup> La UNISON cuenta con tres unidades académicas en el Estado de Sonora la Unidad Regional Norte con campus en Agua Prieta, Nogales, Caborca y Santa Ana; la Unidad regional Centro con campus en Hermosillo; y la Unidad regional Sur con campus en Navojoa y en Cajeme.

Las licenciaturas de formación a la que asisten los estudiantes se encuentran agrupadas en Divisiones, que son la unidad general de organización de las Unidades Regionales o campus que integran la institución. Cada División agrupa los diversos programas educativos (licenciaturas y posgrados), de acuerdo con la afinidad disciplinaria.

El estudio se ubica en Departamento de Lenguas Extranjeras y se tomó en consideración este Departamento como primer condición, ya que es uno de los puntos con mayor afluencia y en donde convergen estudiantes de diversos programas educativos de la URC. La diversidad de jóvenes que se podría captar se considera amplia y heterogénea.

En este departamento<sup>12</sup> se ofrecen los Cursos Generales de Inglés (CGI) y de otros idiomas como el alemán, árabe, chino, español, francés, italiano, japonés, portugués y ruso (entre otros servicios), sin embargo los cursos de inglés son los que reciben mayor matrícula por ser parte de los requisitos obligatorios para titulación de licenciatura. El interés fue captar el mayor número de estudiantes de las diferentes licenciaturas, independientemente del semestre en el que se encontraran. Cabe señalar que el departamento ofrece sus servicios a la comunidad en general (personas a partir de los 15 años), no obstante, el estudio se dirige únicamente a estudiantes universitarios que provienen de alguna licenciatura en la institución.

### **3.2.1. Muestra**

La población considerada para calcular la muestra de estudio fueron los 4,912 estudiantes de licenciatura inscritos en el semestre 2014-1 en los CGI. A partir de dicha población, se calculó un tamaño de muestra con el 95% de confianza y el 5% de error, resultando en 357 sujetos.

En el análisis se incluyó sólo a los estudiantes que se encontraban entre 16 y 35 años, criterio utilizado en el proyecto en el que se enmarca este estudio, en el

---

<sup>12</sup> Ver liga de información acerca del departamento <http://www.lenguasextranjeras.uson.mx/>

que se consideran los rangos de edad que marcan algunos organismos nacionales e internacionales, por ejemplo se considera de 18 a 24 y 25 a 34 (INEGI) o de 19 a 24 y 25 a 34 (AMIPCI), entre otros; y se añaden los de mayor edad a partir del concepto de juventud alargada que suele llevar a este período de la vida hasta más allá de los 30 años (Nascimento y Álvaro, 2014). Tomando como base este criterio, la muestra final se compone de 713 sujetos (358 mujeres y 355 hombres). La recuperación de los datos recabados excede esta cantidad, debido a la disposición por parte de los alumnos en participar y a dos estrategias utilizadas: a) la invitación a participar en el estudio se difundió en redes sociales a través de la página elaborada para tal fin, y b) la participación de alumnos de la licenciatura en enseñanza del inglés, quienes asisten a clases en el mismo edificio que los estudiantes de los cursos generales.

### 3.3. Instrumento

Se utilizó el cuestionario desarrollado por Crovi y Lemus (2014), el cual consta de 30 preguntas que se estructuran en cinco secciones:

La sección A identifica datos generales (género, edad y trabajo), y la autopercepción del joven a través de cuatro categorías actitudinales al utilizar los recursos digitales (actitud), las cuales son: *discreto*, los que forman parte de una red pero no tienen interacción con ninguna otra persona; *selectivo*, los que tienen interacción con pocas personas, no tienen muchas razones para comunicarse o no les gusta hacerlo; *puente*, los que tienen interacción con algunas personas, les agrada hacerlo pero se comunican sólo cuando hay razones importantes; *sociable*, son los que tienen interacción con muchas y diversas personas, les gusta comunicarse y estar en contacto con todos constantemente; y finalmente ninguno, los que ninguna de las descripciones anteriores los describe<sup>13</sup>.

La sección B, explora la cultura digital y se conforma de ocho prácticas de integración a la cultura, las cuales se miden qué tan de acuerdo está el joven en

---

<sup>13</sup> Las categorías fueron retomadas de la propuesta de Petter Brandtzaeg y Jan Heim (2011)



realizarlas y se utiliza una escala tipo Likert; las respuestas van desde el 1 que indica estar completamente en desacuerdo al 5 que indica estar completamente de acuerdo (ver Tabla 6).

La sección C, busca conocer los temas de interés, participación y compromiso en los cuales prefieren interactuar los estudiantes. De tal forma, evalúa el grado de compromiso (alto, medio, bajo o nada) en relación con temas sobre los cuales pueden participar (medio ambiente, educación, de trabajo, artísticos, de ocio, problemas sociales, derechos humanos, políticos, o religión). En esta dimensión también el joven señala con base a los temas, el sitio donde llevan a cabo la defensa de los temas en los que participan (espacios públicos o Internet). Después se les solicita que señalen una o varias de diez plataformas digitales utilizadas para participar en los temas enunciados. En otro reactivo se les solicita que elijan los enunciados, de cinco posibles, que describa el tipo de resultados de su participación en alguno de los temas. Por último, deben señalar si se identifican con dos enunciados sobre su afiliación a una institución o grupo, o bien de manera independiente como ciudadanos al momento de participar.

La sección D se dirige a identificar niveles de interacción a través de recursos digitales, con nueve actividades de distinto nivel de ejecución con las que se identifican, en esta sección interesa además conocer el nivel de habilidad (experto, medio, principiante) con el que ejecutan cada una de las actividades, el recurso digital (*facebook/twitter, youtube/instagram, whatsapp/sms/llamadas, blogs/páginas web, y correo electrónico*) que utilizan y el tema de interés (medio ambiente, educación, de trabajo, artísticos, de ocio, problemas sociales, derechos humanos, políticos, o religión) con el que la realizan.

Finalmente la sección E, indica el nivel socioeconómico (NSE) de acuerdo a la regla 10 X 6 de la Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercado y Opinión Pública (AMAI) la cual señala la capacidad de los sujetos para acceder a un conjunto de bienes, servicios y estilo de vida, Romo (2009). Esta sección se constituye de diez indicadores de tecnología y entretenimiento,

infraestructura práctica, sanitaria, básica y de capital humano, véase Tabla 6. Los niveles que se manejan son del más alto AB, C+, C, D+, D y E el más bajo. Las descripciones de las características de cada NSE se describen brevemente en el Anexo 1.

Para este estudio, se desarrolló una versión electrónica utilizando la plataforma *Survey Monkey* (ver liga para su consulta<sup>14</sup>). En la versión electrónica se reorganizó el orden de las preguntas y se incorporaron otros datos de identificación (número de expediente, correo electrónico, unidad regional donde se realizan los estudios, carrera clasificada por divisiones, semestre en el que se encuentran estudiando actualmente) con el propósito de ubicar a detalle su pertenencia en la institución e incorporando el porcentaje de manejo del idioma inglés según la propia valoración del sujeto en una escala del 0% al 100%, así como el nivel de inglés que tienen acreditado en la institución (1A, 1B, 2, 3, 4, 5, 6 y 7).

En este estudio se recuperan las secciones A, B, D, y E, porque son las secciones del instrumento que contienen las categorías analíticas de interés para los objetivos del presente estudio; de manera adicional se consideran otros datos con relación al idioma inglés los que fueron agregados en la sección de datos generales en el cuestionario electrónico. Los indicadores que se recuperaron para el análisis se describen en la tabla 6.

Tabla 6.

*Indicadores de las secciones del cuestionario que se abordan en este estudio*

DIMENSIONES	INDICADORES
<b>ACTITUD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Discreto</li> <li>✓ Selectivo</li> <li>✓ Puente</li> <li>✓ Sociable</li> <li>✓ Ninguno</li> </ul>
<b>CULTURA DIGITAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Soy un usuario activo de Internet desde corta edad (infancia o adolescencia)</li> <li>✓ No puedo imaginar mi vida sin las plataformas digitales y las redes sociales (<i>facebook, twitter, instagram, youtube, whatsapp</i>)</li> </ul>

<sup>14</sup> <https://es.surveymonkey.com/s.aspx?sm=3lm2JT0TEnNJSqowh9VokQ%3d%3d>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Soy capaz de hacer muchas cosas al mismo tiempo mientras uso Internet o alguna otra tecnología</li> <li>✓ Tengo acceso a Internet desde diferentes dispositivos (computadora, teléfono celular, tablets, etc.)</li> <li>✓ Cuando navego por Internet lo hago individualmente y desde mi dispositivo personal (laptop, pc, Tablet, celular, etc.)</li> <li>✓ Si olvido o pierdo el teléfono celular me siento aislado y ansioso</li> <li>✓ Tengo las habilidades para navegar en Internet y resolver cualquier problema técnico de la conexión</li> <li>✓ Creo que Internet es un nuevo espacio para expresarme, defender alguna causa o luchar en contra de injusticias.</li> </ul>
<b>INTERACCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Copiar, compartir o reenviar mensajes que encuentro en la red sin hacer ninguna modificación (Un mensaje puede ser de texto, audio, imágenes, video, multimedia).</li> <li>✓ Dar <i>like</i> o marcar como favoritos mensajes (puede ser de texto, audio, imágenes, tweets, video, multimedia).</li> <li>✓ Conversar en línea y/o chatear.</li> <li>✓ Copiar-pegar, compartir o reenviar mensajes haciendo sólo un pequeño cambio (Un mensaje puede ser de texto, audio, imágenes, video, multimedia).</li> <li>✓ Firmar, adherirse o suscribirse a causas, peticiones, páginas o mensajes de otras personas.</li> <li>✓ Generar mensajes para mis amigos o círculos de conocidos (puede ser de texto, audio, imágenes, video, multimedia).</li> <li>✓ Planear y/o convocar a eventos, fiestas o movilizaciones diseñando una pequeña estrategia para ello.</li> <li>✓ Administrar, postear o difundir información, mensajes o multimedia en alguna página o grupo</li> <li>✓ Participar en alguna wiki, foro o espacio colaborativo</li> </ul>
<b>NSE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Total de cuartos, piezas o habitaciones con los que cuenta en el hogar.</li> <li>✓ Focos para iluminar el hogar, incluyendo los de techos, paredes y lámparas de buró o piso.</li> <li>✓ Piso diferente de tierra o cemento.</li> <li>✓ Regadera.</li> <li>✓ Estufa.</li> <li>✓ TV a color.</li> <li>✓ Automóvil.</li> <li>✓ Baños.</li> <li>✓ Computadora.</li> <li>✓ Último año de estudios que completó la persona que aporta la mayor parte del ingreso en el hogar.</li> </ul>
<b>INGLÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nivel actual de acreditación del inglés en la UNISON (1A, 1B, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)</li> <li>✓ Si ha estudiado inglés fuera de la UNISON, cual es el porcentaje de manejo del idioma (0%, 10%, 20%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90%, 100%)</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia a partir de Crovi y Lemus (2014).

### **3.4. Procedimiento de aplicación del cuestionario**

A partir de la propuesta de Covi y Lemus (2014), se diseñó una página web<sup>15</sup>, la cual alberga la liga al cuestionario electrónico y la información básica del proyecto, las instituciones participantes, los nombres de las académicas responsables en cada institución, así como información para invitar a los estudiantes a participar en el llenando del cuestionario.

Se le dio difusión a la página web en redes sociales a partir de marzo del 2014, para captar mayor número de estudiantes. Además para su aplicación presencial, los días 26 y 27 de mayo del 2014, se solicitó autorización a las autoridades académicas del Departamento de Lenguas Extranjeras y apoyo al Centro de Auto-Acceso de Lenguas Extranjeras (CAALE) para aplicar los cuestionarios versión electrónica. Se reservó la sala de cómputo con 20 equipos, por dos días. Se acudió con los maestros que imparten dichos cursos y se les solicitó su consentimiento para que los estudiantes que componen los diversos grupos pudieran participar en el estudio. Se organizaron los grupos de acuerdo con el tiempo estimado para responder el cuestionario que es de 15 a 20 minutos aproximadamente. Se dio información de manera breve sobre el objetivo general del proyecto en cada uno de las aulas de cada grupo, indicando que quien participara tendría información detallada en la página electrónica haciendo hincapié en la participación voluntaria y, posteriormente se les solicitó que se trasladaran al CAALE para responder el cuestionario. Tanto alumnos como profesores apoyaron en este proceso y no se encontraron limitaciones para su aplicación.

---

<sup>15</sup> La liga para su consulta es: <http://dracmoon.wix.com/jovcultdig>

### 3.5. Tratamiento de variables para el análisis

Con el propósito de cumplir el objetivo de estudio y para facilitar el análisis de datos, se le dio un tratamiento a las variables de cultura digital, interacción, Nivel socioeconómico (NSE) y manejo del idioma inglés, el cual se puede apreciar en la Tabla 7.

Tabla 7.

*Tratamiento de variables para el análisis*

DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN
<b>CULTURA DIGITAL</b>	Se describen las respuestas de las ocho prácticas contenidas en esta categoría expresadas en las cinco opciones de respuesta. Posteriormente se agruparon las cinco opciones de respuesta en tres grupos que representan la identificación con la cultura digital. Finalmente para contar con algún tipo de expresión numérica sintética sobre la cultura digital, se realizó un índice con la sumatoria de los valores observados en los ocho ítems de esta categoría
<b>INTERACCIÓN</b>	<p>Los nueve reactivos que conforman la interacción se agruparon en tres niveles de interacción:</p> <p>1. <i>Nivel de interacción <u>instructiva o inicial</u></i>: corresponde a las dos primeras actividades de la sección D del cuestionario, a. Copiar, compartir o reenviar mensajes que encuentro en la red sin hacer ninguna modificación, y b. Dar <i>like</i> o marcar como favoritos mensajes (puede ser de texto, audio, imágenes, tweets, video, multimedia).</p> <p>2. <i>Nivel de interacción <u>manipulativa o media</u></i>: corresponde a las siguientes tres actividades de la sección D del cuestionario, c. Conversar en línea y/o chatear, d. Copiar-pegar, compartir o reenviar mensajes haciendo sólo un pequeño cambio, e. Firmar, adherirse o suscribirse a causas, peticiones, páginas o mensajes de otras personas.</p> <p>3. <i>Nivel de interacción <u>exploratoria- productiva o alta</u></i>: corresponde a las últimas cuatro actividades de la sección D del cuestionario, f. Generar mensajes para mis amigos o círculos de conocidos (puede ser de texto, audio, imágenes, video, multimedia), g. Planear y/o convocar a eventos, fiestas o movilizaciones diseñando una pequeña estrategia para ello, h. Administrar, postear o difundir</p>

---

información, mensajes o multimedia en alguna página o grupo, i. Participar en alguna wiki, foro o espacio colaborativo.

Clasificación de acuerdo a los niveles de interacción: se utilizó la agrupación de los niveles de interacción, de modo que las respuestas ubicaran el nivel de interacción que despliegan los jóvenes. Para ello, se utilizó como criterio la actividad de mayor nivel de interacción que despliega el joven, independientemente del número de actividades realizadas.

---

**NSE**

Esta categoría se mide a través de diez variables, las cuales a su vez tienen opciones de respuestas marcadas como indicadores o rangos. Se les asigna un valor en puntos a cada rango o indicador (proporcionado por AMAI) y se suma el puntaje (ver anexo 2).

---

**INGLÉS**

El manejo del idioma inglés, se mide con dos preguntas (Tabla 6). Cabe señalar que las preguntas fueron planteadas en dos sentidos, por un lado, la pregunta 1, considera el nivel acreditado de inglés en la UNISON, y por otro lado, la pregunta 2, se plantea condicionando a los que han estudiado fuera de la institución. Sin embargo, el total de los sujetos de la muestra (N=713) respondieron las dos preguntas, y la distribución presenta un equilibrio en la competencia lingüística que se quiere conocer de los dos tipos de métricas, es decir no se contraponen y los porcentajes arrojados indican que el manejo del idioma se concentra en los primeros niveles ofertados en la institución.

Para simplificar el análisis, se decidió utilizar la variable del manejo (presentada con porcentajes) pues el estudio se centra principalmente en la valoración del propio joven, recodificando en una nueva variable, en donde se consideró el criterio de áreas académicas establecidas en los CGI, para generar una nueva variable agrupando en rangos, del 0% al 30% nivel básico, del 40% al 60% nivel intermedio y del 70% al 100% nivel avanzado.

---

Fuente: elaboración propia.

### **3.6. Procedimiento estadístico**

Una vez obtenidos los datos recopilados a través del instrumento electrónico, se vaciaron en el paquete de cálculo EXCEL y se organizaron las variables para ser transferidos al paquete estadístico *Statistical Package for Social Science* versión 16.0 (SPSS 16.0, por sus siglas en inglés). Para analizar los datos se utilizaron

estadísticos descriptivos básicos como medidas de dispersión, medidas de tendencia central, frecuencias, porcentajes, y valores máximos y mínimos. Además se realizó un análisis de varianza (ANOVA) de un factor.

En el siguiente capítulo se presentan los resultados, iniciando con las características generales de la muestra, y posteriormente los resultados obtenidos en los análisis correspondientes a las categorías bajo estudio: cultura digital e interacción.

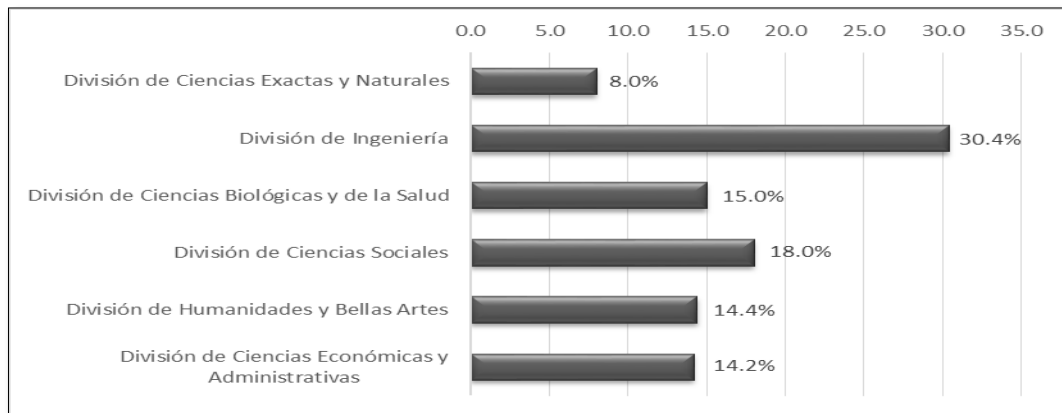
## Capítulo 4. Resultados y análisis de la investigación

En este capítulo se presentan los resultados del estudio; primero las características generales de los sujetos bajo estudio, correspondientes a edad, género y distribución por divisiones; segundo, las variables contenidas en la categoría de cultura digital; tercero, los resultados del análisis de la categoría de interacción; y para concluir el capítulo, se presentan los resultados obtenidos del análisis de las variables nivel socioeconómico (NSE) y manejo del idioma inglés con cultura digital e interacción.

### 4.1. Características generales de la muestra

Con relación a la edad, los participantes se ubican entre los 18 y los 35 años, con un promedio de 20 años (D.S. = 2.30) y se observó una distribución equilibrada de género, esto es, 51% son mujeres y 49% hombres. Con respecto a la distribución por divisiones, el porcentaje más alto se ubica en la División de Ingeniería con un 31% y el porcentaje más bajo corresponde a la División de Ciencias Exactas y Naturales (8%), ver figura 1.

**Figura 1. Distribución de los jóvenes universitarios por divisiones**



Fuente: elaboración propia.



## 4.2. Cultura digital en los jóvenes universitarios

De acuerdo con la variable generada para mostrar el grado de identificación con la cultura digital en donde se observa que el primer lugar con el mayor porcentaje (84%) corresponde a los estudiantes que sí se identifican con la cultura digital, en segundo lugar los que no se identifican (9.3%) y en tercer lugar los indecisos (4.3%).

Para el análisis de la cultura digital, se presentan los porcentajes obtenidos para cada una de las respuestas, considerando las ocho variables. Se observa que existe una tendencia hacia el *estar de acuerdo* con algunas prácticas (véase, Tabla 8).

Considerando sólo la opción *estar completamente de acuerdo*, es posible identificar que las variables con mayor porcentaje fueron 'tengo acceso a Internet desde diferentes dispositivos' (50.5%) y 'al navegar en Internet lo hago individualmente y desde mi propio dispositivo' (56.2%), aunque tomando en cuenta el porcentaje acumulado de las opciones *estar completamente de acuerdo* y *de acuerdo*, se observa que 'ser un usuario activo en Internet desde corta edad' (61.1%), 'ser capaz de hacer varias tareas al mismo tiempo' (78.5%), 'tener habilidades para navegar en internet y resolver problemas técnicos' (51.9%) y 'creer que Internet es un nuevo espacio de expresión y defender alguna causa' (57.2%), son porcentajes que representan a más de la mitad de los participantes.

Las variables que concentran un porcentaje mayor en las opciones *estar en desacuerdo* y *completamente en desacuerdo*, fueron 'no puedo imaginar mi vida sin plataformas digitales y redes sociales' (45.3%) y 'si olvido o pierdo el teléfono celular me siento asilado y ansioso' (42.1%).

Los jóvenes en este estudio presentan las características a las cuales Bringué y Sádaba (2009) han hecho referencia; en su estudio sostienen que los jóvenes interactivos mexicanos realizan varias tareas al tiempo que navegan en Internet (tareas escolares, búsqueda de información, conversar, dar like, etc.), tienen habilidades para resolver problemas técnicos de conexión e incluso consideran que los recursos digitales son un espacio para expresarse.

Tabla 8.

*Distribución de la cultura digital*

	5. Completamente de acuerdo	4. De acuerdo	3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2. En desacuerdo	1. Completamente en desacuerdo	No contestó
1 Soy un usuario activo de Internet desde corta edad (infancia o adolescencia)	18.3%	<b>42.8%</b>	20.8%	13.9%	4.2%	0
2 No puedo imaginar mi vida sin las plataformas digitales y las redes sociales ( <i>facebook, twitter, instagram, youtube, whatsapp</i> )	5.6%	11.9%	<b>37.1%</b>	29.9%	15.4%	0.1%
3 Soy capaz de hacer muchas cosas al mismo tiempo mientras uso Internet o alguna otra tecnología	24.0%	<b>54.5%</b>	13.5%	6.6%	0.7%	0.7%
4. Tengo acceso a Internet desde diferentes dispositivos (computadora, teléfono celular, tablets, etc.)	<b>50.5%</b>	38.7%	5.9%	3.6%	1.2%	0.1%
5. Cuando navego por Internet lo hago individualmente y desde mi dispositivo personal (laptop, pc, Tablet, celular, etc.)	<b>56.2%</b>	36.3%	4.7%	1.5%	0.7%	0.6%
6 Si olvido o pierdo el teléfono celular me siento aislado y ansioso	9.5%	23.1%	25.1%	<b>25.9%</b>	16.2%	0.2%
7 Tengo las habilidades para navegar en Internet y resolver cualquier problema técnico de la conexión	13.6%	<b>38.3%</b>	31.6%	13.6%	2.5%	0.4%
8. Creo que Internet es un nuevo espacio para expresarme, defender alguna causa o luchar en contra de injusticias.	18.4%	<b>38.8%</b>	31.8%	8.3%	2.4%	0.3%

Fuente: elaboración propia.

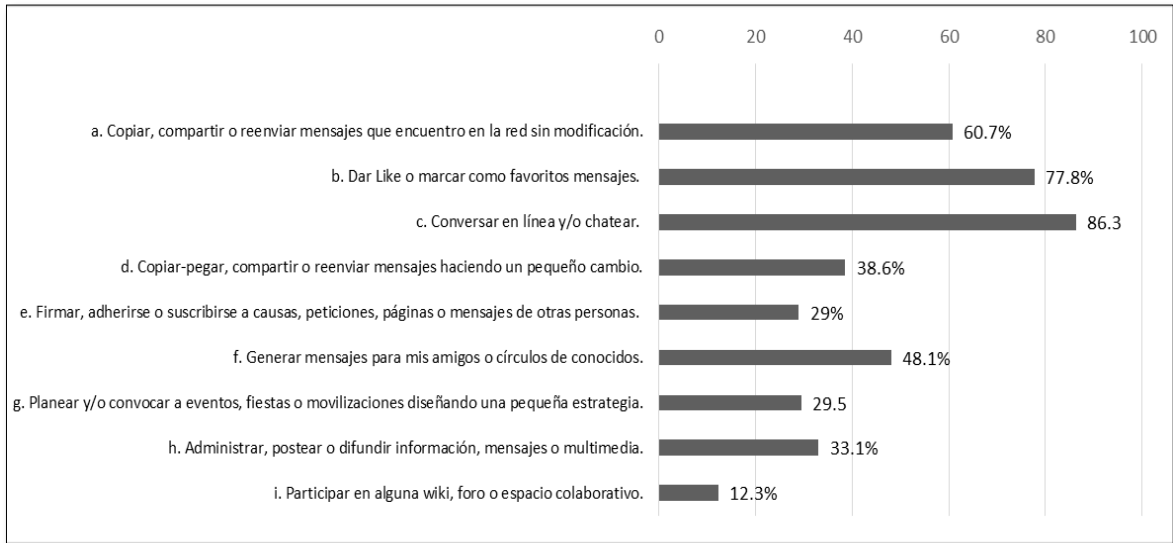
Según Prensky (2010) los jóvenes universitarios son los que han tenido mayor contacto con la tecnología, debido a que se iniciaron desde corta edad con el uso de recursos tecnológicos para realizar prácticas de la vida cotidiana. Debido a lo anterior es posible afirmar que los jóvenes de la muestra observada se identifican con la cultura digital. No obstante, es importante considerar que estos jóvenes no podrían considerarse como nativos digitales, ya que no todos han tenido contacto desde corta edad, y que si consideramos el porcentaje de respuestas en la primer pregunta se observa que solo un poco más de la mitad de los jóvenes presenta este rasgo.

De acuerdo con los resultados, se pudo observar que existe una tendencia en los jóvenes hacia las prácticas consideradas típicas de las nuevas generaciones, ya que mantienen cercanía a los recursos tecnológicos en su vida cotidiana (Levy, 2007; García, 2012; Covi 2013; López, 2012), probablemente debido a que han accedido desde la infancia a varios dispositivos electrónicos desde su casa. Sin embargo, la dependencia digital y la incorporación de las plataformas digitales y las redes sociales a la vida cotidiana no es una práctica precisamente acentuada en esta muestra, ya que un porcentaje considerable de jóvenes respondió estar de acuerdo con realizar la mayoría de las prácticas en la categoría de cultura digital.

### **4.3. Interacción a través de recursos digitales**

Los resultados de esta categoría se presentan a partir de las actividades clasificadas en los tres niveles de interacción. La actividad que más realizan los jóvenes es la de conversar en línea y/o chatear (86.3%), y la que menos realizan fue la de participar en algún foro, wiki o espacio colaborativo (12.3%), véase figura 2.

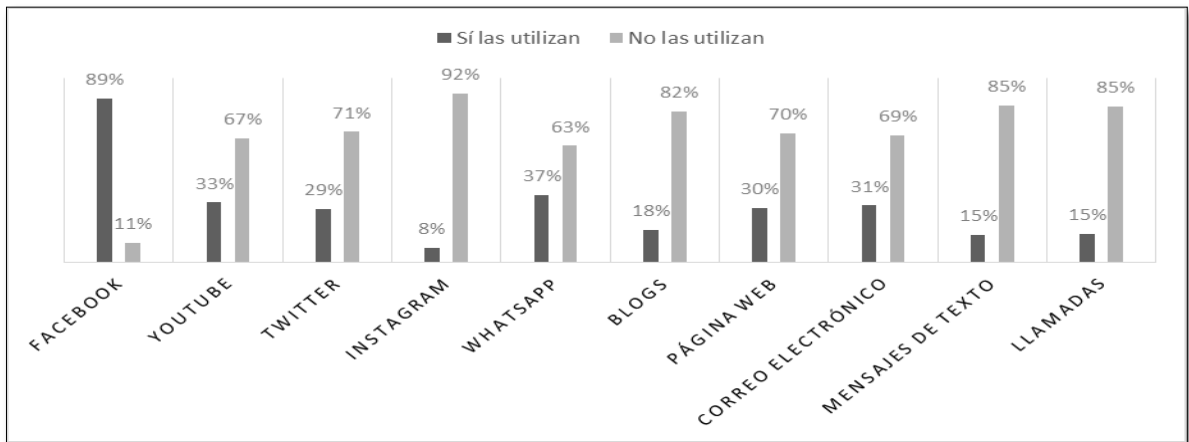
**Figura 2. Distribución general de las actividades de interacción**



Fuente: Elaboración propia.

De los recursos digitales que se estudiaron, *facebook* es el más utilizado con un 89% de los jóvenes que señalaron utilizarlo para las diferentes actividades de interacción, y el de menor proporción fue Instagram con 8% de la muestra (ver figura 3).

**Figura 3. Recursos digitales que utilizan los jóvenes para interactuar**



Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con algunos autores (Vázquez, 2014; Domínguez y López, 2015) *facebook* ha sido el recurso digital más analizado y utilizado entre la población joven del país. Otros estudios (Kabilan, Ahmad, & Abidin, 2010; Pearce & Rice, 2014) han encontrado en este recurso una herramienta de enseñanza y acercamiento a los estudiantes, por lo que es importante considerar que en esta muestra de estudio ese dato se confirma. Es posible afirmar que este recurso digital se constituye como un medio de comunicación y socialización predominante entre los jóvenes, y que se podría estudiar su potencial como herramienta de apoyo en el acceso a la información y al conocimiento de las nuevas estructuras de pensamiento que por su utilización se podrían desarrollar.

#### **4.3.1. Niveles de interacción**

Al agrupar las respuestas de los estudiantes a partir de los tres niveles de interacción se consideró como criterio de asociación la actividad de mayor complejidad de ejecución que ellos reportaron realizar.

En el nivel de interacción instruccional o inicial se ubica el 4% de la muestra, esto es, copian, comparten, reenvían mensajes sin modificarlos y dan *like*. En el nivel de interacción manipulativa o media se coloca el 28%, estos jóvenes conversan en línea o chatean, copian y pegan, comparten y reenvían mensajes con modificaciones y firman, se adhieren o suscriben a causas, peticiones, páginas o mensajes de otras personas. En el nivel de interacción exploratoria-productiva o alta, se coloca el 68% de los sujetos, esto significa que realizan al menos una de las siguientes actividades: generar mensajes, planear y convocar a eventos, administrar grupos, difundir información y participar en foros colaborativos. Esto indica que más de la mitad de los estudiantes de la muestra tienen un manejo aceptable en las diversas actividades requeridas para navegar en la red.

Al respecto, Feixa (2010) afirma que al hablar de transformaciones en la cultura de los jóvenes, es porque han desarrollado un rol de emisores no tanto como receptores de la información. Lo que significa que las actividades catalogadas en

interacción alta son las que representa el que los jóvenes mantengan interacciones más activas que pasivas.

Con relación a los niveles de interacción que se desarrollan al utilizar los recursos digitales, podría decirse que los jóvenes se comunican participando de alguna manera a través de distintas plataformas o foros colaborativos, aunque de forma distinta. Al observar que las actividades que realizan se ubican en las de nivel alto, las cuales se distinguen por ser utilizadas para crear o producir contenido y se requiere un nivel cognitivo con un grado alto de complejidad ya que además implica realizar las actividades más sencillas o actividades de niveles bajos de interacción (Bloom, 1981; Crovi, 2002; Levy, 2007; Churches, 2009; Rogers, Sharp y Preece, 2011), esto indica que el explorar y producir contenido con interacciones que se sitúan en un nivel exploratorio- productivo o alto caracteriza a una proporción importante de los participantes; a partir de lo anterior es posible afirmar que estos jóvenes han desarrollado la capacidad para hacer uso de los recursos electrónicos de forma continua y como parte de su actividad escolar, elementos deseables para los estudiantes universitarios.

Aunque, es importante reconocer que un porcentaje no despreciable, cerca de la tercera parte, no llegan a un manejo óptimo, pues su interacción se define por el nivel manipulativo o medio. Estos estudiantes se mantienen como espectadores, con un mínimo uso de los recursos digitales, reproduciendo y no generando contenido nuevo. Esto último requiere de una reflexión de mayor profundidad que nos permita entender no sólo cómo interactúan los jóvenes a través de los medios digitales, sino qué hacer frente a las oportunidades que representan estas herramientas para la enseñanza-aprendizaje, como señala Feixa (2010) al recuperar las ideas de Tapscott (1998) "...esta combinación de una nueva generación con nuevas herramientas digitales implica repensar la naturaleza de la educación" (p. 15).

Se considera pertinente reflexionar acerca de la diversidad en cuanto a las habilidades con los recursos digitales entre los jóvenes universitarios, ya que no

es posible afirmar que todos tienen la habilidad de producir contenido, sino que existen los que apenas se inician, y los que las han incorporado en parte a su vida cotidiana, por lo que no es posible generalizar el que puedan realizar las actividades con el mismo nivel de ejecución.

#### **4.3.2. Actitud que asumen los jóvenes para interactuar a través de recursos digitales**

El porcentaje de respuestas de esta sección coloca a la mayoría de los participantes (59.6%) con una actitud “puente”, es decir, mantienen interacción sólo con algunas personas, les agrada hacerlo pero solamente se comunican cuando hay razones importantes, pudiendo asumir que nos encontramos ante la presencia de un número mayor de estudiantes para los que la comunicación con los otros si bien es importante también tiene una intencionalidad (Brandtzaeg y Heim, 2011).

Un porcentaje menor (25.1%) de estos jóvenes se pueden ubicar como “sociables”. Éste tipo de usuario se describe con una actitud interactiva con muchas y diversas personas, les gusta comunicarse y estar en contacto con todos constantemente.

La proporción más pequeña de participantes se ubican en dos de las categorías actitudinales. Por una parte, poco más de una décima parte (11.9%) se pueden identificar como “selectivos”. Estos estudiantes tienen interacción con pocas personas, no tiene muchas razones para comunicarse o no le gusta mucho hacerlo. Por otro lado, el 1.7% se clasifica como “discreto”, que corresponde a los estudiantes que forma parte de una red pero no tienen interacción con ninguna persona. El 1.7% restante, no encontró ninguna actitud, de las cuatro posibles, que lo describieran.

Las actitudes o disposiciones personales definen también las interacciones que presentan los jóvenes, es decir no sólo es cuestión de habilidad, sino también de intencionalidad, de tal manera que las interacciones podrían entenderse con más amplitud al considerar aspectos subjetivos como la actitud al interactuar. Los

participantes en este estudio se caracterizan por compartir elementos de socialización importantes al comunicarse con jóvenes de su edad, aunque de manera selectiva, y su comportamiento tiene una intencionalidad, característica propia de jóvenes en formación hacia la madurez, a diferencia de quienes presentan actitudes cercanas a la socialización continua y constante características propias de la adolescencia (Papalia y Wendkos, 2005).

#### **4.4. Efectos del nivel socioeconómico en la cultura digital e interacción**

El comportamiento de la distribución de la muestra por niveles socioeconómicos se presenta en este apartado. El primer lugar lo ocupa el nivel C+ con 36% de los estudiantes, esto indica que provienen de familias con ingresos y/o estilo de vida ligeramente superior a los de clase media. En segundo lugar, se ubica el nivel A/B con un porcentaje de 31%, constituyéndose en el estrato con el más alto nivel de vida e ingresos. El tercer lugar, lo representa el nivel C con 16%, el cual es denominado medio. El cuarto lugar se ubica en el nivel D+ con 14%, el cual con relación a los otros niveles se coloca como medio bajo. El quinto lugar se ubica en el nivel D con un 1%, siendo este estrato el segundo más pobre. Se observó que nadie se ubica en el nivel E, el cual es considerado el más pobre.

Al analizar la relación del nivel socioeconómico con la cultura digital a través de un análisis de varianza ANOVA de un factor, se observan diferencias significativas ( $F= 12.630$ ;  $gl= 4$ ;  $p < .05$ ).

Como se puede observar en la tabla 9, las medias de los niveles de cultura digital por nivel socioeconómico disminuyen a medida que disminuye el nivel socioeconómico.

El nivel socioeconómico ha sido señalado como uno de los elementos principales de la llamada brecha digital, respecto al acceso a la tecnología (Reguillo, 2000; Crovi, 2002; Pérez, 2006; Urresti, 2008; Galván, 2014). En este sentido, se observó que gran parte de los jóvenes universitarios se ubican en los niveles socioeconómicos más altos (C+ y AB) y que esto influye con identificarse a la cultura



digital, esto es, hay una tendencia respecto a que el joven se identifica con la cultura digital si este cuenta con un mayor nivel socioeconómico, en sentido inverso, los jóvenes con nivel socioeconómico bajo (D) seguramente son los que se ubican entre los jóvenes indecisos, o bien, los que no se identifican con la cultura digital.

Tabla 9.

*Nivel socioeconómico en la cultura digital*

<b>Nivel socioeconómico</b>	<b>N</b>	<b>Media</b>	<b>D.S.</b>
AB o Alto	215	3.75	0.461
C+ o Medio alto	250	3.67	0.525
C o Medio	112	3.49	0.548
D+ o Medio bajo	99	3.40	0.514
D o Bajo	10	3.16	0.553
Valores perdidos	27		
Total	713	3.62	0.525

**Fuente:** Elaboración propia.

Nota: La muestra comprendida para el análisis de esta variable fue de 702 jóvenes, ya que 11 de ellos no respondieron esta sección.

Se analizó también la influencia del nivel socioeconómico en la variable de la clasificación de acuerdo a los niveles de interacción, a través de un análisis de varianza de un factor, el cual arrojó que no existe diferencia significativa ( $F= 709$ ;  $gl= 4$ ;  $p > .05$ ).

Es decir, independientemente del nivel socioeconómico, los jóvenes poseen habilidades para interactuar en distinto nivel de ejecución. Esto es posible explicarlo a través de la función mediadora que la escuela cumple y la influencia de la misma en las tareas que los estudiantes han logrado desarrollar como parte esencial en su proceso formativo. Si bien, Dubet (2005) señala que en la escuela existe desigualdad en cuanto al mérito y distribución de oportunidades, es posible también resaltar la importancia del proceso formativo en ella con relación a las habilidades o conocimientos que los estudiantes adquieren en su trayecto. Por lo que, debido a distintos factores de cambio en la universidad a través del tiempo los estudiantes

están desarrollando habilidades en el manejo tecnológico gracias a su afluencia a las aulas universitarias.

#### 4.5. Influencia del manejo del idioma inglés en la cultura digital e interacción

En el manejo del idioma inglés, el mayor porcentaje de la muestra lo representa el área de inglés básico con 38%, en segundo lugar, el área de inglés intermedio con un porcentaje de 34% y el área de inglés avanzado obtuvo un menor porcentaje con 28%. Estos datos indican que aun cuando la distribución de alguna manera se presenta como homogénea, el manejo del idioma de la muestra se encuentra distribuido en mayor porcentaje en las áreas de inglés básico e intermedio.

Al analizar la influencia de esta variable con la cultura digital, utilizando un análisis de varianza de un factor (ANOVA), se observan diferencias significativas ( $F= 8.879$ ;  $gl= 2$ ;  $p < .05$ ). Es decir que el manejo del idioma inglés influye en la cultura digital.

Como se puede observar en la tabla 10, las medias de los niveles de cultura digital por el manejo del idioma inglés disminuyen a medida que disminuye el manejo del idioma. Es decir que entre mayor manejo del inglés, más se integran a la cultura digital.

Tabla 10

*Manejo del idioma inglés en la cultura digital*

Manejo del idioma Inglés por áreas	N	Media	D.S.
Avanzado (70- 100%)	198	3.73	.521
Intermedio (40- 60%)	237	3.61	.503
Básico (0- 30%)	261	3.53	.542
Valores perdidos	17		
<b>Total</b>	713	3.61	.529

Fuente: Elaboración propia.

En ese sentido, el manejo del idioma es un elemento importante, ya que se confirma lo que Pearce y Rice (2014) señalaban acerca de que en la adopción o integración de la utilización de recursos tecnológicos a la vida cotidiana es posible identificar que el conocimiento del idioma favorece en la integración a la cultura digital. De manera que se puede observar que en la muestra del presente estudio, entre más competencia en el idioma, más se identifican en ella.

Por otro lado, se analizó la influencia del manejo del idioma inglés en la clasificación de acuerdo a los niveles de interacción y se realizó un análisis de varianza de un factor, el cual mostró que no existen diferencias significativas entre las variables analizadas ( $F = .206$ ;  $gl = 2$ ;  $p > .05$ ).

Es importante analizar las causas y consecuencias, ya que por un lado el que los jóvenes tengan una competencia alta del inglés podría ser un factor para integrarse o no hacerlo a la cultura digital. Sin embargo, como se ha observado, el manejo del idioma es principalmente de básico a intermedio, es posible que esto se dé debido a que en la institución es requisito obtener el nivel cuatro para titularse, el que pertenece al área de inglés intermedio, de esta manera queda a decisión de los alumnos continuar con sus estudios de este idioma.

De acuerdo a algunos autores el aprendizaje del idioma inglés es visto como una prioridad de formación por algunos y por otros se considera un reto formar al ciudadano crítico, plurilingüe e intercultural que demanda la sociedad actual (Calderón, Flores, Lee, y Vivaldo, 2013).

Para Altbach, Reisberg y Rumbley (2009), el idioma inglés cumple una función muy importante, ya que es influencia de la mundialización que se vive actualmente, y para que los jóvenes del país puedan competir a nivel mundial habría que analizar los planes de estudios para el fortalecimiento de los programas académicos, los que tendrían que ajustarse para la competencia global, aun cuando este no influya en los niveles de interacción que se generan. Se considera de suma importancia, continuar con el estudio y exploración de los factores que pudieran

diferenciar en la cultura digital, y de esta manera proponer formas alternativas de trabajo en el aula o de acceso a la información.

## Conclusiones y reflexiones

Las principales conclusiones se han organizado a partir del objetivo planteado para el presente estudio.

Con relación a la cultura digital, es posible afirmar que los jóvenes universitarios realizan constantemente prácticas que los identifican cada vez más con esta cultura, así como las actividades que despliegan para integrarse a ella. Aun cuando no sea posible considerarlos 'nativos digitales', respecto a las afirmaciones de Prensky (2010).

Sobre las interacciones que despliegan los jóvenes universitarios a través de recursos digitales y las actividades que realizan, los resultados indican que los jóvenes mantienen prácticas consideradas de un nivel de interacción alto. De acuerdo con Rogers, Sharp, y Preece (2011), Levy (2007) y Covi (2002), el nivel de interacción indica qué tanto han incorporado el uso de los recursos tecnológicos a sus prácticas culturales. Es importante contemplar también que los estudiantes tienen sus propias disposiciones personales en cuanto a sus interacciones, pues han asumido actitudes que definen su propia participación al navegar, esto marca muy subjetivamente la participación y ejecución de acciones a través de los recursos digitales.

Con respecto a los elementos que presentaron una diferenciación respecto a la cultura digital, se confirma que la condición económica es un factor importante en cuanto al acceso a los recursos, esto es, la llamada brecha digital sigue prevaleciendo en nuestro territorio (INEGI, 2003; Consulta Mitofsky, 2012).

De igual manera, el manejo del idioma inglés presentó valores significativos respecto a la cultura digital, lo que indica que el manejo avanzado del idioma determina el grado de integración a la cultura digital a causa de las prácticas ligadas al uso de recursos digitales. Esto es, tener acceso a los recursos e integrarlos en su vida cotidiana podría impulsar la adquisición del idioma y de otros conocimientos, por medio de experiencias personales y asociaciones significativas a través de estos

recursos (Fonseca, 2010). Aunque, es posible que el aprendizaje del idioma se dé, a medida que las practicas se intensifiquen en la vida cotidiana de los jóvenes. De tal manera que habría que realizar estudios de mayor profundidad en cuanto a esta relación, pues se cree es posible encontrar un vínculo importante en la influencia del idioma inglés con la cultura digital y coadyuvar a la formación integral del estudiante universitario con relación a este campo.

Un elemento adicional para analizar esta variable es el uso que hacen los estudiantes de las diversas plataformas ya que son a partir de ellas que acceden a la información. Al respecto, si *facebook* resultó ser una de las plataformas con más impacto social y considerada por algunos como una herramienta para aprender inglés (Kabilan, Ahmad, & Abidin, 2010; Pearce & Rice, 2014), en realidad lo que indica es que al ubicarse en su mayoría en niveles básicos e intermedios en el manejo del idioma, es por ello que utilizan esta plataforma que no requiere manejo de este idioma, ya que este recurso digital tiene la opción para elegir idioma.

En sentido contrario, la interacción no presentó valores significativos respecto al nivel socioeconómico ni al manejo del idioma inglés, aspecto que nos hace pensar que no marca diferencias en cuanto a las habilidades necesarias para realizar o ejecutar actividades de algún nivel de interacción. Es posible que la escuela en la que no habría desigualdades, porque todos los estudiantes tienen acceso a las mismas herramientas, haya sido un medio para la adquisición de conocimientos, es decir un factor de desarrollo para aquellos en desventaja (Dubet, 2005). Debido a lo anterior es necesario que las instituciones concienticen su papel como formadoras y promuevan e implementen estrategias para impulsar una formación integral que considere elevar la calidad de infraestructura tecnológica en la institución y adaptar o actualizar los distintos programas para promover y desarrollar las capacidades existentes, y de tal forma fomentar la adquisición de habilidades y conocimientos; además, elevar el nivel de inglés de los jóvenes universitarios establecido por la institución favorecería a que los estudiantes puedan acceder a información de mayor impacto en su preparación, así como acceso a otro

tipo de recursos tecnológicos (electrónicos y digitales) donde tuvieran que utilizar el idioma como herramienta de acceso a información de calidad y como vínculo académico en cualquier disciplina, no solo para cumplir estrictamente con un requisito de la institución, el que además pudiera estar por debajo de las necesidades de los estudiantes.

Es importante distinguir la cultura digital en los jóvenes y sus formas de interacción en la vida cotidiana a través de recursos digitales, ya que a partir de ello sería posible vincular y desarrollar el conocimiento con relación al cómo es el proceso de aprendizaje de estos jóvenes, cómo se organizan, y cómo realizan sus tareas escolares; en la era digital es posible identificar que las estructuras de pensamiento están en proceso de cambio y que es preciso adaptar esas estructuras con relación a la tecnología (Churches, 2009), esto podría darse en un inicio con la exploración de su acercamiento con la tecnología en la vida diaria.

En el rubro de limitaciones para la realización del presente trabajo, es posible enumerar algunas de ellas, entre las que se destacan: la falta de estudios empíricos con relación al uso de internet y hábitos de los usuarios específicamente en la cultura digital; definiciones conceptuales derivadas de estudios realizados en el contexto nacional; y ausencia de datos estadísticos de la población detallados en cuanto a las prácticas a través de recursos digitales.

Otra limitación, a nivel institucional y en el estado de Sonora, fue la ausencia tanto de estudios como de datos sobre el tema, que permitieran partir de la evidencia en el uso y acceso a estos recursos por parte de estas poblaciones. En este sentido, este estudio se coloca como precursor para ampliar el conocimiento de un actor central en la institución, en el campo de la cultura digital.

En la revisión de estudios previos al presente se tuvo claro que existen distintas perspectivas en cuanto a la definición de interacción y su clasificación. Sin embargo, aun cuando se presentó una propuesta inicial para su exploración, se considera necesario fortalecer el instrumento utilizado, además de implementar otras técnicas para recabar datos, ya que integrando otras variables al cuestionario

o utilizando otros métodos, se podría obtener un análisis más abarcador y preciso en cuanto a las características de los jóvenes universitarios, sus prácticas y las posibilidades de implementación de nuevas estrategias para mejorar su formación integral en la institución.

Habría que pensar en lo que instrumentos de mayor profundidad podrían posibilitar para la exploración de las actividades y habilidades que los sujetos desarrollan al usar la tecnología, y además, algo importante que no se debe perder de vista, es necesario tomar en cuenta no solo las potencialidades sino también las limitaciones que el uso de recursos tecnológicos y su incorporación en lo académico podría acarrear (Burbules y Callister, 2001). De tal forma que este estudio podría apoyar en la integración de nuevos procesos de formación y aprendizaje, en el desarrollo de planes de estudio o estrategias didácticas con base en las habilidades y necesidades de los estudiantes que se encuentran actualmente en las aulas universitarias.

Sobre todo, identificar las deficiencias y fortalezas del estudiante, en el cual influye fuertemente el nivel socioeconómico que se refleja en la brecha digital, ya que ésta repercute en brechas cognitivas marcadas por diversos factores, principalmente los recursos tecnológicos a los que se tiene acceso. Al hablar de brecha digital debe entenderse como la falta de acceso a los recursos por consecuencia falta de conocimiento por la falta de información que se encuentra al alcance a través de los recursos digitales, por lo que es sumamente relevante observar que las diferencias en cuanto a las prácticas culturales con relación a estas herramientas siguen siendo evidentes (Grisales, 2011).

En suma, se advierte la necesidad de considerar los elementos aquí explorados para derivar otros estudios que amplíen y profundicen la importancia del conocimiento de las transformaciones en el proceso de comunicación e interacción de los jóvenes, sobre todo desde una perspectiva cualitativa con el propósito de conocer las especificidades acerca del tema.



## Referencias

- Altbach P. G., Reisberg L. y Rumbley L. E. (2009). Tras la pista de una revolución académica: Informe sobre las tendencias actuales. Resumen ejecutivo. Paris: UNESCO. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001831/183168s.pdf>.
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R., et al (Eds.) (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Allyn & Bacon. Boston, MA (Pearson Education Group). Disponible en: <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>
- Armendáriz. A. y Ruiz, C. (2005). El aprendizaje de lenguas extranjeras y las tecnologías de la información: *Aprendizaje de próxima generación*. Lugar Editorial. Buenos Aires, Argentina.
- Asociación Mexicana de Internet, (AMIPCI, 2015). 11° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015. Disponible en: [https://www.amipci.org.mx/images/AMIPCI\\_HABITOS\\_DEL\\_INTERNAU TA MEXICANO 2015.pdf](https://www.amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INTERNAU TA MEXICANO 2015.pdf)
- Bloom, B., Engelhart, M, Furst, E., Hill, W., Krathwohl, D. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Handbook I: Cognitive Domain. USA: David McKay Company, Inc. Disponible en: [http://baa.univpgri-palembang.ac.id/perpus-fkip/Perpustakaan/Pendidikan%20&%20Pengajaran/ebooksclub.org\\_T axonomy\\_of\\_Educational\\_Objectives\\_Handbook\\_1\\_Cognitive\\_Domai n.pdf](http://baa.univpgri-palembang.ac.id/perpus-fkip/Perpustakaan/Pendidikan%20&%20Pengajaran/ebooksclub.org_T axonomy_of_Educational_Objectives_Handbook_1_Cognitive_Domai n.pdf)
- Brandtzaeg, P. B., & Heim, J. (2011). A typology of social networking sites users. *International Journal of Web Based Communities*, Vol 7, No. 1, p. 28. Disponible en:

[http://www.academia.edu/906922/A\\_Typology\\_of\\_Social\\_Networking\\_Sites\\_Users](http://www.academia.edu/906922/A_Typology_of_Social_Networking_Sites_Users)

- Bringué, X. (2008). Niños y jóvenes en un nuevo escenario de comunicación. En C. Etayo, E. Moreno, J. E. Guerrero, C. Sánchez Blanco y M. Navarro (Eds.) (2008). *Los jóvenes y el nuevo escenario de la comunicación*. Actas del XXI Congreso Internacional de la Comunicación, Eunsa, Pamplona, p. 25. Disponible en: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/16876/1/Los%20j%C3%B3venes%20comunicaci%C3%B3n%20%28completo%290001.pdf>
- Bringué, X. y Sádaba, C. (2009). La generación interactiva en México. Niños y adolescentes frente a las pantallas. *Razón y Palabra*, Núm. 69, p. 1-31. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/Bringue.pdf>
- Bringué, X., y Sádaba, C. (2008). La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas. *Colección Fundación Telefónica*, Ariel. Barcelona. Recuperado de: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/7307/1/GeneracionInteractivaIberoamerica2008.pdf>
- Burbules, N. C. y Callister, T. A. (2001). *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Barcelona: Granica.
- Castells, M. (2001). *La galaxia Internet: reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Chen, W., & Wellman, B. (2004). The global digital divide—within and between countries. *IT & society*, vol.1, No.7, p. 39-45. Recuperado de: [http://www.academia.edu/2588000/2004\\_The\\_Global\\_Digital\\_Divide\\_Within\\_And\\_Between\\_Countries](http://www.academia.edu/2588000/2004_The_Global_Digital_Divide_Within_And_Between_Countries)
- Churches, A. (2009). Bloom's digital taxonomy. Recuperado de: <http://edorigami.wikispaces.com>
- Cobo, R. J. (2011). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Zer-*

- Revista de Estudios de Comunicación*, Vol. 14, Núm. 27. Disponible en:  
<http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/2636/2184>
- Colorado, A. (2010). Perspectivas de la cultura digital. (Spanish). Zer: Revista de Estudios de Comunicación, Vol. 15, Núm. 28, p. 103-115. Disponible en:  
<http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/2350/1950>
- Consulta Mitofsky (2012) Brecha digital (Internet). En:  
[http://files.comvirtual.webnode.mx/200000018-ef12ef00b5/NA\\_Internet\\_BrechaDigital.pdf](http://files.comvirtual.webnode.mx/200000018-ef12ef00b5/NA_Internet_BrechaDigital.pdf)
- Cortés, R. L. (2007). Uso y consumo de redes sociales virtuales entre estudiantes universitarios. Un acercamiento a los hábitos de multitarea. 4º Congreso Virtual Internacional sobre Tecnología, Educación y Sociedad. ISSN: 2007- 7475.
- Crovi, D. D. (2002). El abismo digital, ¿Condicionante de los acuerdos comerciales? Ponencia presentada en el coloquio panamericano “Industrias culturales y diálogo entre civilizaciones”. Disponible en: <http://www.er.uqam.ca/nobel/gricis/actes/panam/CroviDru.pdf>
- Crovi, D. D. (2009). Acceso, uso y apropiación de las TIC en comunidades académicas: Diagnóstico en la UNAM. México, D.F: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Crovi, D. D. (2013). Jóvenes y apropiación tecnológica: La vida como hipertexto. México, UNAM.
- Crovi, D. D. y Lemus, C. (2014). Jóvenes estudiantes y cultura digital: una investigación en proceso. *Revista Virtualis*. Núm. 9, p. 36-55. Disponible en:  
<http://micampus.ccm.itesm.mx/documents/14896/139705422/virtualis09.pdf>
- De Garay, A. y Casillas, M. (2002). Los estudiantes como jóvenes, una reflexión sociológica. En Nateras, A. (coord.), *Jóvenes, culturas e identidades urbanas*. México, Porrúa, p. 245-262. Disponible en:

[http://www.ses.unam.mx/curso2009/materiales/m4/s1/M4\\_Sesion1\\_De\\_Garay.pdf](http://www.ses.unam.mx/curso2009/materiales/m4/s1/M4_Sesion1_De_Garay.pdf)

- De la Torre, A. (2006). Web Educativa 2.0. *Eduotec: revista electrónica de tecnología educativa*, Núm. 20, Enero 06. Disponible en: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/anibal20.pdf>
- Dubet, F. (2005). La escuela de las oportunidades. ¿Qué es una escuela justa? Barcelona. Gedisa.
- Dubet, F. (2005). Los estudiantes. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*. Disponible en: <http://www.uv.mx/cpue/num1/inves/estudiantes.htm#>
- Echeverría, J. (2000). Un mundo virtual. Barcelona: Nuevas ediciones de bolsillo.
- Feixa, C. (2000). Generación @ la juventud en la era digital. *Nómadas (Col)*, Núm. 13, p. 75-91. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105115264007>
- Feixa, C. (2003) Del reloj de arena al reloj digital. *JOVENes, Revista de Estudios sobre Juventud*, Año 7, Núm. 19, p. 6- 27, México, D.F.
- Feixa, C. (2010). Escuela y cultura juvenil: ¿Matrimonio mal avenido o pareja de hecho? *Educación y Ciudad (Santafé De Bogotá)*, Vol. 18, p.7-17.
- Fonseca, C. (2010) Aprendizaje en la era digital: Brecha digital y brecha cognitiva. <http://www.cepal.org/elac2015/noticias/paginas/7/40837/clotilde-fonseca.pdf>
- Galván, L. (2014). Conoce de la brecha digital en México. *Universo PYME*. Disponible en: <http://universopyme.mx/?p=5417>
- García, N. (2012). De la cultura postindustrial a las estrategias de los jóvenes. En García, N., Cruces, F., y Urteaga, M. (Coords.), *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales* (pp.3-24). Madrid: Fundación Telefónica. Disponible en: [http://www.ccemx.org/descargas/files/Jovenes\\_culturas\\_urbanas\\_nestor\\_garcia\\_canlini.pdf](http://www.ccemx.org/descargas/files/Jovenes_culturas_urbanas_nestor_garcia_canlini.pdf)

- Gómez, E. y Lara, T. (2010). Cultura digital y vida cotidiana en Iberoamérica: Una revisión crítica más allá de la comunicación. *Razón y Palabra*. Núm. 73. Disponible en: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N73/monotematicon73/M73\\_Editorial.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N73/monotematicon73/M73_Editorial.pdf)
- Grisales, N. S. (2011). La brecha cognitiva: una realidad educativa que va más allá de la brecha digital entre las instituciones urbanas y rurales de Manizales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 7(2) 37-56. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134125454004>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2010). Metodología de la investigación. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Hine, C. (Ed.). (2005). *Virtual methods*. Berg Publishers.
- Holmes, D. (2007). The Fallacies and Fortunes of 'Interactivity' in Communication Theory. *Razón y Palabra*, Vol. 12, Núm. 58, p. 1-14. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520717002>
- Horrigan, J.B. (2007) 'A typology of information and communication technology users', *Pew Internet Report*, May, USA. Disponible en: [http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2007/PIP\\_ICT\\_Typology.pdf.pdf](http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2007/PIP_ICT_Typology.pdf.pdf)
- Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE, 2010). Encuesta Nacional De Juventud: Resultados generales. Disponible en: [http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Presentacion\\_ENJ\\_2010\\_Dr\\_Tuiran\\_V4am.pdf](http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Presentacion_ENJ_2010_Dr_Tuiran_V4am.pdf)
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2003). La brecha digital, un concepto social con cuatro dimensiones. México: INEGI. Disponible en: <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/contenidos/articulos/tecnologia/brecha.pdf>

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2014). Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2013. México: INEGI. Disponible en: [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf)
- Internet World Stats (IWS, 2014) Usage and population statistics. Consultado el 3 de febrero del 2015. Disponible en: <http://www.Internetworldstats.com/stats.htm>
- Kabilan, M. K., Ahmad, N., & Abidin, M. J. Z. (2010). Facebook: An online environment for learning of English in institutions of higher education?. *The Internet and Higher Education*, Vol. 13, No. 4, p.179-187. Disponible en: [http://ac.els-cdn.com/S1096751610000588/1-s2.0-S1096751610000588-main.pdf?\\_tid=b1336752-dfc3-11e4-b52f-00000aab0f6c&acdnat=1428699411\\_fb85b36c98999ff021151992962cbaf9](http://ac.els-cdn.com/S1096751610000588/1-s2.0-S1096751610000588-main.pdf?_tid=b1336752-dfc3-11e4-b52f-00000aab0f6c&acdnat=1428699411_fb85b36c98999ff021151992962cbaf9)
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*. Rubí, Barcelona: Anthropos. Disponible en: [https://www.academia.edu/1738997/Ciberculturas\\_la\\_cultura\\_en\\_la\\_sociedad\\_digital\\_Pierre\\_Levy](https://www.academia.edu/1738997/Ciberculturas_la_cultura_en_la_sociedad_digital_Pierre_Levy)
- López, R. (2012). Jóvenes universitarios: uso de las tecnologías digitales. Tesis de doctorado no publicada. Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F.
- Medina, M. (2007) en Lévy, P. (2007) *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos Editorial. En: [https://www.academia.edu/1738997/Ciberculturas\\_la\\_cultura\\_en\\_la\\_sociedad\\_digital\\_Pierre\\_Levy](https://www.academia.edu/1738997/Ciberculturas_la_cultura_en_la_sociedad_digital_Pierre_Levy)
- Miranda, R. (2009) *Los desheredados. Cultura y consumo cultural de los estudiantes de la Universidad de Guadalajara*. Guadalajara: Universidad de

Guadalajara/Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas.

- Morduchowicz, R. (2015). Una nueva cultura juvenil. En: El embrollo de la tecnología. Este País, Vol. 289, p. 11- 13.
- Moreno, M.O. (2011). Conocimiento y Uso de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes de la Universidad de Sonora. Tesis de Maestría en Innovación Educativa no publicada. Hermosillo: Universidad de Sonora.
- Nascimento, R. y Álvaro, J. L.. (2014). Alargamiento de la juventud e identidad: un estudio de los procesos de transición a la vida adulta de jóvenes en Brasil y España. *Athenea Digital*, Vol. 14, Núm. 2, p. 21-37. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenea.1206>
- Nielsen, J. (2006) Participation inequality: encouraging more users to contribute, *Jakob Nielsen's Alertbox*. Disponible en: [http://www.useit.com/alertbox/participation\\_inequality.html](http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html)
- OFCOM (2008) Social networking. A quantitative and qualitative research report into attitudes, behaviours and use', *Office of Communication*, London. Disponible en: <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/report1.pdf>
- ONU (2008), Situación y desafíos de la juventud en Iberoamérica. Disponible en <http://www.oei.es/pdfs/ica.pdf>
- ONU (s.f.) Juventud. En <http://www.un.org/es/globalissues/youth/> consultado el 17 de febrero del 2015
- Ortega, E. (2012). Aprendices, emprendedores y empresarios. En García, N., Cruces, F., y Urteaga, M. (Coords.), *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*, p. 117- 119. Madrid: Fundación Telefónica. Disponible en: [http://www.ccemx.org/descargas/files/Jovenes culturas urbanas nestor\\_garcia\\_canclini.pdf](http://www.ccemx.org/descargas/files/Jovenes_culturas_urbanas_nestor_garcia_canclini.pdf)
- Ortiz, G. y López, R. (2013) Expresión, interacción y activismo social: hacia una construcción de escenarios digitales entre los jóvenes mexicanos.

Ponencia presentada en el VI Encuentro panamericano COMPANAM, eje temático: Escenarios digitales. Córdoba- Argentina. Disponible en: [http://www.eci.unc.edu.ar/archivos/companam/ponencias/Escenarios%20digitales/-Unlicensed-ESCENARIOS-DIGITALES\\_ORTIZ.pdf](http://www.eci.unc.edu.ar/archivos/companam/ponencias/Escenarios%20digitales/-Unlicensed-ESCENARIOS-DIGITALES_ORTIZ.pdf)

- Papalia, D. y Wendkos, S. (2005). Desarrollo Humano. Ed Mc Graw Hill: México.
- Pearce, K. E., & Rice, R. E. (2014). The Language Divide—The Persistence of English Proficiency as a Gateway to the Internet: The Cases of Armenia, Azerbaijan, and Georgia. *International Journal of Communication*, Vol. 8, p. 26. Disponible en: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2075/1256>
- Pérez, G. (2006) El determinismo tecnológico: una política de estado. *Revista Digital Universitaria*. Vol.7, Núm. 10, ISSN: 1067-6079. Disponible en: [http://www.revista.unam.mx/vol.7/num10/art87/oct\\_art87.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.7/num10/art87/oct_art87.pdf)
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, Vol. 9, No. 5, p.1-6. Disponible en: <http://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/10748120110424816>
- Prensky, M. (2010) Nativos e inmigrantes digitales. Cuadernos SEK 2.0. *Institución Educativa SEK*. Disponible en: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Ramírez- Martinell, A., Casillas Alvarado, M. A., y Contreras Asturias, C. C. (2014). La incorporación de las TIC a la enseñanza universitaria de los idiomas. *Debate Universitario*, Vol. 3, Núm. 5, p. 125-140. Disponible en: <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/debate-universitario/article/view/4829>
- Ramírez- Martinell, A., y Casillas, M. A. (2014). Háblame de TIC. 1ra Ed. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Reguillo, R. (2000). Pensar los jóvenes. Un debate necesario. En Reguillo, R. (2000), *Estrategias del desencanto. La emergencia de culturas juveniles en Latinoamérica*. Buenos Aires: Norma, p. 19-47. Disponible en:



<http://www.iberopuebla.edu.mx/microSitios/catedraTouraine/articulos/Rossana%20Reguillo%20EMERGENCIA%20DE%20CULTURAS%20JUVENILES%20estrategias%20del%20desencanto.pdf>

Reguillo, R. (2010). *Los jóvenes en México*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica.

Rodríguez-Palchevich, D. R. (2008). *Nuevas tecnologías Web 2.0: Hacia una real democratización de la información y el conocimiento*. Recuperado de: <http://eprints.rclis.org/11814/1/Rodriguez-DianaTRABAJOelis.pdf>

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011) *Interaction design: Beyond Human-Computer interaction*. John Wiley & Sons Ltd, United Kingdom.

Romo, H. (2009). *Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto*. Instituto de Investigaciones Sociales S.C. Recuperado de: <http://www.amai.org/niveles.php>

Rubio, G. A. (2010). *Juventud y nuevos medios de comunicación*. Madrid: Instituto de la Juventud. Disponible en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-88-juventud-y-nuevos-medios-de-comunicacion>

SIE (2015). *Sistema de Información y Estadística*. Dirección de Planeación de la Universidad de Sonora. Disponible en: [http://www.planeacion.uson.mx/sie/alumnos/res\\_poblacion\\_his.php](http://www.planeacion.uson.mx/sie/alumnos/res_poblacion_his.php)

Sulbarán, E. y Rojón, C. (2006). Repercusión de la interactividad y los nuevos medios de comunicación en los procesos educativos. *Investigación y Postgrado*, Vol. 21, Núm. 1, p.187-209. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65821108>

Universidad de Sonora (2013). *Plan de Desarrollo Institucional de la Universidad de Sonora 2013-2017*. Universidad de Sonora, México. Disponible en: <http://www.uson.mx/institucional/pdi2013-2017.pdf>

Urresti, M. (2008). *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: Crijua.

- Vázquez, R. (2014). México. Primer lugar en penetración Social Media [en línea]. Forbes México. Consultado el 31 de julio, 2015. Disponible en: <http://www.forbes.com.mx/mexico-primer-lugar-en-penetracion-social-media/>
- W3TECHS. (2014). Usage of content languages for websites. w3techs, web technologies surveys. Disponible en: [http://w3techs.com/technologies/overview/content\\_language/all](http://w3techs.com/technologies/overview/content_language/all)
- Weiss, E. (2006). Los jóvenes como estudiantes. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 11(29) 359-366. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14002902>
- Winocur, R. (2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*, Vol. 68, Núm. 3, p. 551-580. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32112601005->

# ANEXOS

Anexo 1.

*Características de los indicadores por estrato de nivel socioeconómico*

Indicadores/ NSE	AB	C+	C	D+	D	E
<b>Características de la vivienda</b>	Viviendas propias, grandes, con más de ocho habitaciones en promedio. Construidas con materiales sólidos de primera calidad.	Dos terceras partes de las viviendas son propias. Casas grandes con cinco o seis habitaciones de materiales sólidos de primera calidad.	Dos terceras partes tienen vivienda propia. De cuatro a seis habitaciones y un baño. Construidas con materiales sólidos, en algunos casos deteriorados.	Casas pequeñas con tres o cuatro habitaciones; un baño. Pisos en su mayor parte de cemento. La mitad son propias.	La mitad tiene vivienda propia de dos a tres habitaciones; uno de cada cuatro con baño. La mayoría son de tabiques, pero también hay paredes y techos de lámina y cartón.	En promedio dos habitaciones. Sólo dos terceras partes tienen baño. Piso de cemento y tierra.
<b>Infraestructura sanitaria</b>	Sistema óptimo de sanidad y agua corriente dentro del hogar. Cuentan con almacenamiento de agua.	Sistema óptimo de sanidad y agua corriente dentro del hogar.	Casi todos cuentan con un sistema suficiente de sanidad y agua.	Casi todos cuentan con baño y regadera, aunque sólo dos terceras partes tienen lavabo o calentador de agua de gas, fregadero y lavadero.	Uno de cada tres tiene que salir de su casa para conseguir agua. Uno de cada cuatro no tiene baño y sólo la mitad tiene regadera. Sólo uno de cada dos cuenta con lavabo, fregadero, calentador de gas o tinaco	La mayoría tiene que salir para conseguir agua. Tres de cinco no están conectados al sistema público de drenaje. Sólo tiene lavadero. No hay regadera, ni lavabo, ni fregadero.
<b>Infraestructura práctica</b>	Poseen todos los enseres y electrodomésticos para facilitar la vida en el hogar. Dos automóviles en promedio.	Poseen todos los enseres y electrodomésticos para facilitar la vida en el hogar. En promedio entre uno y dos automóviles.	Cuentan con casi todos los enseres y electrodomésticos. Adquirirlos les ha costado trabajo. Dos terceras partes tienen un automóvil.	Sólo uno de cada cuatro tiene automóvil. Casi todos cuentan con refrigerador, estufa de gas y lavadora. Excepto licuadora y a veces microondas, muy pocos tienen otros electrodomésticos y ayudas para la cocina.	Prácticamente nadie tiene automóvil. Una buena parte no tiene refrigerador, ni lavadora. El único electrodoméstico generalizado es la licuadora.	No hay automóviles. Sólo dos terceras partes cuentan con estufa de gas y sólo la mitad tiene refrigerador y licuadora. No existen otros electrodomésticos.

<b>Entretimiento y tecnología</b>	Cuentan con todo el equipamiento necesario para el esparcimiento y comunicación dentro del hogar. Asisten a clubes privados y tienen casa de campo. Vacacionan en el extranjero.	La mayor aspiración es contar con el equipamiento de comunicación y tecnología. La mitad tiene TV de paga y un tercio videojuegos. Vacacionan en el interior del país.	La mayoría tiene teléfono y el equipamiento de música y televisión necesario. Sólo un tercio tiene televisión de paga y uno de cada cinco videojuegos.	Dos terceras partes tienen teléfono. Sólo algunos cuentan con TV de paga y videojuegos.	Dos de cada cinco tiene teléfono. Sólo hay una televisión a color.	Muy pocos tienen teléfono. Son muy escasos y de mala calidad los pocos equipos de música.
<b>Escolaridad del jefe de Familia</b>	En promedio universitario y posgrados.	En promedio universitarios.	En promedio preparatoria y algunas veces secundaria.	En promedio secundaria o primaria incompleta.	En promedio primaria.	En promedio primaria incompleta.
<b>Gasto</b>	Mayor ahorro y gasto en educación, esparcimiento, comunicación y vehículos. Los alimentos representan sólo el 7% del gasto, significativamente abajo del promedio poblacional.	La mitad del gasto es ahorro, educación, esparcimiento y comunicación, vehículos y pago de tarjetas. Los alimentos representan el 12% del gasto, significativamente abajo del promedio poblacional.	Tienen ligeramente más holgura que el promedio para gastos de educación, esparcimiento y comunicación, vehículos y pago de tarjetas. Los alimentos representan el 18% del gasto, significativamente abajo del promedio poblacional.	La mayor parte de su gasto lo invierte en alimentos, transporte y pago de servicios. Proporcionalmente gastan más en cereales y verduras.	La mayor parte de su gasto lo invierte en alimentos, transporte y pago de servicios. Proporcionalmente gastan más en cereales y verduras.	La mayor parte de su gasto lo invierte en alimentos, transporte y pago de servicios. Proporcionalmente gastan más en cereales y verduras.

Fuente: Crovi y Lemus (2014).

Anexo 2.

Modelo de puntos para la medición del Nivel Socioeconómico con la regla 10 X 6

<b>CUARTOS</b>				
	CANTIDAD			PUNTOS
	0 A 4			0
	5 A 6			8
	7 o MÁS			14
<b>FOCOS</b>				
	CANTIDAD			PUNTOS
	6 – 10			15
	11 – 15			27
	16 – 20			32
	21 +			46
<b>PUNTOS</b>				
	PISO DIFERENTE DE TIERRA O CEMENTO		REGADERA	ESTUFA
	No tener	0	0	0
	Tener	11	10	20
<b>PUNTOS</b>				
	TV A COLOR	AUTOMÓVIL	BAÑOS	COMPUTADORA
No tener	0	0	0	0
1	26	22	13	17
2	44	41	13	29
3	58	58	31	29
4	58	58	48	29
<b>ESCOLARIDAD</b>				
	NIVEL	PUNTOS		
	Sin instrucción	0		
	Primaria o secundaria completa o incompleta	22		
	Carrera técnica preparatoria completa o incompleta	38		
	Licenciatura completa o incompleta	52		
	Posgrado	72		
<b>PUNTAJE POR NIVEL SOCIOECONÓMICO</b>				
PUNTOS	DESCRIPCIÓN- NIVEL	PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS		
242 +	Nivel <b>A/B</b> : más alto nivel de vida e ingresos.	Planeación y futuro		
192- 241	Nivel <b>C+</b> : Segundo con nivel alto de vida e ingresos.	Plenitud en entretenimiento y tecnología		
157- 191	Nivel <b>C</b> : Denominado nivel medio.	Vida fácil y práctica		
102- 156	Nivel <b>D+</b> : Mínima infraestructura sanitaria.	Condiciones básicas de salud		
61- 102	Nivel <b>D</b> : segundo nivel más pobre.	Paredes y algunos servicios		
0- 60	Nivel <b>E</b> : segmento más pobre.	Nada		

Fuente: Elaboración propia a partir de Romo (2009).

Nota: El modelo representa una R cuadrada de 0.584