

**Conocimiento y cultura digital en el escenario educativo. Una revisión teórica**  
Knowledge and digital culture in the educational scenario. A theoretical review

**Nelca Carolina Tovar Natera**  
Florida Global University  
Venezuela  
nelca.tovar@floridaglobal.university

**RESUMEN**

En la actualidad podemos apreciar cómo, con gran facilidad y de forma acelerada, las aplicaciones tecnológicas han invadido diferentes espacios en la sociedad, impactando la forma de realizar los diversos procesos transformando de manera significativa la cotidianidad de las personas y el escenario educativo no escapa de esta realidad. Bajo este contexto, genera un cambio de mentalidad que ha transformado la comunicación humana y las prácticas laborales mediante formas cada vez más instantáneas e interactivas que desplazan las tradicionales, lo cual se ha comprendido como una cultura digital. En este sentido, la presente investigación estuvo orientada a profundizar teóricamente acerca del conocimiento y la cultura digital en el escenario educativo a través de una investigación documental, con un enfoque post positivista bajo el paradigma fenomenológico. Se presenta a la cultura digital como algo no acabado en constante evolución, por lo cual, lo cualitativo facilitó una visión del fenómeno, contextualizado en el área de educación. Para lograr lo previsto, se procedió a la revisión de documentos, con apoyo en la hermenéutica para la interpretación del material simbólico que se incorporó al estudio. Dicho material, fue organizado y analizado, extrayendo categorías que facilitaron la interpretación y la generación de los hallazgos. Se devela la existencia de una brecha comunicacional entre docentes y estudiantes influenciadas por la irrupción el acceso, uso y apropiación de las tecnologías de información y comunicación. Por lo que en la actualidad se demandan prácticas educativas innovadoras adaptadas al contexto actual que permitan generar un equilibrio y entendimiento entre los docentes y estudiantes así como despertar el espíritu crítico acerca del uso de la tecnología para pasar de consumidores de información a productores de conocimiento.

**Palabras clave:** Cultura Digital, Tecnologías de Información y Comunicación, Sociedad del Conocimiento.

## ABSTRACT

At present we can appreciate how, with great ease and in an accelerated way, technological applications have invaded different spaces in society, impacting the way of carrying out the various processes, transforming significantly the daily life of people and the educational scenario does not escape this reality. Under this context, it generates a change of mentality that has transformed human communication and labor practices through increasingly instantaneous and interactive forms that displace traditional ones, which has been understood as a digital culture. In this sense, the present investigation was oriented to deepen theoretically about knowledge and digital culture in the educational scenario through documentary research, with a post-positivist approach under the phenomenological paradigm. The digital culture is presented as something not finished in constant evolution; therefore, the qualitative facilitated a vision of the phenomenon, contextualized in the area of education. To achieve what was planned, the documents were reviewed, with support in the hermeneutics for the interpretation of the symbolic material that was incorporated into the study. This material was organized and analyzed, extracting categories that facilitated the interpretation and generation of the findings. The existence of a communication gap between teachers and students influenced by the irruption of access, use and appropriation of information and communication technologies is revealed. Therefore, innovative educational practices adapted to the current context are demanded to generate a balance and understanding between teachers and students as well as arouse the critical spirit about the use of technology to pass from information consumers to knowledge producers.

**Key words:** Digital Culture, Information and Communication Technologies, Knowledge Society

## INTRODUCCIÓN

Al realizar un recorrido histórico de los acontecimientos vividos por la sociedad, desde sus inicios hasta la actualidad, puede apreciarse cómo el ser humano fue modificando su entorno mediante la utilización de diversos materiales y herramientas que le permitieron, a través del ingenio el desarrollo de diversos artefactos o productos tecnológicos para satisfacer diferentes necesidades, solventar problemáticas de su cotidianidad, mejorar de la realización de actividades individuales así como sociales.

De esta manera, se determinaron con el transcurrir del tiempo diferentes épocas marcadas por la invención de artefactos o productos cada vez más desarrollados con un nivel superior de complejidad inclusive con mayor rapidez a los precursores permitiendo de esta manera grandes avances en la historia de la sociedad impactando y modificando significativamente la vida del hombre. Bajo este enfoque, puede apreciarse al ser humano como ser social, siempre con la necesidad de comunicarse motivando el desarrollo de diferentes soportes de información y comunicación partiendo de conocimientos científicos

derivando en el desarrollo de la informática, electrónica, biotecnología, robótica y telecomunicaciones durante el siglo XX.

En relación a esto, en la actualidad la sociedad vive en una época de rápidas transformaciones derivadas de los avances científicos, lo que ha impactado en gran medida en las condiciones de adquisición y producción de conocimiento, debido a nuevo escenarios influenciados por la explosión de las tecnologías, medios electrónicos facilitando el acceso a grandes cantidades de información creando novedosas formas de comunicación.

Ahora bien, analizando este escenario específicamente su impacto en la sociedad puede observarse una brecha entre dos generaciones culturalmente diferentes influenciadas por el efecto del acceso, uso y apropiación de la tecnología incluyendo los medios electrónicos. Muchos han sido los estudios que describen esta situación, al respecto Silvestre y Cruz (2016), realizan una investigación donde caracterizan a la nueva generación de estudiantes universitarios haciendo revisión de la influencia del uso de las redes sociales en la juventud dominicana.

En este sentido los aportes de Prensky (2018), son muy acertados al hacer referencia a la vigencia de las metáforas nativos digitales (jóvenes que han nacido con la tecnología) e inmigrantes digitales (personas que adoptaron las tecnologías más tarde en sus vidas), el autor expresa diferencias entre estos actores donde “los educadores demandan nuevas formas de enseñar para conectar a los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje” en contraste con “los jóvenes de hoy no pueden aprender como los jóvenes de ayer, porque son diferentes sus cerebros y su cultura” (p. 13) .

Asimismo, al revisar las contribuciones de otros autores se puede apreciar la delimitación de algunas generaciones, tal como las expresadas por Cerezo (2016), en su publicación quien indica “las generaciones desde el final de la segunda guerra mundial quedan enmarcadas bajo estas fechas y denominaciones: Baby Boomer (1946 y 1960), Generación X (1960-1980), Generación Y (1980 hasta 1995) y Generación Z (1995 y posteriores)” (p. 98). Etiquetas empleadas por el autor para simplificar y evitar el riesgo de generalizar.

En este orden de ideas, puede apreciarse que en el ámbito educacional se pone de manifiesto el choque de dos generaciones, cada una con características e intereses particulares muy bien marcados y diferenciados que dificultan el proceso educativo, donde

de esta manera difícilmente se desarrollan de forma eficiente las actividades, generando incomunicación, dificultad de entendimiento e incompreensión entre los distintos actores involucrados.

En tal sentido, por un lado están los docentes quienes no nacieron en un mundo digital, por lo cual en la gran mayoría de los casos presentan tecnofobia (miedo al uso de la tecnología) por consecuencia se genera rechazo o poco aprecio al uso de estos artefactos en el escenario educativo, éste factor ha influenciado notoriamente en el lenguaje (considerado anticuado por los estudiantes) específicamente en la forma de enseñar lo que cada vez representa mayor dificultad para llegar a los jóvenes dicentes.

Por otra parte, están los estudiantes quienes han estado rodeados desde temprana edad por la tecnología influenciados por los nuevos medios de comunicación, presentan tecnofilia (apego a la tecnología), no pueden ni comprenden el mundo sin la presencia de los dispositivos digitales por lo que funcionan mejor cuando están conectados. Asimismo, prefieren los gráficos o recursos audiovisuales antes que los textuales, piensan, procesan la información de manera muy diferente a predecesores, no entienden los métodos empleados por profesores tradicionales.

Igualmente, se les dificulta el entendimiento de los métodos tradicionales que emplean sus docentes, prefieren gráficos y esquemas antes que un texto, están acostumbrados a recibir información de forma muy rápida y desde varios medios ya que son multitarea procesan la información de varias fuentes en forma paralela. Asimismo, estos estudiantes piensan y procesan la información de forma muy diferente a la de sus predecesores. (Feixa et al., 2015, p. 111).

Además de esto, en lo educativo se desprenden dos vertientes relacionadas con la cultura digital, entendiendo esta como la forma en la que las personas han adoptado los cambios en la manera de aprender, convivir y desarrollar sus actividades personales, profesionales y académicas originadas por el desarrollo de las herramientas digitales.

De igual forma, en el conocimiento propio de la cultura digital es importante la relación establecida entre la información y el conocimiento, partiendo del reconocimiento de que son conceptos muy diferentes. En la actualidad, los medios digitales nos invaden con cantidades sorprendentes de información, pero si sólo nos ubicamos como agentes receptores de este cúmulo de material simbólico, si no se busca la manera de producirlo en

conocimiento estaríamos estancados como unos actores pasivos sin aprovechar. Por lo tanto, es necesario establecer criterios para tratar la información disponible con discernimiento afianzando el espíritu crítico.

En base a lo anteriormente expuesto, en el presente artículo presenta la revisión teórica del conocimiento y la cultura digital en el ámbito educativo haciendo exploración de los términos Cultura Digital, Conocimiento e Información y el Conocimiento en la era digital a través de la revisión documental de aportes de variados autores expertos en las temáticas antes indicadas.

## **METODOLOGÍA**

Para profundizar teóricamente acerca del conocimiento y la cultura digital en el escenario educativo, se hace necesario desde la investigación documental la indagación y exploración de un conjunto de definiciones que permitan ampliar y describir el fenómeno en estudio. La investigación documental comprende el proceso de búsqueda, recuperación, análisis e interpretación de datos secundarios obtenidos de otras investigaciones en fuentes documentales (impresas, audiovisuales o electrónicas) con el objetivo de generar aportes de nuevos conocimientos. (Arias, 1997, p. 27).

En una investigación de carácter documental, es importante hacer un análisis detallado del fenómeno en estudio con apoyo en documentos y fuentes confiables para derivar en un análisis detallado y aceptable con aportes significativos al área de conocimiento. (Villegas, 2018, p. 37). La documentación representa la esencia de una investigación, constituye la estrategia donde se reflexiona sobre un determinado fenómeno empleando diferentes documentos. Involucra la indagación, interpretación y presentación de información acerca de un determinado tema como base para el desarrollo de la producción de conocimientos.

El proceso de investigación consiste en la aplicación de un conjunto de técnicas, herramientas y procedimientos con el propósito de realizar el abordaje de una situación problemática en diversas áreas para lograr la generación de un conocimiento científico. Es así como esto se logra el acercamiento y descripción en detalle de la situación explorada, a través del manejo de una variedad de estrategias que guardan estrecha relación con la intencionalidad del estudio y/o del fenómeno que será tratado por parte del investigador.

De este modo, puede decirse que hay muchas formas de abordar o explorar una determinada situación en un estudio investigativo de carácter cualitativo, las cuales van en dependencia de las características del fenómeno a estudiar y el estilo del pensamiento del investigador (Leal, 2009, p. 29). Desde el estudio que presento, en correspondencia con las intencionalidades del trabajo asumo una investigación con un enfoque fenomenológico orientada al estudio, interpretación y comprensión del conocimiento y la cultura digital en el contexto educativo.

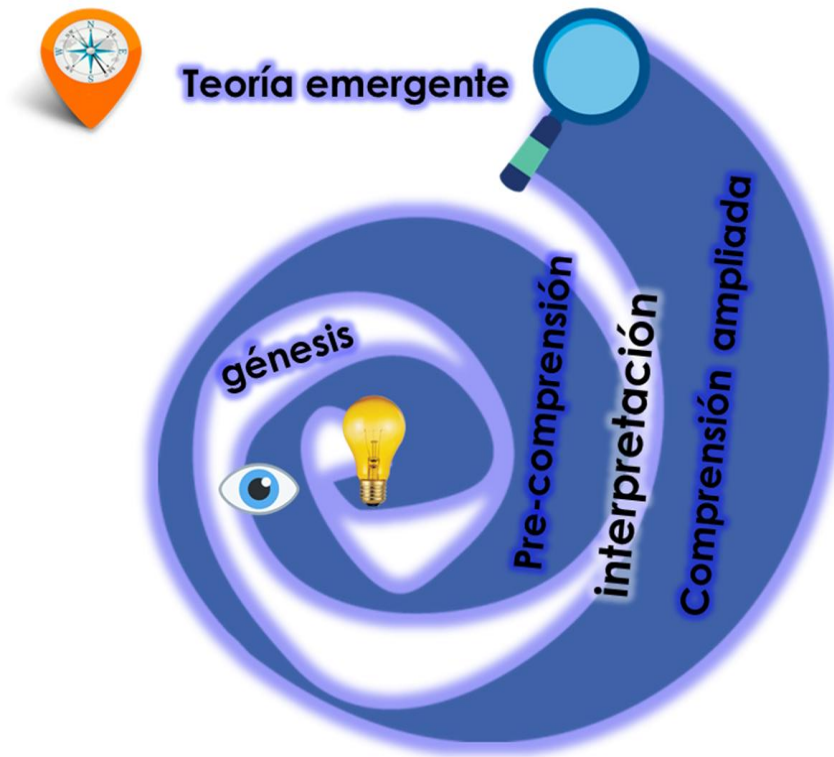
Para hacer este viaje investigativo hasta el conocimiento y llegar a la profundización teórica fue necesario tener un mecanismo de guía que orientara la ruta a seguir de la mano con el enfoque abordado y con las intencionalidades del estudio. Por lo cual, desde este trabajo se asumió la hermenéutica como el hilo conductor de la navegación y fue la brújula encargada de guiar el camino a seguir en la investigación.

De este modo, es conveniente hacer referencia a la definición de la hermenéutica, al revisar el término algunos autores expresan que se ha extendido su significado a la explicación o interpretación del pensamiento. Es una interpretación basada en un conocimiento previo de datos (históricos, filosóficos, entre otros) del fenómeno en estudio que se trata comprender, a la vez busca darle sentido a los citados datos a través de un proceso inevitablemente circular, muy típico de la comprensión. (Mora, 1993, p. 191), la cual es el arte de interpretar textos, está estrechamente ligada a la fenomenología porque ambas están asociadas a las ciencias sociales o ciencias humanas. Según Dilthey (1978), la hermenéutica involucra la acción de comprender las expresiones de vida que la escritura ha fijado basada en la circularidad metódica, mediante el ir y venir entre las partes que componen el texto y la totalidad del mismo. (Leal, 2009, p. 91).

Tomando como base los aportes de Leal donde hace referencia al espiral basado en El Giro Hermenéutico de Gadamer se elaboró el espiral que se muestra en el gráfico 1, el cual resume el recorrido a realizar en la investigación hacia la creación de la teoría emergente partiendo desde una génesis o idea inicial, pasando por una pre comprensión que va a estar determinada por la experiencia de la investigadora y el acercamiento inicial con el fenómeno en estudio y la aplicación de estrategias y técnicas de recolección de la información, para luego dar paso a una comprensión más profunda y detallada del fenómeno, a través de una revisión y análisis detallado de las partes que componen el texto

contenido de las evidencias de la observación y de las narraciones de los encuentros con lo que denominaremos más adelante como sujetos significantes, todo este bagaje revelador vinculado al comportamiento humano y las relaciones sociales establecidas en un contexto influenciado por la facilidad de acceso a enormes cantidades de información, artefactos electrónicos y aplicaciones informáticas.

**Gráfico 1.**  
**Espiral hermenéutica.**



**Fuente:** Adaptado de Leal (2009)

A continuación, es revisado el resultado de la revisión documental y profundización teórica del conocimiento y la cultura digital en el ámbito educativo, el cual deriva de la investigación documental de variadas fuentes consultadas.

### Cultura Digital

Estamos en un mundo digital, global e hiperconectado, caracterizado por el cambio social y tecnológico continuo y acelerado, la incursión constante de nuevos actores, la movilidad y la conectividad ubicuas. (Magro y Salvatella, 2014, p. 7). La irrupción de los avances tecnológicos aunado a la facilidad de acceso a los servicios de internet han propiciado mayor acceso a la información y la disponibilidad ilimitada a recursos así como dispositivos digitales, lo que ha impactado de forma significativa en la sociedad implicando la evolución de actividades sociales, cambiando la forma en que vivimos, nos comunicamos, relacionamos, compartimos o aprendemos. Adicionalmente, ha propiciado un cambio de mentalidad incorporando nuevas competencias, habilidades y destrezas.

Indiscutiblemente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han adquirido una enorme presencia en distintos ámbitos en la sociedad, redefiniendo procesos económicos, sociales y culturales desde su propia raíz. Es así como la computadora, aplicaciones de software, conexión a internet han generado un entorno de relaciones comunicativas impactando la vida cotidiana en todos los niveles del sistema social. En este orden de ideas, como resultado de lo antes expuesto se ha consolidado el hábito cotidiano para un gran porcentaje de la población la conexión a la web para el desarrollo de diversas actividades, originado por la invasión de novedosos artefactos y tecnologías ubicuas que facilitan el acceso a internet desde cualquier espacio geográfico.

De este modo, una nueva cultura ha nacido influenciada por el creciente acceso a internet a través de cada vez más novedosos artefactos, dispositivos tecnológicos y de los medios de comunicación de masas, un mundo moderno e innovador en constante transformación que invita a estar en sintonía a estos cambios para no perecer o pasar a la obsolescencia, esta reciente terminología utilizada para designar el periodo comprendido entre los años 90 así como las primeras décadas del siglo XXI denominada por muchos autores como *Cultura Digital*.

Bajo este panorama, existe una gran variedad de definiciones que permiten describir la creación y uso de información en formato digital, por su parte Ferrari (s/f) definen cultura digital “como el uso en evolución de información digital y como canal de intercambio social y económico mediado por artefactos tecnológicos” (p. 31). Además, la caracterizan por su dinamismo, instantaneidad, facilidad de producción de nuevos lenguajes, habilidades,



hábitos, formas de socializar o de crear significado, permitiendo transformar la concepción del tiempo.

Desde este enfoque, está emergiendo una nueva cultura de carácter participativo configurada a través del acceso y reutilización de información, producción mediática, flujo de imágenes, ideas o narraciones a través de diversos medios digitales (León, 2016, p. 31). Por otra parte, se reconoce la implicación del conocimiento a través del uso de la tecnología, así como estrategias que permitan su manejo eficaz (búsqueda efectiva) para hablar de *Cultura Digital*. Asimismo, se hace una contratación entre este término la *Cibercultura* enfocado a las manifestaciones culturales generadas por la aplicación de tecnologías diversas. (Ayala, 2011, p. 50). Aunque ambas terminologías son muy cercanas, cada una de ellas tiene una perspectiva distinta (manifestaciones culturales) guardando relación en base al uso de sistemas simbólicos con regulación del comportamiento humano originado por las Tecnologías de Información.

Sobre la base de las ideas expuestas, puede resumirse que la cultura digital corresponde al conjunto de costumbres, conocimientos formas de ser, pensar o relacionarse a través de la mediación tecnológica con el uso extensivo de dispositivos digitales apoyados en el consumo de recursos audiovisuales caracterizados por su fácil disposición, dinamismo e instantaneidad que han promovido posibilidades de conexión, nuevas fuentes de información, disfrute de servicios adaptados a las necesidades de los usuarios, exigiendo a la vez el dominio de habilidades, competencias digitales y un aprendizaje más rápido y activo (autodidacta).

### Conocimiento e Información

La masificación del acceso a internet está acompañada con la difusión acelerada de avances en ciencia y tecnología aunados a la necesidad del ser humano de mantenerse continuamente comunicado, han derivado en la denominada explosión de diversas Tecnologías de Información permitiendo el camino acelerado a enormes cantidades de información en diversidad de formatos. Provocando de esta manera una profunda evolución social impregnada de transformación en todos los ámbitos de la sociedad, desde actividades cotidianas del día a día en cada uno de los ciudadanos, hasta acciones académicas, familiares, sociales, laborales culturales y políticas, impactando inclusive en los hábitos de

percepción en los procesos mentales influenciados por el acceso a la información a través de medios digitales.

Es de esta manera como los términos información y conocimiento toman importancia en el contexto actual; con ellos Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento en correspondencia con las prácticas sociales originadas por el acceso, tratamiento o difusión de información incorporando el valor agregado o significado para el beneficio de la sociedad. La información puede considerarse efectivamente un instrumento del conocimiento, pero no representa el conocimiento en sí. Por su parte, el conocimiento va mucho más allá de una simple transmisión de contenidos o experiencias (Tadeo, 2015, p. 30) *Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento* son dos expresiones inmersas en el campo educativo, se refieren al uso de artefactos digitales para facilitar el aprendizaje enfocadas a consolidar un modelo educativo integral permitiendo satisfacer los objetivos tecno-pedagógicos actuales (Partida, 2017, p. 3), de este modo, se puede entender por sociedad de la información al conjunto de tecnologías de importancia quienes juegan un papel fundamental para la colectividad en función de brindar posibilidad, capacidad de almacenamiento, transformar, acceder o difundir la información. Es decir, darle valor a la información a través de uso de tecnología.

En cuanto a la sociedad del conocimiento, puede caracterizarse como aquella sociedad que cuenta con las capacidades para convertir el conocimiento en herramienta central para su propio beneficio” (Pescador, 2014, p. 6). De esta manera, la característica fundamental en esta sociedad es la construcción del saber a partir de la producción de conocimiento.

Ahora bien, al comparar las definiciones antes descritas, puede inferirse que Sociedad de la Información ve al individuo como un actor pasivo sólo receptor de grandes cantidades de información dificultando la comprensión de una determinada realidad paralizando la toma de decisiones mientras desde Sociedad del Conocimiento se apuesta por a un actor o sujeto muy diferente, capaz de diferenciar entre comunicación e información, con espíritu crítico propiciando el desarrollo del discernimiento para comprender y asimilar la información, saber elegir, discriminar con el principal objetivo de darle valor a la información para convertirla en saberes útiles para la sociedad. De esta manera, la sociedad mundial influenciada por la información tendrá sentido si propicia el desarrollo de las sociedades del

conocimiento enfocando como su finalidad ir hacia el desarrollo del ser humano basado en los derechos de éste. (Tadeo, 2015, p.14)

Con base a las ideas expuestas con anterioridad, es conveniente incluir los aportes de Carvajal (2015), quien expresa que “Los ciudadanos de la sociedad de la información, demandan instituciones educativas flexibles y sistemas formativos innovadores y de calidad, para para afrontar los constantes procesos de cambio a los que están sometidos” (p. 3) es evidentemente en la actualidad la sociedad está caracterizada por la disponibilidad de un gran cúmulo de información originada por el acceso a recursos tecnológicos para acceder logrando obtener información, sin embargo en el ámbito educativo transformar ese cúmulo de información en conocimiento, es una tarea pendiente buscar fortalecer las capacidades y competencias para ser miembros activos en la construcción social del conocimiento.

De este modo, se requiere crear escenarios propicios para la aparición de sociedades del conocimiento con el principal objetivo de lograr el bienestar de la ciudadanía, al capacitar a estudiantes así como los docentes en el empleo crítico y responsable de las herramientas en mejora de sus habilidades generando ventajas competitivas, con repercusiones en mayores estándares en la calidad de vida.

### **El Conocimiento en la Era Digital**

Nos encontramos en la denominada era digital, donde existe un uso extensivo de tecnologías, herramientas aunado a dispositivos digitales, el acceso a la información es fácil, inmediato, ubicuo así como económico facilitando en gran medida la participación en diversas redes de comunicación sin limitantes institucionales, geográficas o de tiempo. De este modo, prevalece la información difundida a través de redes así como de las Tecnologías de Información y de la Comunicación, sin embargo se requiere un salto hacia la sociedad del conocimiento al otorgarle un verdadero valor a la información en beneficio de la sociedad (Tadeo, 2015, p. 18). En esta era digital, es importante hacer una revisión en torno al proceso de aprendizaje, para describir e interpretar como el individuo aprende para buscar lograr la transformación de información en conocimiento. En efecto, conocer implica emitir juicios sobre una realidad, decir que se conoce algo es poder hablar con propiedad sobre

ello. Al hablar sobre algo, para convertirlo en verdadero, se debe conocer de lo contrario se estaría mintiendo (Tadeo, 2015, p. 32)

Bajo este panorama, puede indicarse que los dispositivos o servicios digitales han permitido la creación de un nuevo escenario de aprendizaje donde la tecnología juega un rol fundamental, al cambiar la disposición de las herramientas disponibles para pensar, actuar inclusive expresarse imponiendo una evolución de lo que entendemos por conocimiento involucrando los actores reconocidos como productores de conocimiento. Al respecto, es importante hacer referencia a los aportes de Siemens en cuanto al *Conectivismo* como una nueva teoría del aprendizaje en la era digital y conocer como el este modelo fluye en dos direcciones (fuentes originales reciben reacciones del usuario final) al explicar cómo ocurre el aprendizaje complejo a través de un mundo digital de rápida transformación.

Asimismo, Siemens considera el aprendizaje como un proceso ocurrido en el interior de un ambiente nebuloso de elementos cambiantes, los cuales no están enteramente bajo el control del individuo. En esta dirección, el mismo autor indica que el aprendizaje se caracteriza por ser caótico, continuo, complejo, de conexión especializada, y certeza continua. Además, el Conectivismo define el aprendizaje como proceso continuo generado diferentes escenarios, incluyendo comunidades de práctica y/o redes personales (Gutiérrez, 2012, p. 113)

Adicionalmente, Siemens citado por Gutiérrez (2012), enumera un conjunto de principios del Conectivismo importantes resumir a continuación:

1. Aprendizaje y conocimiento se encuentran en la diversidad de opiniones.
2. El Aprendizaje está comprendido por un proceso de conexión especializada de nodos o fuentes de información.
3. El Aprendizaje puede residir en artefactos no humanos (por ejemplo una organización o base de datos)
4. La capacidad para conocer más, es más importante que lo actualmente conocido.
5. Alimentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
6. La habilidad para identificar conexiones entre áreas, ideas y conceptos, es esencial.
7. La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje en sí mismo.

8. Seleccionar qué aprender y el significado de la información entrante, es visto a través de los lentes de una realidad cambiante.

En este orden de ideas, el Conectivismo es una teoría del aprendizaje emergente desarrollada para explicar el efecto de la tecnología sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos o aprendemos. Esta teoría implica la aplicación de los principios de redes para definir tanto el conocimiento como el proceso de aprendizaje. Es así como el conocimiento es definido como un patrón particular de relaciones, el aprendizaje es definido como la creación de nuevas conexiones como también la habilidad de maniobrar alrededor de redes/patrones existentes. (Ovalles, 2014, p. 75).

Bajo este contexto, es evidente que ya no se aprecia la memorización como habilidad para organizar ideas a favor de un pensamiento independiente se apuesta a la cooperación como exigencia del conocimiento, a una cultura participativa a partir del intercambio permanente, una nueva forma de construir conocimiento basado en las redes o conexiones. Hoy con la cultura digital se han conformado nuevas redes de conocimiento y también de aprendizaje, donde el conocimiento tiene la posibilidad de distribuirse con mayor rapidez, aumentando la complejidad de su gestión. (León y Castillo, 2016, p. 187).

El conectivismo, comprende la misma estructura de aprendizaje que crea conexiones neuronales, se pueden encontrar en la forma de vincular ideas a través de la forma en que se conectan con las personas a las fuentes de información; enfocándose en la inclusión de tecnología como parte de la distribución de cognición y conocimiento, así el conocimiento reside en las conexiones formadas, ya sea con otras personas o con fuentes de información como bases de datos o sistemas de información especializados. (Ovalles, 2014, p. 75).

## HALLAZGOS

Actualmente, se vive una época de grandes y aceleradas transformaciones influenciadas en gran medida por la rápida propagación de la tecnología digital, lo cual supone el reto de ser anfibios, convivir con la presencialidad y la virtualidad, buscar un equilibrio entre lo analógico y digital. Por consiguiente, puede apreciarse específicamente en el ámbito educativo un choque generacional debido a la versatilidad de características de los actores involucrados, en lo particular docentes y estudiantes, cada uno con realidades muy diferentes desde el punto de vista de los saberes, habilidades y competencias digitales. Lo

cual genera un vacío comunicacional entre ambas partes, al no existir un punto en común para el desarrollo de las actividades.

En lo referido a los docentes, puede reseñarse que gran parte de ellos son personas que no necesariamente nacieron en el mundo digital, tuvieron que adaptarse a la tecnología en su etapa de vida adulta y aprender un nuevo idioma por lo cual hay tecnofobia (aversión a las nuevas tecnologías) y resistencia al cambio, tienen la necesidad permanente de imprimir la información digital, prefieren el uso de manuales, textos en físicos y, que realizar búsquedas en internet y consultar libros electrónicos, son metódicos (les gusta enseñar lentamente paso a paso) lo cual les resulta cada vez más difícil llegar a los jóvenes que van a un ritmo más acelerado y ya tienen consolidados saberes, habilidades y destrezas digitales.

Por su parte, los estudiantes en la actualidad pertenecen a una generación que ha nacido, crecido y vive rodeada de artefactos y medios digitales, por lo que no pueden entender el mundo sin la presencia de estos dispositivos (funcionan mejor cuando están conectados), tienen tecnofilia (adicción hacia los dispositivos tecnológicos con conexiones a internet), por lo que tienen facilidad para manejar la tecnología y dispositivos digitales, sin embargo, presentan dificultades para gestionar la información. Además, se les dificulta el entendimiento de los métodos tradicionales que emplean sus docentes, prefieren gráficos y esquemas antes que un texto, están acostumbrados a recibir información de forma muy rápida y desde varios medios ya que son multitarea procesan la información de varias fuentes en forma paralela. Asimismo, estos estudiantes piensan y procesan la información de forma muy diferente a la de sus predecesores. (Feixa et al., 2015, p. 111).

Es conveniente abordar las reflexiones de Feixa et al., (2015), quienes hacen una caracterización de la identidad cultural y formas de comunicación de la juventud en la transición de la era digital y lo que denominan la era hiperdigital (neologismo utilizado de forma intuitiva). También expresan que las generaciones nacidas tras los años 80 han recibido distintos nombres bajo rasgos comunes: adolescentes nacidos bajo el influjo tecnológico capaces de utilizar mejor Internet que los adultos. Denominados como la Generación Red o Net Generation. Así como los Baby-boomers de la posguerra que protagonizaron la revolución cultural de los años sesenta, basada en la emergencia de la televisión y la cultura rock, los niños y niñas de los 90 fueron la primera generación que llegó a la mayoría de edad en la era digital.

Adicionalmente, White & Le Cornu citado por Feixa et al., (2015), hacen referencia a otras tipologías de usuarios importante considerar haciendo uso de los términos Visitantes y Residentes Digitales. Por lo que, el Residente es una persona que vive un gran porcentaje de su vida en línea. La web es compatible con la proyección de su identidad y facilita sus relaciones personales, es normalmente usuario en redes sociales, páginas web, de blogs como autor o por medio de comentarios, en publicación de imágenes, videos, etc. Además, interactúa con todos los servicios prácticos, tales como la banca, contratación de servicios, compras online, entre otros, pero también utiliza la web para socializar y expresar su opinión. Es decir, utilizan la web en todos los aspectos de sus vidas, profesionalmente, para el estudio y la recreación.

Por otro lado, el visitante es una persona que utiliza la web como una herramienta de una manera organizada siempre que sea necesario. Pueden optar por utilizar una herramienta de chat de voz si tienen amigos o familiares en el extranjero. A menudo, el visitante deja pasar un largo tiempo para entrar en línea en lugar de sentarse frente a una pantalla para mantener su presencia (en cualquier momento durante el día) como haría un Residente Siempre tienen una necesidad adecuada y orientada a utilizar la web, pero no residen allí. Son escépticos de los servicios que les ofrecen, de la posibilidad de poner en línea su identidad y no sienten la necesidad de expresarse mediante la participación de la cultura en línea. En efecto, el Residente tiene una presencia en línea que está en constante desarrollo, mientras que el Visitante inicia sesión, realiza una tarea específica y luego cierra la sesión.

Ahora bien, luego de hacer revisión de las características generacionales de los usuarios digitales con base a lo expuesto por diferentes autores, es evidente la existencia de una brecha comunicacional ocasionada por los distintos atributos que poseen los estudiantes y docentes en la era digital, lo que ha generado un grave problema de comunicación e incompreensión entre ellos afectando de forma significativa el proceso educativo. Además, se evidencia la ausencia de una buena infraestructura tecnológica en las instituciones educativas y de políticas formativas dirigidas al docente adaptadas a la realidad tecnológica de la sociedad que lo doten de herramientas digitales para desempeñarse de forma efectiva y superar el reto de aprender a hablar y comunicarse como el estudiante moderno (experto digital). Los estudiantes de hoy ya no son el tipo de persona para el cual un sistema educativo fue diseñado, lo que se demanda con urgencia nuevas formas de educar.

### REFLEXIONES FINALES

Indiscutiblemente ante las rápidas transformaciones que vive la sociedad actual en base a los avances tecnológicos, el reto de las instituciones educativas se sitúa en la dificultad y necesidad de transformar el torrente desordenado y fragmentado de información en conocimiento, es decir, en cuerpos organizados de proposiciones, modelos, esquemas que ayuden a comprender mejor la realidad, así como en la dificultad para transformar ese conocimiento en pensamiento y sabiduría. Al respecto Gómez (2013), si las instituciones insisten en las prácticas convencionales obsoletas que definen a la mayoría de las instituciones actuales, alejadas e ignorantes del caudal de vida que desborda a su alrededor, corren el riesgo de convertirse en irrelevantes.

De igual manera, el sistema educativo enfrenta dos grandes retos que están íntimamente relacionados: por un lado, consolidar una escuela comprensiva que permita el máximo desarrollo de las capacidades de cada uno, respetando la diversidad y asegurando la equidad de acceso a la educación y compensando las desigualdades; por otro, favorecer la formación de sujetos autónomos, capaces de tomar decisiones informadas sobre su propia vida y de participar de manera relativamente autónoma en la vida profesional y social ante las aceleradas transformaciones tecnológicas. Gómez (2013 p. 71).

Por consiguiente, la misión de la educación estribará en el logro, mediante el saber, de este hombre autosuficiente, y creador de su futuro. A la formación de un individuo consciente que haga un uso responsable de la tecnología y los medios digitales. Por lo tanto, la educación debe girar a ajustarnos a ese cambio desde una perspectiva crítica y reflexiva, que valore lo que le conviene y lo que no, se necesita una nueva forma de educar pero no desde el punto de vista adaptativo queriendo incorporar cualquier avance tecnológico sin hacer una revisión previa de sus fortalezas, debilidades y consecuencias antes de la implementación.

Para Lippenholtz (2015), la cultura de la información busca promover la construcción conjunta y el intercambio de saberes, considerando el conocimiento como un bien público digital de debe redefinir lo que significa ser un actor en la llamada sociedad del conocimiento. Indiscutiblemente ante las rápidas transformaciones que vive la sociedad actual con base a los avances tecnológicos, el reto de las instituciones educativas se sitúa en la dificultad así como la necesidad de transformar el torrente desordenado fragmentado de



información en conocimiento, es decir, en cuerpos organizados de proposiciones, modelos, esquemas que ayuden a comprender mejor la realidad, así como en la dificultad para transformar ese conocimiento en pensamiento lleno de sabiduría. Si las instituciones educativas persisten en prácticas convencionales obsoletas alejadas e ignorantes de la vida que desborda a su alrededor, corren el riesgo de convertirse en irrelevantes. (Gómez, 2013, p. 47).

Tomando en cuenta la generación de estudiantes que ha emergido influenciado por el uso de la tecnología. Evidentemente se demanda una educación adaptada a los escenarios que vive la sociedad, implica la apropiación así como el empoderamiento de las Tecnologías de Información y Comunicación de forma responsable por cada uno de los actores involucrados, reformular las prácticas para aprovechar al máximo los beneficios brindados por el uso de las nuevas tecnologías. Así como se requiere el logro de las competencias o habilidades digitales de cada uno de los actores involucrados en el hecho educativo. Desde los docentes se demanda una actitud proactiva, se requiere un compromiso de aprendizaje, conciencia de las habilidades aunado a destrezas propias en estos nuevos escenarios, actitud para trabajar de forma colaborativa con un aprendizaje autónomo acompañado de la heurística.

Asimismo, la cultura digital en el ámbito educativo demanda un conjunto de saberes digitales, disposiciones y valoraciones críticas orientadas a conciliar lo digital con lo físico, tales como: creación y manipulación de contenido digital, saber comunicarse en espacios digitales, utilizar aplicaciones y sistemas de información especializados, búsquedas avanzadas de información y saber socializar y colaborar en entornos digitales. Al respecto, Diplomado CINED (2017) destaca la importancia de la Literacidad Digital de un académico (docente), entendiendo este término como la sensibilidad, experiencia y noción de la ubicación de la información, así el autor expresa el requerimiento de conocimientos, habilidades y actitudes dirigidas a la búsqueda efectiva de contenido digital mediante el empleo de metadatos y palabras claves, además de superar el uso de buscadores genéricos y asumir una postura crítica al realizar búsquedas avanzadas.

Desde la mirada de los estudiantes, evitar la memorización del conocimiento, gestión incluyendo administración del tiempo, destrezas comunicativas, ser más críticos al momento de usar la tecnología, conocer cuándo y cómo la información es útil para procesarla en su

beneficio. Además en esta época de grandes y aceleradas transformaciones influenciadas en gran medida por la rápida propagación de la tecnología digital, se nos plantea el reto de ser anfibios convivir con la presencialidad y la virtualidad entre lo analógico y digital.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfonso, I. (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. Documento en línea, disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5766698> [Consulta: 2018, Mayo, 16]
- Arias, F. (1997). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica (5ª ed.). Venezuela: Editorial Episteme.
- Ayala, T (2011). Saber y Cultura en la era digital. Documento en línea, disponible en: <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=45924206003> [Consulta: 2018, Agosto, 16]
- Carvajal, A. (2015). La sociedad de información y conocimiento. Consulta en línea, disponible en: <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Sociedad-de-informacion-y> [Consulta: 2018, Agosto, 16]
- Diplomado CINED (2017). Cultura Digital. Consulta en línea, disponible en: [https://youtu.be/5\\_hO1Y2uq0M](https://youtu.be/5_hO1Y2uq0M) [Consulta: 2019, Agosto, 1]
- Cerezo, P. (2016) La generación Z y la información. Documento en línea, disponible en: [http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/28/publicaciones/documentos\\_7\\_la\\_generacion\\_z\\_y\\_la\\_informacion.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/28/publicaciones/documentos_7_la_generacion_z_y_la_informacion.pdf) [Consulta: 2018, Mayo, 16]
- Feixa, C. y Otros (2015) Generación Hashtag. Los movimientos juveniles en la era de la web social. Documento en línea, disponible en: [www.scielo.org.co/pdf/rllcs/v14n1/v14n1a07.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/rllcs/v14n1/v14n1a07.pdf) [Consulta: 2018, Julio, 16]
- Ferrari y otros (s/f). Cultura Digital. Un estudio de la apropiación de tecnología en Colombia. Documento en línea, disponible en: <http://joyojeet.people.si.umich.edu/CulturaDigital.pdf> [Consulta: 2018, Mayo, 16]
- Gómez (2013) La era digital, nuevos desafíos educativos. Consulta en línea, disponible en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf> [Consulta: 2018, Agosto, 16]
- Gutiérrez, L. (2012) El Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. Documento en línea, disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf> [Consulta: 2018, Agosto, 16]
- Leal, J. (2009) Autonomía del sujeto investigador y la metodología de la investigación. 2da Edición. Impresión Azul Intenso C.A. Venezuela.
- Lippenholtz, B. (2015) Hablamos de... cultura digital. Consulta en línea, disponible en: <https://www.educ.ar/noticias/129252/hablamos-de-cultura-digital> [Consulta: 2019, Agosto, 1]
- León, G. y Castillo E. (2016) Cibercultura y Tecnología Digital. Documento en línea, disponible en: <http://www.qartuppi.com/2016/CIBERCULTURA.pdf> [Consulta: 2019, Julio, 16]

- Magro, C; Salvatella, J. (2014) Cultura Digital y Transformación de las Organizaciones. Documento en línea, disponible en: [https://rocasalvatella.com/app/uploads/2018/11/maqueta\\_competencias\\_espanol.pdf](https://rocasalvatella.com/app/uploads/2018/11/maqueta_competencias_espanol.pdf) [Consulta: 2019, Julio, 16]
- Mora, F. (1993). Diccionario de Filosofía Abreviado. Editorial Sudamericano: México.
- Ovalles, L. (2014) Conectivismo ¿Un nuevo paradigma en la educación actual? Documento en línea, disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4966244.pdf> [Consulta: 2018, Agosto, 29]
- Partida, (2017) La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa Documento en línea, disponible en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00847.pdf> [Consulta: 2019, Agosto, 2]
- Prensky, M. (2018). Marc Prensky. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE). Documento en línea, disponible en: <https://revistas.um.es/riite/article/download/354791/254491/> [Consulta: 2019, Agosto, 1]
- Pescador, B. (2014). ¿Hacia una sociedad del conocimiento? *Revista Med*, 22(2), 6-7. Documento en línea, disponible en: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-52562014000200001](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-52562014000200001). [Consulta: 2018, Agosto, 29]
- Siemens, G (2004) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Consulta en línea, disponible en: <http://clasicas.filos.unam.mx/files/2014/03/Conectivismo.pdf> [Consulta: 2019, Julio, 29]
- Silvestre, E; Cruz, O. (2016). Conociendo la próxima generación de estudiantes universitarios dominicanos a través de las redes sociales. Consulta en línea, disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/870/87048049003.pdf> [Consulta: 2019, Agosto, 10]
- Tadeo, J. (2015). El Problema del Conocimiento en la Era Digital. Documento en línea, disponible en: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/v9n2/art01.pdf> [Consulta: 2019, Agosto, 9]
- Trujillo, V. (2018) Educación y Sociedad de la Información en la globalización. Documento en línea, disponible en: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/v9n2/art01.pdf> [Consulta: 2019, Agosto, 2]
- Villegas, C. (2018) ¿Por qué investigar?. Primera Edición. Venezuela: Escriba.