



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRIA Y DOCTORADO EN PEDAGOGIA
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGON

IDENTIDAD HIPERMEDIA EN FACEBOOK. ESTUDIO DE CASO EN EGRESADOS DE LA
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA DE LA FES-ARAGÓN

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
DOCTORA EN PEDAGOGIA

PRESENTA:
SARA LILIA DE LA TRINIDAD MORA

TUTOR:
DR. LUIS GABRIEL ARANGO PINTO
Universidad Pedagógica Nacional

COMITÉ TUTOR:
DR. ENRIQUE RUÍZ-VELASCO SÁCHEZ
(ISSUE-UNAM)
DRA. PATRICIA GUADALUPE MAR VELASCO.
(ISSUE-UNAM)
DR. DANIEL VELÁZQUEZ VÁZQUEZ.
(FES-ARAGON)
DR. RAMIRO DANIEL MACIAS ORTÍZ.
(FES-ARAGÓN)

NEZAHUALCOYOTL, ESTADO DE MEXICO SEPTIEMBRE 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

DIOS

*Que a pesar de estar enojada contigo, jamás me has abandonado.
Gracias por darme la energía necesaria para cumplir con mi misión de vida y hacer lo que me gusta.*

A MI HIJA

Siendo el regalo más perfecto que DIOS me envió por un tiempo para orientarla, cuidarla, educarla, enseñarle y compartirme mis experiencias y las de sus abuelos, juntas viajar, reír, disfrutar, padecer y llorar. Te amodoro de aquí hasta el infinito.

A MIS PADRES

Por ser ejemplo de lucha y entrega, enfrentar las dificultades, celebrar las victorias con humildad y aceptar las derrotas con orgullo, a conducirme por la vida con honestidad, pero sobre todo hacerme responsable del resultado de mis decisiones.

A MIS HERMANOS

Juntos somos más fuertes que separados

A MIS AMIGAS

Paty, Martha, Lorena, Susy, Ada, Jade, Rocio, Claudia, Rebeca, Eliza; que me acompañan en las aventuras de la vida, me consuelan, porque bailamos y cantamos, nos burlamos de nosotros mismos, nos criticamos, pero sobre todo resalta nuestro gran cariño mutuo.

A MIS MAESTROS Y MAESTRAS

Dr. Daniel Velázquez Vázquez, mi más sincero agradecimiento por sus enseñanzas, por su paciencia, la manera de mirar la vida y enfrentar las adversidades

Dr. Gabriel Arango, tanto tiempo intercambiando ideas, reflexiones, conversando y confrontando, eres el mejor de los tutores!!

Dra. Paty Mar, hay personas valiosas, pero tú eres extraordinaria!!

Dr. Enrique Ruíz-Velasco, complejo y singular en tus discursos, pero con explicaciones concreta y directas, provocaste que mi pensamiento se abriera a la reflexión del impacto de la tecnología.

Dr. Ramiro Macías, mil gracias por tus observaciones y comentarios que llegaron en el momento más conveniente para cerrar con esta investigación.

INDICE

<i>Introducción</i>	5
---------------------------	---

CAPITULO I. “Delineamiento de la estructura del estudio”

1.1 Problematización.....	9
1.2 Construcción del Objeto de Estudio	17
1.3 Supuestos	21
1.4 Justificación	22
1.5 Categorías teóricas para el análisis	23

CAPITULO II. “Esbozo metodológico”

2.1 ¿Cómo se investiga?.....	27
2.2 Etapas de la investigación e instrumentos para la recolección de los datos.....	30
2.3 Caracterización de la población usuaria.....	32
2.4 Hábitos de uso en la Red Sociogital Facebook (sondeo).....	34

CAPITULO III. “Contexto histórico-cultural de la educación superior en el marco de la posmodernidad”

3.1 Hombre posmoderno en el marco tecnológico	43
3.2 Retos de la Universidad digitalizada en el Siglo XX.....	50
3.3 Educación Permanente en la Facultad de Estudios Superiores Campus Aragón (FES-Aragón)	58
3.4 Licenciatura en Pedagogía en la FES-Aragón	61

CAPITULO IV “El entorno tecnológico de las relaciones sociodigitales”

(marco del estudio con enfoque cuantitativo)

4.1 Campo epistemológico de la Tecnología	68
4.2 De las tecnologías de la Información y la Comunicación como preámbulo a la sociedad del conocimiento.....	74
4.3 Paradigmas del delineamiento tecnológico en la Sociedad del Conocimiento.....	80

4.4 Redes sociodigitales y la WEB 2.0	90
4.5 Arquitectura hipermedia	94
4.6 Fenómeno tecnológico llamado Facebook	104
4.7 Tipos de publicaciones en la red sociodigital Facebook	110
4.8 Grado de identificaciones de acuerdo con las publicaciones hipermedia que comparten en la red sociodigital Facebook. (Análisis con enfoque cuantitativo)	122
4.8.1. Nominaciones de Aceptación Recibidas (NAR) <i>Opinión que los demás tienen respecto a las publicaciones que comparten</i>).....	131
4.8. 2. Identificaciones de Aceptación (IA) <i>Autopercepción del impacto que las propias publicaciones provocan</i>	132
4.8.3. Nominaciones de Rechazo Recibidas (NRR) <i>Opinión de rechazo que el grupo demuestra ante cierto tipo de publicaciones</i>	133
4.8. 4. Identificaciones de Rechazo (IR) <i>Autopercepción del impacto de rechazo de las publicaciones</i>	134
5. Identificaciones de Reciprocidad como la identificación mutua	135

CAPITULO V. “Identidad hipermedia. Un aporte teórico-conceptual al estudio de relaciones sociales en Facebook.” (Análisis cualitativo como estudio de caso)

5.1 Algunas bases filosóficas para una aproximación a la noción identidad.	144
5.1.1 Acercamiento conceptual a la noción identidad	150
5.2 Interpretación del Dato Empírico (Estudio con enfoque cualitativo en torno a los hallazgos)	155
5.2.1 Situación (espacio digital y psicológico en el que se suscita en encuentro)	158
5.2.2 Participantes (Descripción de las personas en situación comunicativa)	159
5.2.3 Ends o fines (Propósitos del encuentro comunicativo)	165
5.2.4 Actos (Tipos de interacción y contenidos)	167
5.2.5 Keys o Llaves (Expresiones de particularidad en la informalidad, la crítica y el sarcasmo).....	170
5.2.6 Instruments (Modo en que se publica la información)	172

I. Identidad tecnológica.....	184
II. Identidad Interactiva	199
III. Identidad Pedagógica.....	218
5.2.7 Norma (Interpretación de la interacción)	233
5.2.8 Genre (elementos comunicativos que sobresale en el lenguaje)	235
5.2.9 Hacia la identidad hipermedia	235
CONCLUSIONES	238
REFERENCIAS GENERALES	249
ANEXOS	260

Introducción

El devenir del pensamiento humano ha sido acompañado de manera muy cercana por la ciencia y la técnica traducida en tecnología. Lo cierto es que, como ciencia aplicada, la tecnología cubre como principal propósito facilitar y eficientar las labores cotidianas; por lo que se han ido construyendo un sinnúmero de artefactos con múltiples funciones. Los *arte-factos* tecnológicos, particularmente aquellos que han sido destinados al campo de la comunicación mediatizada por las computadoras han evolucionado de un modo tan acelerado que el flujo de información que se transmite a través de ellos está impactando no solo en la construcción de nuevos lenguajes, sino también en las formas de interactuar socialmente en espacios virtuales. La interacción como parte sustancial en la comunicación en grupos, implicaría una reciprocidad incapaz de romperse; pero tal vez, detenida por un tiempo y espacio relativos centrados en lo sincrónico y asincrónico. Lo atractivo del espacio virtual radica en la capacidad de inmersión en mundos posibles, en la multiplicidad de estímulos audiovisuales, en donde se realizan actividades que en el mundo concreto no pueden llevarse a cabo o existen algunas limitantes personales para ello; por otro lado, cambian los modos de mirar el mundo, de verse y ser visto, encontrarse, expresarse, hacerse notar y evidenciarse ante los otros; por lo que, se construyen imaginarios en realidades intermitentes, entre lo virtual y lo real (Maldonado, 1999). La interconexión digital ha ido más allá de la búsqueda de información, hacia el encuentro con otras personas independientemente del lugar geográfico de origen; lo interesante es que este intercambio de formas de percepción y su participación en los entornos sociales y culturales constituyen nuevos ambientes simbólicos traducidos digitalmente. Rheingold (1993) se destacó entre otros por sostener que en la CMO (Comunicación Mediada por el Ordenador), las personas son capaces de promover formas de interacción muy ricas, así como de proporcionar el espacio idóneo para la conformación de comunidades. A finales de los 90 y principios de la década del 2000, las aplicaciones informáticas se fueron complejizando, articulándose entre sí en una arquitectura compleja de metalenguajes y metamedios; es decir que esos grandes diseños digitales fueron llevando a la constitución de las llamadas cibernaciones; como un conjunto de usuarios que comparten información, a través de un sinnúmero de aplicaciones informáticas, van constituyendo paralelamente una cibercultura de

representaciones inéditas, con características propias. Al respecto es que las redes sociales digitales van proliferando teniendo como principales LinkedIn, Twitter, Facebook y Hi5. Cada uno de ellos, se presenta en una interfaz amigable que permite una fácil comprensión y ubicación de los recursos de navegación, en donde, resaltan las potencialidades en el intercambio, la capacidad de envío de mensajes, así como en elementos multimediales que puedan complementar y facilitar la expresión emocional en la ausencia de mecanismos físicos como la sonrisa, un enfado, entre otros.

El presente escrito como un reporte de investigación parte de la revisión documental de la influencia que las redes sociodigitales tienen no solo en la manera de darse a conocer gráfica y textualmente ante un público que, si bien no se encuentra físicamente, si construye maneras para contactarse digitalmente a través de sus comentarios y/o publicaciones; sino también en la influencia que estas tienen en las formas de relacionarse socialmente.

En el primer capítulo se parte de un *delineamiento como estructura del estudio*, compuesto por la problematización, construcción del objeto de estudio, supuestos, objetivos, justificación para terminar con categorías procedentes de la revisión teórica proveniente del estado del arte.

En el siguiente capítulo, se describe un *esbozo metodológico*, siendo significativo partir de la conceptualización del proceso de investigación como una actividad de permanente cuestionamiento ante la realidad que se presenta ante la persona que investiga. Se consideran 2 etapas generales como una propuesta por desarrollar una metodología mixta, en la que cada una de ellas posee sus propios instrumentos para la recolección de los datos y métodos para la interpretación de la información. Así también se incluye el acercamiento al campo con un sondeo con egresados de la Licenciatura en Pedagogía de la FES-Aragón en su primera generación del diplomado con opción a titulación “Tecnologías de la información y la comunicación pedagógico-didáctico”, como grupo cautivo para conocer los hábitos de uso que se llevan a cabo en Facebook como principal red socio-digital.

En el tercer capítulo, se estudia la importancia del *Contexto histórico-cultural de la educación superior en el marco de la posmodernidad*, en donde se reflexiona sobre los rasgos del hombre moderno, las exigencias de formación de la Universidad en el siglo XXI, para concretar en el espacio particular de la educación permanente en la FES-Aragón, como una alternativa de educación para la vida.

En consecuencia, en el cuarto capítulo se considera el *marco tecnológico de las relaciones sociales*, que parte de estudio del campo epistemológico de la tecnología, para establecer diferentes paradigmas que ayudan a comprender la constitución de la Sociedad de la Información al conocimiento, en donde las tecnologías de la comunicación cubren un papel significativo en la llamada web 2.0. En este sentido, Facebook, se desprende como una arquitectura hipermedia que posibilita una serie de encuentros socialmente mediados por los lenguajes y mediatizados por los artefactos, este tipo de recursos como publicaciones suscitan una serie de comentarios como intercambios que pueden establecer relaciones distantes entre iguales, no necesariamente por la generación histórica, sino por la situación de encuentro académico. Se recurre a la sociometría, para acasar las relaciones sociales de acuerdo con el tipo de publicación en tres sentidos: de aceptación, rechazo y reciprocidad. Este apartado se cierra con un enfoque cuantitativo, que, si bien a través de un programa informático se obtienen datos estadísticos, se consideran solo aquellos datos de los usuarios que guardan mayor atractivo para el grupo en general.

El quinto capítulo, considera un *soporte teórico filosófico en el acercamiento de la noción identidad*, como un constructo que posee tanto elementos intrapsicológicos, como otros que adquieren una dialéctica en el campo que enmarca la serie de interacciones sociales, que en este caso se encuentran jerárquicamente organizadas por la arquitectura tecnológica. Es un ejercicio revelador, la interpretación de rasgos cualitativos del contenido de las publicaciones hipermedia compuestas por comentarios textuales y gráficos, por lo que se recurre al método SPEAKING, como una herramienta para articular los hallazgos empíricos con el soporte teórico-conceptual y la interpretación de las relaciones sociales como una situación de intercambio comunicativo. Cabe resaltar la parte de los INSTRUMENTS

como estudio de caso de los tres usuarios del grupo que han obtenido del estudio cuantitativo mayor número de publicaciones, y que asimismo guardan mayor atractivo para la generalidad. De esta actividad surgen tres esferas dinámicas entre sí: identidad tecnológica, identidad interactiva e identidad pedagógica, resaltando esta última

Se cierra con el apartado de conclusiones y reflexiones en torno a los resultados encontrados, resaltando Facebook como herramienta educativa, así como las reflexiones tanto de la etapa con rasgos cuantitativos como aquella en la que se observaron rasgos cualitativos entre lo incluyente/excluyente, participativo/silencioso y colaborativo/individualista, como una contraposición de versus en la que emerge el sujeto, sus formas de comunicación, pero sobre todo la decisión para dejarse mirar por el otro, en la libertad de la interpretación en un dialogo de presencia sin presencia.

CAPITULO I

Delineamiento de la estructura del estudio

1.1 Problematización

Los sujetos se están comunicando e intercambiando cada vez mayor cantidad de información y datos, no solo van creando grupos, sino que estos se van constituyendo en reales comunidades virtuales, Moreno Mínguez y Suárez Hernán (2009) plantean en las comunidades virtuales una nueva forma de relación social, en una lógica de reciprocidad comunicativa on-line. Benítez García (s/f) dice al respecto que la construcción de culturas e identidades en espacios ya sean digitales o virtuales, es característica de la sociedad industrial avanzada, del individuo instrumentado, en donde la cultura tecnologizada que circunda las relaciones sociales va condicionando la propia manera en la que los usuarios se comunican, en donde se entretejen nuevos rasgos identitarios.

Al respecto es que paulatinamente las instituciones de formación, particularmente aquellas encargadas de la Educación a nivel superior, van modificando tanto su infraestructura, sus planes y programas de estudio, como en la recomendación de estrategias didácticas para la incorporación de tecnologías que garanticen experiencias enmarcadas por la innovación, de modo que se ha rebasado lo que en un principio recomendaba la tecnología educativa en el uso de medios convencionales hacia el campo de lo digital cercano a procesos de aprendizaje paralelos a la presencialidad. Lo cierto es que, en las herramientas informáticas y digitales se encuentra una oportunidad por extender los conocimientos que se ofrecen en las aulas presenciales cargadas de una comunicación unidireccional. Existe una necesidad inherente al ser humano por compartir con el otro sus puntos de vista, reflexiones y pensamientos que quedan restringidos en los espacios académicos cargados de formalidad, normas y reglas para la intervención comunicativa. Por lo que se ha encontrado una comunicación subterránea, de respuesta casi inmediata, sin la exigencia por el seguimiento de reglas gramáticas rígidas. Los recursos no presenciales, tienen como atractivo la publicación de información personal, que permite establecer reales redes de intercambio social. La

comunicación se establece básicamente a través del lenguaje escrito, de la publicación de fotografías, videos, hipervínculos, documentos, etc.

Las redes sociales, principalmente Facebook, han aumentado su presencia en las interacciones comunicativas y acrecentado sus dominios hacia otros campos. Cada vez más adquiere mayor popularidad y acceso, su uso comercial se ha extendido, los espacios noticiosos tienen mayor alcance, las personas han reducido la distancia geográfica y temporal al encontrarse con otras personas que de otro modo no tendrían “contacto”, la publicidad llega a muchas más personas que de la forma convencional, los recursos educativos informáticos se van compartiendo a un ritmo mucho más acelerado; en sí, sus fronteras virtuales van ganando terreno tanto en el manejo de información como en el establecimiento de relaciones sociales múltiples. Surge de la idea que, el proceso de comunicación a través de internet está permeado por una fuerte presencia personal paradójicamente sin cuerpo; en donde las relaciones sociales mediatizadas van abriendo reflexiones en torno a un nuevo modo de Ser y actuar sin presencialidad física o corporal; esta representación personal a través de los diferentes lenguajes mediáticos de las redes informáticas, son un vehículo para el diálogo como intercambio interpersonal y social-grupal.

Por su parte, Aparici (2010) retoma el diálogo desde la perspectiva de Freire para destacar su sentido problematizador orientado a la construcción del conocimiento, no es una mera conversación ni una charla insustancial; por el contrario, se le reconoce un sentido existencial a través del cual no solo se descubre el cúmulo de saberes alrededor de los objetos, sino el sujeto mismo se constituye en objeto de cuestionamiento. Lo cierto es que, se debe de tener conciencia que este intercambio comunicativo se da en términos intersubjetivos; es decir que se pierde el contacto físico y concreto, para dar paso a lo simbólico, la participación representa una mediación del lenguaje, una mediatización de artefactos tecnológicos, en un encuentro simbólico intersubjetivo. El sujeto es visto como un Ser que dialoga transformando su realidad, en la que otro sujeto tiene un papel significativo, pues en una dialéctica es modificada la propia existencia. Esta relación se encuentra enmarcada por un campo que se ha denominado como virtual; aludiendo a la idea

de la no existencia palpable, pero si en la posibilidad por el “encuentro” no presencial por instrumentos culturales como lo es la escritura o la imagen.

Lo que interesa es el análisis de un tipo de identidad en la que los rasgos físicos pierden importancia; en torno al impacto que el ambiente digital, así como los dispositivos de información y comunicación, están provocando en las personas, en sus formas de intercambiar discursos, lenguajes emergentes, códigos y representaciones de estados de ánimos, procesos de aprendizaje, desarrollo de habilidades como competencias de contacto social; también en otros más complejos como la identidad e identificaciones.

Del 2006 al 2016, el interés de ciertas investigaciones en torno al impacto que la tecnología digital y los recursos de virtualización van provocando en los usuarios; específicamente en las formas en las que buscan representarse a sí mismo, en la creación de distintos tipos de perfiles personales; eligen libremente si los rasgos visuales coinciden o no con lo que ellos mismos reconocen como parte de su identidad física y que en la re-presentación esto puede facilitar el establecimiento de lazos identitarios.

Nicor Ursua (2006) en la *Revista Iberoamericana de ciencia, Tecnología y sociedad e Innovación*, de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). La(s) identidad(es) en el ciberespacio, abre nuevas reflexiones sobre la construcción de las identidades en la red (“on line identity) como un tema filosófico de interés permanente por saber *quiénes somos y por qué necesitamos una identidad* en las redes sociales hacia los procesos de identificación, de pertenencias grupales desde una perspectiva fundamentalmente epistemológica antes que tecno-económica.

Desde que aparece la tecnología digital, el tema de las identidades cobra un interés singular, no solo por el sentido lúdico de trasfondo, tanto por las implicaciones existenciales, en los procesos de comunicación, en un supuesto “encuentro” facilitado por los distintos lenguajes, así como en traducción de las políticas en torno a la educación y la pedagogía en las formas de reflexionar, de compartir y construir conocimiento.

Para la educación y la Pedagogía la construcción de la identidad como constructo que involucra tanto elementos individuales que son internos como otros que son externos en el encuentro social, la relevancia resulta precisamente en las formas de intercambio que se van virtualizando con el uso de diferentes medios y lenguajes, en la desterritorialización de la corporeidad como primer entorno de vinculación no solo con el mundo sino con también con el otro. Parecería que, al inicio de la aventura digital, con el uso de múltiples lenguajes, se estarían proyectando múltiples identidades. Por su parte, Sánchez Martínez (2010), hace la diferenciación entre identidad y las múltiples identidades que pueden surgir en los ambientes digitales, tal vez en una doble identidad separada por el recurso tecnológico en una identidad en la virtualidad y otra en la realidad cotidiana.

Algunas de las primeras investigaciones en torno a la identidad en ambientes no presenciales, (Rheingold;1995, Turkle;1995) encontraron un elemento lúdico, en el sentido que a los usuarios les gusta experimentar con la propia identidad, comúnmente fuera de la norma o de lo convencionalmente conocido de ellos. Parecería que la red en sí misma, ofrece ciertos beneficios comunicativos, ya que no se tiene real evidencia que las personas sean. En la parte presencial siempre existe cierto temor por dar a conocer las opiniones, situación que no sucede en la red, ya que se percibe mayor seguridad, es en donde emerge subjetivamente otras dimensiones en un Yo sin presencialidad.

En estudios más recientes (Hine, 2004; Yus, 2010), la construcción de la identidad no presencial, se desterritorializa del cuerpo en un desarrollo intersubjetivo, en el que co-existen dimensiones de la identidad y no muchas identidades como parecería en ciertos casos. Realmente no se sabe si quien participa o contesta es quien se espera, pero esto realmente no importa, ya que lo que se usa, comenta y comparte es la información publicada.

Siguiendo a Sherry Turkle con su obra *“la vida en la pantalla. La identidad en la era de internet”* publicada en 1997, destaca la manera en la que las tecnologías alteran no solo nuestra manera de interpretar el mundo, sino que existe una ida y vuelta entre la realidad que llamamos concreta con aquello que sucede en la virtualidad,

que de alguna manera se van entramando en una complejidad identitaria; en una dinámica en la que se pueden percibir elementos esenciales del “sí mismo”, “self”, o del “Yo” representado en lo que se publica. Estos mismos rasgos de identificación llaman la atención en un principio, lo que conlleva a una apropiación que a la larga podría facilitar la interacción, pues el modo de participar ante los demás, expresa también un modo de dejarse mirar por los otros.

Turkle (2001) es considerada como una de las primeras especialistas en estudiar las implicaciones de los entornos multidimensionales o en tercera dimensión en la posibilidad por un “desdoblamiento” del Yo; es decir que a través del uso de los diferentes lenguajes se puede hablar de un desdoblamiento de la identidad fisiológica. En estos sitios en donde pueden co-existir las personas virtualmente, considerados como MUD (Multi User Domains) o dominios de multi-usuarios, se realizan encuentros entre sujetos geográficamente distantes en cualquier lugar del mundo. Aun con la alta tecnología digital, la manera de establecer comunicación sigue siendo utilizando mensajes cortos que pueden ser escritos o con la propia voz a través de un micrófono. Sin embargo, estos lugares están caracterizados por una alta subjetividad e individualización, pues los usuarios se ubican en un ambiente digitalizado en donde la comunicación y el intercambio de información se ve limitado por la plataforma tecnológica misma.

El marcado interés por la influencia del espacio tecnológico de las redes sociales en la adolescencia es estudiado por varios autores como Martín Barbero (2002) Quintanilla y Moreno Henríquez (2007) Muros, (2011) y Morales (2012), quienes abordan el concepto de identidad como el *Yo-online*, a través del cual se abre la posibilidad para establecer relaciones sociales mediáticas. Cuestionando el grado en el que las redes sociales impulsan la construcción social de un tipo de identidad que presenta a las personas en las redes como twitter o Facebook, se entremezcla lo virtual y lo real, en una clara conexión-desconexión; en donde lo virtual cobra mayor tiempo de estadía por la seducción de la propia red. Las actividades de la red social resaltan sobre todo el *“mírenme aquí estoy”*, de tal manera que es importante estudiar el impacto de la red social en la identidad de los jóvenes partiendo de la gran cantidad de información personal que se presenta en un flujo de intercambio

que se puede controlar a partir de aquellos rasgos como características que se decide dar a conocer a través de un perfil de usuario. Así como los detonantes para iniciar conversaciones e interacciones mediadas.

Las investigaciones con respecto del impacto que los ambientes digitales van teniendo en las formas de representación personal identitarias va cobrando mayor interés; es así que el tema de la identidad en espacios digitales se ha vinculado la perspectiva de género y la distinción de grupos, Antonio García Jiménez (2008) en su obra: *“apuntes sobre la identidad virtual de género”*, dice que los medios construyen nuestras identidades en quiénes somos y en los rasgos que nos definen grupalmente. De este modo se podría decir que toda comunicación es identitaria, establece relaciones y en ellas se destacan ciertos roles sociales.

Siguiendo con el campo de la virtualización de la identidad, Saletto de Salvador Agra en el 2012 publica un documento titulado: *“El sujeto hipertextual: la desterritorialización en la comunicación mediada por el ordenador”* donde resalta la capacidad del sujeto por desvincularse de lo corporal como una característica más definitoria de la comunicación mediada. En este caso, el hipertexto rompe con la secuencia lineal y fija de información para abrirle paso a la multidireccionalidad. En estos nexos hipertextuales aparecen categorías que se deconstruyen como es el caso de la identidad y el lenguaje, como elementos que apuntan a una reflexión más profunda en torno a la constitución del sujeto y los mecanismos inter e intra psicológicos que promueven el uso de herramientas lingüísticas verbales, que pueden estar cargadas de oralidad, discursividad o en el plano subjetivo del pensamiento. Asimismo, Guadalupe Álvarez, (2012), habla más sobre estrategias discursivas, hipertextuales y multimediales, que promuevan la creación de entornos de aprendizaje on-line; pues existe el reconocimiento de la influencia que existe entre el comportamiento y la explicación; el aprendizaje y el discurso; resaltando el análisis de las estrategias particulares que los docentes.

En estos contactos sociales se van desarrollando una serie de habilidades comunicativas para administrar los datos personales, Aina Giones-Valls, Marta Serrat-Brustenga (2010), en *“La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad*

informativa digital, aborda la identidad digital dentro de la cibercultura, parte de los estudios que se han hecho al respecto vinculándola con lo empresarial y la comunicación sobre todo; haciendo hincapié en la necesidad por realizar una aportación más hacia el conjunto de habilidades digitales e informacionales que dan sentido a una serie de actividades culturales y académicas.

El campo de estudio de la identidad en espacios informáticos va teniendo una evolución sustancial, pasando del uso del recurso tecnológico, hacia el análisis del impacto tecnológico en las personas, en sus modos de actuar y representarse digitalmente.

Este tema de la identidad en ambientes informáticos se ha abordado desde diferentes perspectivas filosóficas, psicológicas, sociológicas, culturales y sociales. Tanto que, en el Congreso XVI Nacional y II Internacional de Modelos de investigación Educativa, realizado en la Universidad de Barcelona, María Ángeles Marín (2013) en “*identidades físicas y digitales en un mundo global interconectado*”, parte del análisis del momento histórico alrededor de la modernidad como condicionante de los tiempos modernos, caracterizado por un cambio radical en las instituciones, pero sobre todo en los sujetos.

Otras investigaciones (Aguilar Rodríguez y Hung; 2010; Vega Pérez- Chirnios Churruca, 2012) profundizan en el rasgo subjetivo de la identidad en Facebook en el que las redes sociales permiten una *construcción narrativa del yo hipertextual*.

Pensando en un tipo de identidad desapegada de los rasgos físicos naturales, existen espacios dentro de la misma red, en la que se explotan los medios en tercera dimensión, en los cuales, los usuarios pueden elegir una nueva apariencia, que puede ser apegada a la percepción que se tiene de uno mismo o en la elección de figuras fantasiosas por identificación; lo que hablaría no de una nueva identidad, sino de la proliferación de rasgos identitarios más profundos.

Así es que, en las VII jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de Plata, Amalia de la Merced Passerini (2012) se presentaron resultados de una investigación para la obtención del doctorado en psicología titulado “*El cuerpo*

desde una perspectiva psicoanalítica en identidades virtuales creadas por adolescentes”, explorando ciertos aspectos inherentes a la experiencia virtual cuestionando la ausencia de la especificidad del cuerpo humano en entornos digitales, así como la necesidad por la identificación de los rasgos faciales de las personas en el intercambio comunicativo.

La identidad en la cibercultura incluido lo social, virtual, el intercambio de información, permiten preservar ciertos rasgos identitarios, mientras otros se van reconstruyendo en interacción, tanto social como tecnológica, en donde la colectividad cubre un papel de suma importancia; ya que provee un ambiente simbólico rico en subjetividad como una nueva información, en un modelado dinámico de multirelaciones (Castell, 1996; Kerchove, 1995; Lévy 2001, Scolari, 2008; Pérez, 2014).

Al hablar de identidad digital o no presencial, evidentemente tienen que ver tanto elementos tecnológicos, sus aplicaciones, como en las formas que los lenguajes adquieren. La importancia del estudio de la identidad digital radica en la conformación de grupos colaborativos a partir de los patrones de identificación, que en lo pedagógico del diálogo, el intercambio del campo simbólico social y cultural tiene un papel primordial en la identidad y la identificación. El proceso identitario tiene que pensarse como un proceso hipermedia, en donde, la influencia que tiene el diálogo se constituye como una herramienta primordial de la producción no solo escrita, para aludir no solo a la participación de múltiples interpelaciones, sino también a los procesos intersubjetivos como sujetos susceptibles de decirse; pensar a la identidad no como algo estable, permanente, más o menos fijo, sino como «puntos de adhesión transitoria» (Aparici; 2010:99).

En la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (REDALYC.ORG), Ortigosa Pastor e Ibáñez Moreno.(2006) , consideran que en internet se “encuentran” las personas aprendiendo unas de otras. De modo que estas relaciones pueden estudiarse considerando dos marcos teóricos: el esencialismo y el constructivismo. El primero refiere a los rasgos intrínsecos que refleja lo que las personas “son”, el segundo, asociado a la construcción del

aprendizaje a partir del lenguaje; la identidad en este caso es producto del diálogo con el “otro”. Se parte del discurso cinematográfico para establecer líneas de intercambio con utilización del chat en donde se observan las producciones escritas con respecto a un “Nick” o “sobrenombre” elegido por las propias personas, sus expresiones en “emoticons” y acciones como la manera en la que se “dice algo”. Se busca a través del análisis del discurso interpretar la descripción que los usuarios hacen de su propia experiencia de vida, en donde lo atractivo es identificar aquellos contenidos que son imaginarios, que surgen de un deseo o herencia socio-cultural.

Algunas investigaciones consideran mayor peso teórico el campo del avance tecnológico, sus impactos e influencias en el devenir de la vida humana en general y de la educación en particular, por otro lado, existen otras que se concentran en los procesos del aprendizaje desde diversas perspectivas psicopedagógicas, así como en otras que articulan perspectivas del campo de la filosofía, la psicología y el psicoanálisis.

Hablando de la conformación de una identidad desterritorializada de los rasgos fisiológicos, sin entrar en el campo de aquellos que tienen que ver con la personalidad en el campo psicológico; tendrían que rescatarse aquellos aspectos que entran en juego en el ambiente virtual y que intervienen directa o indirectamente en el encuentro social. Claramente existen tensiones teóricas entre las explicaciones de la construcción de la identidad a través del tipo de herramientas multimediales y la interacción social en los lazos de comunicación mutua. cabe destacar esta revisión sobre investigaciones en torno a la construcción de la identidad en espacio digitales, en un intento por rescatar ciertas categorías teóricas que permitan establecer una guía paradigmática para interpretar los datos empíricos emanados de las propias publicaciones de los usuarios del grupo social en Facebook.

1.2 Construcción del objeto de estudio. Se realiza considerando algunos elementos de los perfiles de usuarios en la red social Facebook, que por propia decisión van constituyendo una identidad hipermedia, que por la separación física, se ven en la necesidad por interactuar social y comunicativamente en un grupo de

estudio; por compartir un espacio no presencial donde el sujeto se desarraiga simbólicamente del cuerpo y de sus expresiones emocionales gesticulares, a un campo de representación altamente subjetiva mediada por los diferentes medios y lenguajes.

Los grupos sociales en Facebook se crean con el interés primordial por intercambiar y compartir información respecto de un tema de interés común; caracterizados por la libertad en el tipo de lenguaje, la intersección de generaciones distantes históricamente, contenidos, tiempo de interconexión, de respuesta y participación. Cuando se forman grupos sociales en la formalidad de las instituciones o prácticas académicas; una limitante puede aparecer precisamente en el brecha generacional cuando los propios usuarios no intercambian datos entre iguales, sus lenguajes, formas de expresión, manejo de las aplicaciones tecnológicas y sus recursos; que en términos de Prensky (2004) resultarían aislados por ser inmigrantes digitales, por el desconocimiento de las formas escritas, gráficas y de estructura hipertextual de la misma red social. Las formas de mostrarse en la red quedarían limitadas, del mismo modo el establecimiento de lazos de identificación serían pocas o nulas.

Los grupos pueden constituirse por voluntad propia y dejando a la dinámica de la divulgación de la red, la intención por pertenecer a él; preestablecidos con personas que se conocen con antelación, puede ser un grupo de amistades, o simplemente buscar su inclusión por las temáticas de interés. El principal propósito tiene que ver con el tipo de información que se pretende obtener; sin embargo, esta no se publica de manera anónima, sino que al contrario viene acompañada por datos del autor de un modo gráfico, por la fotografía o por algún objeto visual que se haya elegido. Esos elementos visuales guardan un lugar significativo, ya que es a través de ellos que se van estableciendo los lazos y los vínculos comunicativos. En la curiosidad por descubrir mayores aspectos acerca de las personas con la que se comunican, encuentran evidencias gráficas en las carpetas de fotografías sobre la vida cotidiana, familiar, escolar, profesional, etc. La falta de presencia física obliga a los usuarios a requerir de las herramientas digitales, en donde, la escritura hipermedia; es el principal vehículo de desterritorialización del cuerpo, ya que es a través de ella que los usuarios se presentan ante los demás.

Este tipo de estudios se justifican en la relevancia que las publicaciones hipermedia van teniendo al interior de un grupo de estudio en la red social Facebook, que representan elementos identitarios de interacción comunicativa; es por ello que se parte del análisis del contexto tecnológico del presente, que influye de diferentes maneras en la comunicación y la interacción; de modo que mutuamente los usuarios de los grupos en red realizan cierto tipo de publicaciones como una extensión de sí mismos. El grupo que se estudia está compuesto por 32 usuarios que ha abierto una página en Facebook, como un espacio paralelo a las prácticas regulares del primer diplomado para el Uso de Tecnologías para la Información y Comunicación Pedagógico-Didáctico en la Facultad de Estudios Superiores campus Aragón.

El impacto que Facebook, como la principal red social, va teniendo últimamente, permite ir desentrañando elementos simbólicos sumamente subjetivos, alrededor de la identidad “desterritorializada”, “no presencial”, “digital”, pero sobre todo hipermedia, que incide en las formas de interacción personal, social, interactiva y comunicativa; que en la constitución de pequeños grupos de estudio; confluyen por intereses más allá del área lúdica o informativa. La interacción social- comunicativa, debe pensarse como una herramienta primordial para el fomento educativo con apoyo de la tecnología informacional.

Orihuela (2004) ha propuesto el término *e-Comunicación* para nombrar las nuevas experiencias donde la tecnología digital se encuentra en el centro de los intercambios simbólicos, las hipermediaciones, como intercambios comunicativos que impactan en los estilos por re-presentarse digitalmente, el usuario se convierte en el eje de los procesos comunicativos, el contenido es la identidad de los medios, el multimedia es el nuevo lenguaje, el tiempo real es el tiempo dominante, el hipertexto es la gramática y el conocimiento el nuevo nombre de la información (Orihuela, 2003:4). Para facilitar la comprensión del objeto de estudio se reflexiona sobre el Ser, el sí mismo, y el self; como una proyección que se virtualiza a través del uso de diferentes medios y sus respectivos lenguajes; para ello es de suma importancia hacer un esbozo histórico del impacto de la tecnología como una dimensión contextual, pero que enmarcan las formas de relación en las que quedan expresados ciertos modos de ser.

De acuerdo con las producciones hipermediales, cabría preguntarse:

¿Cuáles serán los rasgos identitarios que los usuarios representan a través de las publicaciones hipermedia que comparten en Facebook y que, a su vez guardan mayor identificación como integrantes de un grupo de estudios?

Por lo que se hace necesario establecer algunas directrices que faciliten la tarea de la investigación respecto a la dicotomía dialéctica en relación indisoluble entre identidad e identificación. En estos procesos de identificación es que se puede afirmar que la identidad en el espacio virtual "...se moldea sobre todo a partir del intercambio de textos, imágenes o discursos multimodales con otras personas". (Yus; 2010:54). La identidad en este caso se divide en la identidad física y la virtual. El Yo usado virtualmente puede poseer los atributos que estas personas no quieren expresar en la vida física sin dejar por ello de ser ellas mismas. En consideración con el esbozo alrededor de las investigaciones que engarzan el "Yo no presencial" con lo "hipermedial"; todavía falta explorarla con las potencialidades de interacción social como parte singular de las competencias sociales necesarias para facilitar el intercambio de información, que hace de la dinámica grupal un trabajo mucho más dinámico.

*Al respecto se pretende como **Objetivo General**:*

Analizar los rasgos identitarios que los usuarios con mayor grado de identificación en un grupo social en Facebook representan a través de sus publicaciones hipermedia.

Así sus correspondientes objetivos particulares serían:

- 1.- Conocer los hábitos de uso de los usuarios de un grupo social en Facebook
- 2.- Descubrir el modo en el que se establecen los lazos de identificación entre los usuarios del grupo social en Facebook, a fin de identificar a los sujetos

que guardan mayor grado de atracción de acuerdo con el tipo de publicaciones hipermedia que comparten.,

3.- Identificar y reflexionar sobre las dimensiones que intervienen en la identidad, a fin de articular con el tipo de publicaciones hipermedia que reflejan los modos de representación no presencial.

1.3 Supuestos

De manera individual los usuarios crean un perfil en el que pueden compartir a la colectividad experiencias de su vida cotidiana; a través de una serie de publicaciones de representación en su mayoría icónica o gráfica, con el mayor atractivo en fotografías, videos e hipervínculos, que requieren de un complemento escrito, que sirve como elemento introductorio o explicativo del contenido de dicho material informativo.

Si bien se entiende la desterritorialización corporal hacia el establecimiento de una relación comunicativa representativa simbólicamente por las publicaciones; esto basta para establecer procesos de identificación que puede provocar la constitución de grupos sociales que se interesan por compartir el mismo tipo de información.

Sin duda las interacciones comunicativas se encuentran enmarcadas por un entorno tecnológico, en el que se encuentran contenidos de representación no solo personal, sino también de formación universitaria o profesional como es en el caso de los usuarios alrededor de la articulación entre la Pedagogía y el uso didáctico de los recursos tecnológicos, que evidentemente requiere de la identificación entre los propios integrantes del grupo social. En este sentido es que se convierte en actividad significativa la identificación de relación entre lo tecnológico, lo interactivo y lo pedagógico

Partiendo de la interacción intersubjetiva facilitada por el lenguaje básicamente escrito y visual es que se ha llegado a las siguientes suposiciones:

- Los usuarios del grupo social en Facebook que tienen mayor número de publicaciones tienen a su vez mayor número de comentarios.

- Las publicaciones hipermedia provocan cierto tipo de interacciones de identificación de aceptación, rechazo o reciprocidad.
- En las publicaciones hipermedia se reflejan las dimensiones de la identidad virtualizada en una representación consciente de lo que las propias personas quieren dar a conocer de sí mismas.

1.4 Justificación

Los estudios en torno al uso de los dispositivos tecnológicos como las redes sociales digitales se han concentrado; en su mayoría, en procesos de aprendizaje colaborativo o en la descripción de competencias comunicativas. La representación del proceso de formación de la identidad en espacios digitales todavía tiene elementos por considerar más allá del análisis psicológico de la personalidad, ya que, en este tipo de ecologías digitales, se privilegia la intersubjetividad mediada por los diferentes lenguajes multimediales.

El acercamiento a diferentes usos y costumbres en la red social Facebook, sienta las bases para analizar el tipo de construcciones hipermedia; que no solo reflejan el modo de Ser digital, sino también cuáles de ellos guardan mayor grado de identificación. En realidad, existe cierto atractivo hacia el estudio del impacto de la tecnología de la información y la comunicación, se busca que, con el resultado del análisis de los datos con enfoque cuantitativo, y la reflexión de los hallazgos cualitativos, de las publicaciones que los usuarios de un grupo social en Facebook, se conviertan en un aporte al campo de estudio de la hipermedia en las que se supone, intervienen dimensiones identitarias. Desde la revisión del estado del arte, constituido por una serie de investigaciones y publicaciones con respecto al campo tecnológico y su impacto tanto en la comunicación como en las interacciones, así como en la formación de la identidad virtualizada, es que se pueden extraer las siguientes categorías teóricas como una guía para la interpretación como una articulación entre la parte cuantitativa y cualitativa de la investigación.

1.5 Categorías teóricas para el análisis.

- Identificaciones

Existe una diferencia sustancial entre la identidad y los mecanismos en el proceso de ubicación de elementos comunes o de atracción que se desean incorporar al propio constructo. Es decir, que la ubicación visual de los componentes físicos de las personas con las que se está interactuando, permiten el establecimiento de lazos sociales, de comunicación, afectivos, entre otros.

Identidad habla sobre lo que el sujeto “es”, identificación tiene que ver con los atributos que se observan en el “otro”, y que guardan un atractivo o por el contrario pueden ocasionar cierto grado de rechazo. De tal modo, que las identificaciones pueden ser de aceptación cuando se concuerdan con los atributos de identidad

De rechazo cuando existe un descontento o negación de los modos de representación a través del tipo de instrumento hipermedia que se comparte. De reciprocidad ya sea de aceptación o de rechazo, en la plena conciencia del resultado de la identificación de los atributos visuales o físicos de los sujetos.

- Identidad, se entiende como un constructo complejo, tanto de aspectos subjetivos e internos; del campo psicológico, como de rasgos físicos heredados, pero también en la posibilidad de la reconfiguración de ellos por decisión propia. El proceso de la constitución de lo que el sujeto es realmente no habla de una etapa en particular del desarrollo, ya que se encuentra en constante interacción social. El encuentro con el otro, permite una constante re-configuración, tanto por la seguridad que ofrece el modo en el que se decide mostrarse ante los demás, como en otros aspectos como la seguridad y la autoestima.

La identidad ha sido abordada desde la filosofía existencialista, comenzando por el cuestionamiento constante no solo por quien se es dentro del universo, sino las razones como una práctica humana de trascendencia. Otras corrientes como el psicoanálisis la posicionan como parte del aparato

psíquico que se representa en el comportamiento y la manera de relacionarse apegados a las normas y reglas de los diferentes grupos sociales en los que sobresale el sentido de pertenencia.

Para otras perspectivas de la psicología social, es relevante la esfera psíquica, sin embargo, tiene la misma importancia el modo en el que las personas se van relacionando entre sí, en el que prevalecen aspectos histórico-culturales propios de la dinámica social.

El papel del aspecto pedagógico y/o educativo se encuentra en el sentido de la formación como un proceso inacabado, que reconoce en la identidad elementos que prevalecen y otros que tienden a modificarse por el bien de la dinámica del propio grupo en el que se inserta. Hablando del modo en el que las personas desean mostrarse a los demás, las producciones hipermedia resultan ser un instrumento simbólico de gran alcance, que permite una identificación automática con rasgos de las propias personas. Sin entrar en un estudio psicoanalítico, se pueden establecer 10 dimensiones que intervienen en la identidad: cultura, historia, dialéctica, sentido de pertenencia, permanencia,

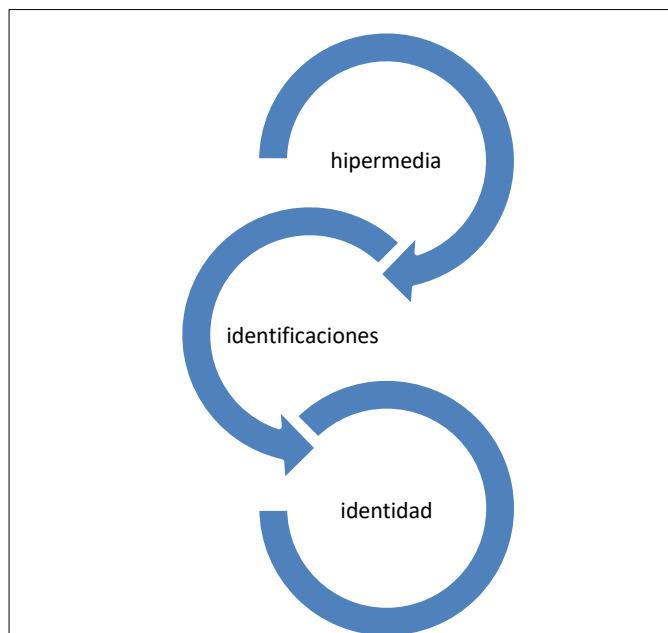
- Hipermedia, habla de la conjunción de dos campos que han tenido su propia evolución, como lo es el hipertexto y la multimedia. Ya que la arquitectura tecnológica de la red social Facebook, se encuentra caracterizada por la reticularidad, la interacción entre los usuarios.

Hablar de virtualidad hoy en día en Facebook como arquitectura hipermedia, permite vincular cada vez más a más personas entre sí. Ha tenido tal impacto que a través de sus publicaciones se va ejerciendo cierta manipulación ideológica, de expresión libre de las ideas, intercambios económicos y financieros, transmisión de información de otros países, entre otros; es un real espacio “virtual”, digital e informático, en el que se realizan un sinnúmero de prácticas tanto sociales, en cuanto al contacto que se realiza entre los usuarios, como técnicas por el dominio que implica el uso de los recursos disponibles.

Se parte de la idea de Larrosa (2011) que a través de la lectura los sujetos se forman y de Honoré, (1980) que esta acción se realiza en conjunto. De tal manera que, al estar interconectados en la red social; los usuarios que construyen una serie de publicaciones y comentarios respecto a otros basados en pequeños comentarios escritos, a través de un proceso que comienza con el desciframiento de letras, llegan hasta la asociación de contenidos con rasgos identitarios de sus conocidos. El papel del lenguaje en este caso es constitutivo de la subjetividad. “Expresado de otro modo, la subjetividad es el proceso de mediación entre el “yo” que lee y escribe y el “yo” que es leído y escrito (donde el yo depende siempre de un nosotros, de una pertenencia identitaria). La lectura y la escritura que realiza el “yo” o se realiza sobre el “yo”, se produce en el lenguaje, que siempre está situado en las relaciones (ideológicas) entre el conocimiento y el poder” (Huergo;2010:93). Nos manifestamos a través de lo que escribimos y nos legitimamos por cómo nos leen. Rosa Nidia Buenfil (citada en, Aparici; 2010:95), sostiene que un proceso educativo consiste en que “a partir de una práctica de interpelación, el agente se constituya como un sujeto de educación activo incorporando de dicha interpelación algún nuevo contenido valorativo, conductual, conceptual, etc.” Es decir, que a partir de los modelos de identificación propuestos desde algún modelo, discurso o ambiente virtual en el caso que nos interesa, el sujeto se reconozca en dicho patrón, se siente aludido o acepte la invitación a Ser eso que se le dispone.

Imagen 1

Categorías de análisis



Fuente: elaboración de la autora

El reto se presenta en los procesos de hibridación, el tiempo de interconexión, los usuarios de los ambientes virtuales, permite en mayor o menor medida una serie de identificaciones, en sentido de pertenencia, la influencia de la cultura y el propio grupo social, así como los elementos visuales de distinguibilidad. Sin embargo, lo más significativo radica en las expresiones que desde los actores posibilitan un análisis mucho más profundo de los modos de ser en espacios de virtualidad

CAPITULO II.

Esbozo Metodológico

2.1 ¿Cómo se investiga?

La realidad se nos presenta de muchas y variadas formas, reconfigurándola a través de nuestra propia capacidad de interpretación y comprensión. En esta relación con los objetos circundantes al ser humano se va estableciendo una dialéctica que siempre reditúa en un cuestionamiento que pocas veces queda solucionado, paulatinamente en esta relación, se están descubriendo nuevos elementos o categorías constitutivas de los objetos ya sea en la profundidad o la posibilidad por establecer reales redes de conceptos.

Las interpretaciones de la realidad, como la transmisión de los pensamientos requieren del uso de ciertos medios como vehículos que se ubican entre lo concreto y lo inmaterial, llevan consigo un campo simbólico, subjetivo, abstracto y sintético que tiene que ser reconstruido en el intento por aprehenderlo

Al respecto es que; la investigación, es una acción del pensamiento en primer orden, que parte de la incertidumbre, que opera a través de la duda por el establecimiento de cuestionantes que van dándole sentido y orientación a la dialéctica que se hace entre el objeto por conocer y las capacidades del investigador por irlo develando.

Ya Descartes estableció un método para darle concreción a la duda. Con su precepto “*cogito ergo sum*”, pienso luego existo, posiciona a la razón en un lugar privilegiado al acceso del conocimiento. Por lo tanto, investigar por principio se establece con la firme convicción por “conocer”.

Al respecto, es que se van configurando los diferentes paradigmas. Para Kuhn (1942) un paradigma habla del tipo de conocimientos que han sido validados para constituirse en el campo de la ciencia.

“ciencia es un conjunto de proposiciones cuyos elementos son conceptos, completamente determinados, constantes y de validez universal en todo el contexto mental, cuyos enlaces se hallan fundados, y en el que finalmente, las partes se

encuentran entrelazadas en un todo a los fines de la comunicación, ya sea porque con ese todo se piensa por entero una parte integrante de la realidad o se regula una rama de la actividad humana (Dilthey; 1947; 13)

Para Mario Bunge (1994), el conocimiento es ante todo científico, parte de los hechos, pero los trasciende utilizando un sistema teórico –metodológico que trasciende la experiencia inmediata; es analítica y especializada, en donde se buscan resultados claros y precisos. Es además comunicable, verificable, metódica y sistemática. Busca explicar las leyes de la naturaleza, así como predecir ciertos hechos cada vez con mayor exactitud; siguiendo a Dilthey (1949), se habla tanto del conocimiento emanado de las ciencias del espíritu como de las ciencias apegadas a los objetos de la naturaleza.

Lo cierto es que el acceso al conocimiento siempre ha despertado un interés singular; debido a ello es que, a lo largo de la historia de la humanidad, los intelectuales, los físicos, astrónomos y filósofos entre otros, han ido heredando los mecanismos a través de los cuales se van acumulando los saberes. Dice Sampieri (2014), que la investigación es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema. Por lo que, el acceso al conocimiento exige la utilización de una serie de técnicas, estrategias, instrumentos, etc., que permitan al investigador rastrear información, recabar datos, acumular saberes alrededor del tema central y de aquellos elementos como variables que se pueden presentar en el propio proceso.

El Diccionario de la Real Lengua Española, indica que “investigar viene del latín *investigare*, que quiere decir *hacer diligencias para descubrir algo*; realizar actividades intelectuales de modo sistemático con el propósito de aumentar conocimientos sobre una determinada materia (2014; 1298)

Existen básicamente tres tipos de enfoques metodológicos: lo cualitativo, lo cuantitativo y la articulación entre ambos en lo que se conoce como estudios mixtos.

Para Bruhn Jensen (2014) el análisis cuantitativo en las investigaciones sobre el impacto de los medios en los procesos de intercambio nos permite establecer un

marco descriptivo para realizar ciertas inferencias que son válidas desde los datos hacia su contexto.

Para la parte cuantitativa, como acercamiento al exosistema de la red, se parte del sondeo, que de acuerdo con Vivanco (2005:69), el sondeo aleatorio simple “es un procedimiento para la selección basado en la libre actuación del azar”, donde todos los elementos tienen la misma probabilidad de ser parte de la muestra, y a su vez cada una de las muestras tienen la misma probabilidad de ser elegida. Lo que demuestra que cada sujeto tiene el mismo peso de todos los individuos en la muestra es el mismo”, con este ejercicio es que se diseña un instrumento tipo cuestionario conformado por dos partes: Christ (2007) argumenta que la investigación que implementa los instrumentos, métodos y técnicas desde las perspectivas cualitativas y cuantitativas, se ha ido fortaleciendo en los últimos 20 años.

Hernández, Fernández y Baptista (2015), señalan que los diseños mixtos (...) representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan en el transcurso de la investigación o al final de la recogida de los datos contemplando las ventajas de ambos enfoques. Para Cameron, Diesnack (2009) y Costa (2004) la metodología con rasgos mixtos ha ido provocando cambios en la manera de hacer una investigación mucho más complementaria; se refiere a un solo estudio que utiliza múltiples estrategias para la comprobación de los supuestos.

La investigación mixta se fortalece al incorporar datos como gráficas, imágenes, narraciones, expresiones; que coadyuvan a la interpretación y la búsqueda del sentido de lo cuantitativo o numérico. La utilización de los enfoques mixtos obedece al análisis más que a la descripción como sucedería con lo cualitativo o con un estudio cuantitativo demostrativo.

Dentro de las intenciones por las cuales inicia una investigación destacan, por un lado; los aportes teóricos a un paradigma de conocimiento; por el otro, la toma de decisiones para elaborar una propuesta de mejora, solución o modificación de los

escenarios que previamente dejo ver la situación problemática traducida en necesidad.

2.2. Etapas de la investigación e instrumentos para la recolección de los datos

El presente estudio considera metodológicamente dos etapas generales; subdivididas cada una a su vez por actividades más particulares.

1° A esta etapa se le otorga el grado de cuantitativa, tiene por intención obtener un acercamiento a los usos, costumbres y tipos de publicación en la red social Facebook. Así como, la identificación de las personas que obtienen mayor grado de identificación al interior de un grupo de estudio en la misma red social.

Se complementan las actividades primordiales que se realizan en la red social Facebook con una jerarquización del tipo de publicaciones que realizan los usuarios en el transcurso del diplomado, lo que permite vislumbrar aquellos que sobresalen del grupo; y que, además, guardan niveles de identificación mayor con respecto al resto del grupo. Para ello es que se recurre a la sociometría, que permite visualizar las relaciones que se suscitan entre iguales, es que se retoma el instrumento tipo cuestionario de García-Bacete y González Álvarez (2010), para realizar un sociograma grupal utilizando el programa informático SOCIOMET.

El instrumento para la identificación de interacciones dentro de los grupos sociales entre iguales, parte de la sociometría de Moreno (1934), y que Bronfenbrenner (1945) retoma para proponer el estudio de los grupos sociales entre iguales.

Se caracteriza en cinco principios:

- Se interesa por las relaciones bidireccionales. Habitualmente se refiere a términos de preferencias (aceptaciones y rechazos)
- Los participantes deben estar juntos en función de una norma que los pone en interacción

- Deben responder con espontaneidad, evitando que intervengan otras consideraciones
- Los participantes deben estar realmente interesados en dar su opinión
- Los criterios deben ser fuertes, duraderos y definitivos.

El estudio de las relaciones entre iguales parte de la psicología evolutiva. Las relaciones sociales se pueden estudiar desde diferentes niveles de complejidad, desde lo individual, lo grupal y contextual. Por lo general, se van creando grupos, en donde los usuarios se van influyendo entre sí, por medio de la observación van aprendiendo diferentes maneras para resolver los conflictos, colaborar entre los compañeros, tratar de comprender al otro, respetarse y comunicarse.

Adentrarse al campo de la red social Facebook para cuestiones de estudio, no es una tarea fácil, pues las publicaciones, participaciones, referencias, comentarios se va acumulando exageradamente; los usuarios no publican ni el mismo tipo de información, ni interactúan con las mismas personas siempre.

2° Con los datos obtenidos en la primera etapa; en la segunda de corte cualitativo, se realiza un análisis más profundo sobre los rasgos característicos de las publicaciones que comparten las personas que logran mayor grado de identificación, estableciendo una descripción de este tipo de publicaciones hipermedia.

Para el análisis cualitativo como estudio de caso, se recurre a la descripción de los perfiles de los tres usuarios que, dentro de la dinámica grupal guardan mayor grado de identificación positiva, de acuerdo con aquellos elementos que resaltan en sus publicaciones como una evidencia de su identidad hipermedia.

Para ello es que se recurre al modelo SPEAKING de Hymes (2013) siendo una guía para el análisis del discurso tanto de los comentarios escritos, como del contenido de sus publicaciones realizadas a través de distintos lenguajes y medios.

2. 3 Caracterización de la población usuaria

La primera generación del diplomado de tecnologías se constituye por 32 egresados de los cuales, 29 son de la licenciatura en sus diferentes generaciones, 2 son de sociología y uno es egresado de una escuela Normal del Estado de México, especializado en el área de las matemáticas. Sus edades fluctúan de los 23 a los 54 años y solo 3 son varones.

En la sesión de inicio, se realiza una plenaria para conocer las expectativas en torno a los contenidos, los recursos tecnológicos y las prácticas en taller de cómputo. La mayoría tiene como principal preocupación la vinculación de los recursos tecnológicos de una manera didáctica, pero también que de algún modo garantice el desarrollo de habilidades y de aprendizajes significativos. Además de la urgente necesidad por ofrecer ambientes de aprendizaje didácticamente innovadores y por ende motivantes. Por otra parte, cinco egresadas dicen no tienen trabajo. Una situación que resalta es el expresado temor por obtener la titulación del grado correspondiente en la confrontación de un grupo de sinodales en replica de examen profesional. Por lo que su interés es doble, por un lado, obtener el diploma como recurso de opción a titulación sin replica oral, pero también, en una experiencia académica en el campo de la especialización profesional, aun cuando esto implique mayor tiempo, rigurosidad en actividades escolarizadas y dedicación en procesos de autoestudio.

Desde las entrevistas iniciales se pudo constatar que el nivel de uso de las tecnologías del campo de la ofimática es básico, pudiendo utilizarse el procesador de texto y las presentaciones electrónicas que no requieren de altas exigencias en diseño gráfico. Existe una marcada expectación por el tipo de recursos disponibles en red con capacidad para utilizarse tanto para la enseñanza como para el aprendizaje.

El día 24 de noviembre del 2013, inicia formalmente el diplomado de “tecnologías para la información y comunicación pedagógico-didáctica”, en la modalidad semipresencial, para tener sesiones presenciales los días sábado en un horario de

9:00 a 14:00 hrs., así como actividades en línea distribuidas a lo largo de la semana en horario abierto; de manera individual, pero sobre todo colaborativa. Como principal recurso tecnológico se construye un diseño instruccional para el uso de una plataforma de teleformación complementaria como eje de las actividades en línea, en donde se depositan los documentos, las estrategias de aprendizaje, así como los lineamientos para los productos de innovación tecnológico-didáctica, terminando sus actividades formales el 24 de mayo del 2014. En laboratorio de cómputo se les pide a los estudiantes que abran cuentas de correo electrónico en sitios que ofrecen cierta capacidad de almacenamiento, así como otro tipo de recursos para compartir información.

Por iniciativa de una estudiante se crea un grupo académico en Facebook, con la intención *“para abrir posibilidades de interacción y retro(alimentación), y generar un espacio de trabajo colaborativo, en pro de la construcción de los aprendizajes, en donde debe de resaltar la participación colectiva e individual”* (fuente: <https://web.facebook.com/groups/457772147660629/?fref=ts>), en el claro establecimiento de vínculos comunicativos más efectivos; ya que la red social tiene grandes ventajas de interacción inmediata y de acceso, ya que la obtención de una cuenta, como el manejo de la información realmente es muy sencillo. Además, que las conversaciones son colectivas y la solución de dudas corre a cargo del grupo en general y no solamente de conversaciones uno a uno con el uso del chat o la plataforma institucional del diplomado que presenta ciertas limitaciones tanto en la estructura tecnológica como en la necesidad por agendar citas en horarios preestablecidos.

Se resalta:

- La existencia de una separación física y temporal significativa
- La necesidad por establecer líneas de comunicación eficientes
- Intercambiar diferente tipo de información de interés comunitario
- Realizar una serie de interacciones que ante todo llevan consigo expresiones personales.
- La exigencia del conocimiento del ambiente hipermedia de la red social

Al respecto es que, aparece el papel preponderante de los instrumentos para la recogida de la información, pues permiten encontrar datos significativos que se articulan a la comprensión del objeto de estudio.

2.4 Hábitos de uso en la Red Sociodigital Facebook. (Sondeo)

Con la intención por tener un primer acercamiento al campo, se realiza la aplicación de una encuesta, que para Zapata (2002), “puede definirse como un conjunto de técnicas destinadas a reunir, de manera sistemática datos sobre determinado tema o temas relativos a una población a través de contactos directos o indirectos con los individuos que integran la población estudiada.” La aplicación de este instrumento tiene como intención:

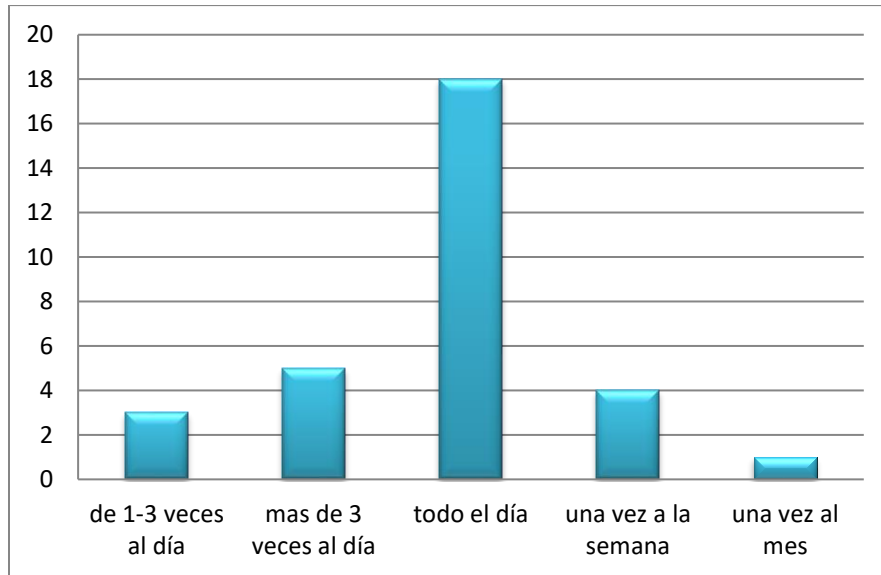
Conocer la opinión de los usuarios de un grupo de estudio, como un sondeo sobre el tiempo de conexión, los usos y costumbres regulares en el uso de la red sociodigital Facebook en la vida cotidiana.

Es así que, el 25 de marzo del 2014, se aplica de manera presencial a 29 de los 32 usuarios, una encuesta diseñada en dos partes, la primera sobre datos personales generales; y la segunda compuesta por diez preguntas algunas de ellas considerando una escala Likert, con el propósito por conocer el tiempo de conexión e interconexión, las actividades que realizan de manera general en la red, ya sea en el manejo de la información así como el tipo de publicaciones que les llaman la atención, pero que también pueden ser un punto de distracción .. (VER ANEXO 1)

La primer pregunta ¿cuánto tiempo te conectas a la red social Facebook? representa el interés por mantenerse en contacto con los usuarios de la red personal, así como también de las participaciones de los pequeños grupos que se van formando como es el caso del diplomado en *Tecnologías para la Información Y Comunicación Pedagógico-Didáctica*, que considera el uso de la red social Facebook como un complemento tanto para compartir información que tiene que ver con la implementación de tecnologías con enfoque didáctico; así como un espacio de permanente interacción. Llama la atención que 18 de los 29 usuarios se

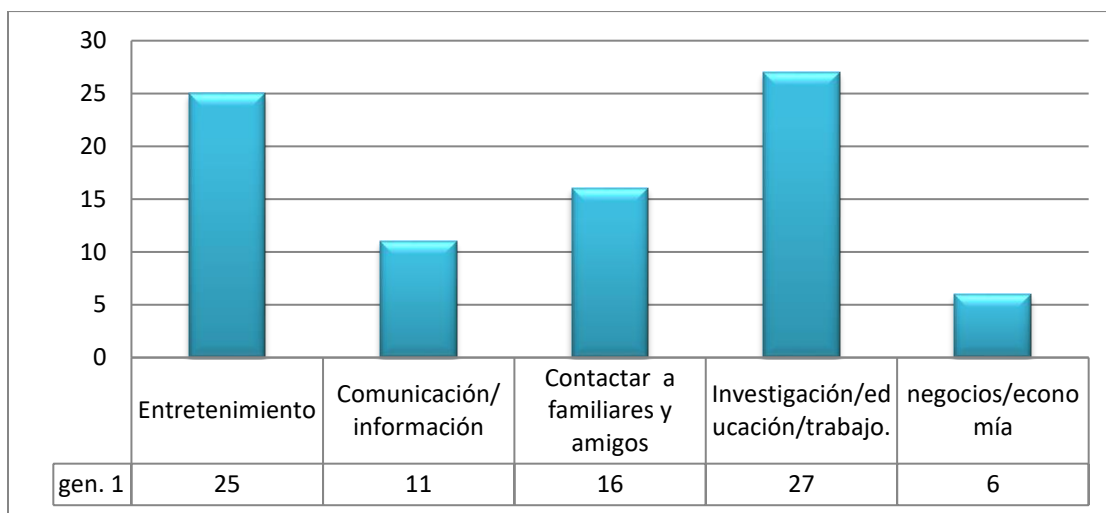
mantienen permanentemente conectado a Facebook, lo que quiere decir que las actualizaciones de su red social son ininterrumpidas.

Gráfica 1 Resultados de la pregunta 1



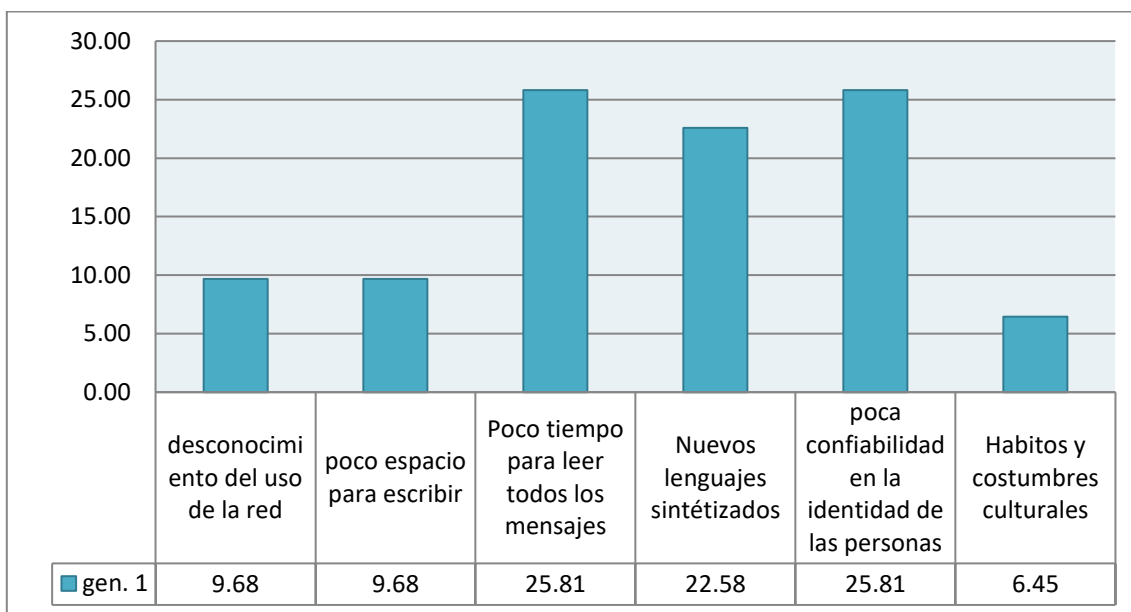
En la segunda pregunta acerca de las actividades que se realizan en la red, se les ofrece la posibilidad por elegir varias respuestas de acuerdo con sus intereses alrededor del: entretenimiento, comunicación e información, contactar a familiares y/o amigos, investigación-educación-trabajo; y negocios-economía. Del total de los cuestionarios 27 de ellos se conectan con propósitos de *investigación-educación-trabajo*, contrastando con 25 que usan la red también con fines meramente de *entretenimiento*.

Gráfica 2. Resultados de la pregunta 2



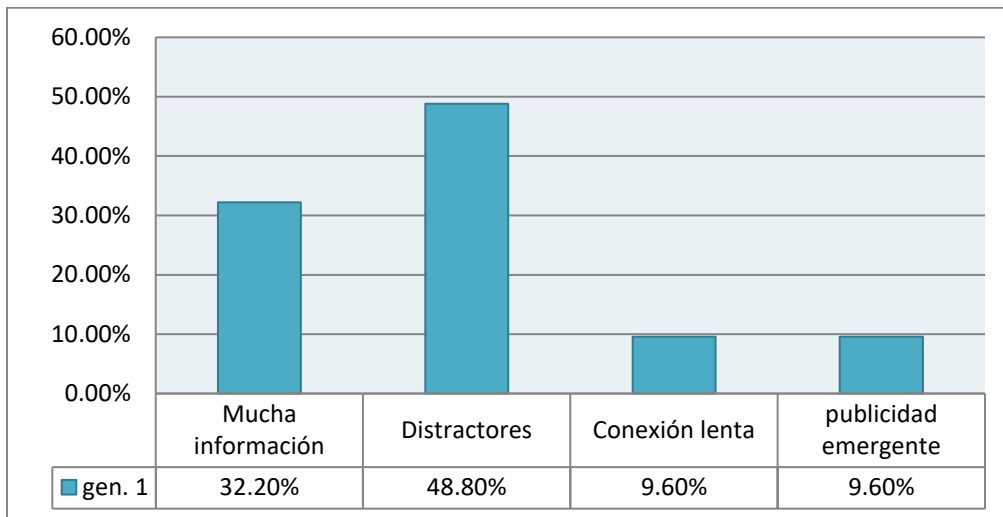
Para la tercera pregunta, al igual que la anterior, los usuarios pudieron elegir varias respuestas de acuerdo con las problemáticas que perciben al momento de intercambiar información; en este sentido es que sobresale que el 25.81% de los encuestados dicen que tienen *poco tiempo para leer todos los mensajes*, aunados a la *poca confiabilidad en la identidad de las personas*. Facebook, tiene un crecimiento acelerado, por lo que la información también se va complejizando, en el sentido en el que no se publica solamente texto, imagen y video; sino que estos “textos” también se van afinando, van evolucionando con la misma dinámica de la red y sus usuarios

Gráfica 3. Resultados de la pregunta 3



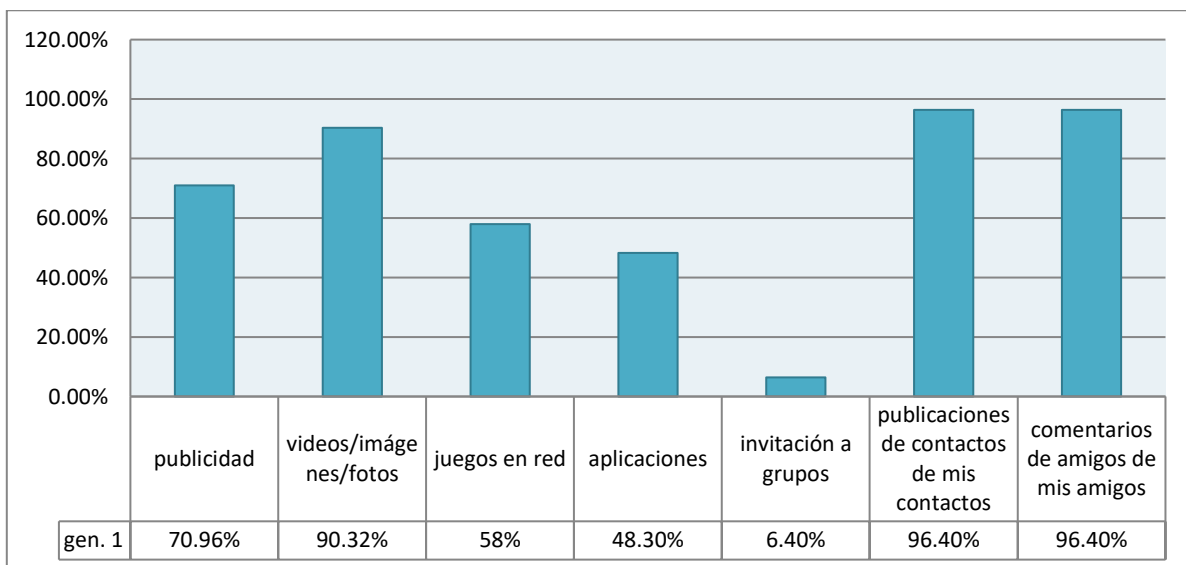
En la siguiente cuestión alrededor del tipo de problemas que se enfrentan para ubicar los recursos que buscan, el 48.80% de los encuestados dicen que existen *muchos distractores*, así como el 32.20% dicen que hay *mucho información*. Asimismo, al extenderse la apertura de la oferta del Facebook, cualquier tipo de persona, de cualquier lugar puede obtener una cuenta, un perfil que le permita no solo diseñar su propia “libreta de fotos”, sino también obtener contacto con usuarios distantes. Siendo los hábitos y costumbres culturales un elemento problemático para el intercambio de información en red. Aun cuando el grupo se compone tanto de los llamados inmigrantes como nativos digitales, las interacciones que se van suscitando al intercambiar información permiten que esta brecha, que no necesariamente es generacional vaya disminuyendo en la creación de una real cibercultura.

Gráfica 4. Resultados de la pregunta 4.



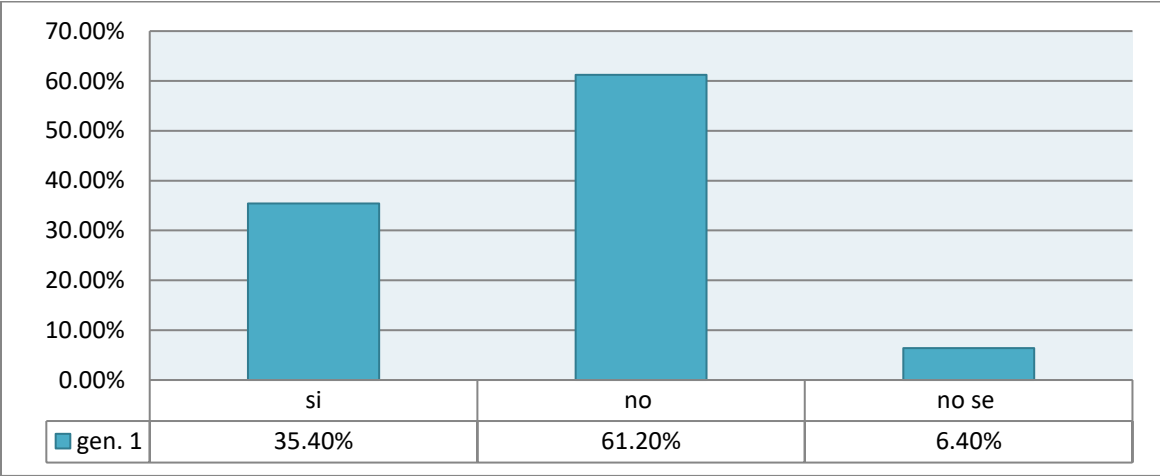
En la pregunta número 5, se les pregunta acerca del tipo de distractores que se pueden encontrar en Facebook, pudiendo elegir más de una opción entre: publicidad, imágenes-videos-fotos, juegos en red, aplicaciones, invitaciones a diferentes tipos de grupos, publicaciones de los contactos de mis contactos y comentarios de los amigos de mis amigos; encontrando que el 96.40% es un dato similar entre las distracciones que causan las *publicaciones de los contactos de mis contactos*, así como de los *comentarios de los amigos de mis amigos*, observando un marcado interés por información de personas con las que no se tiene contacto directamente; parecería un atractivo singular en encontrar lo que no se buscaba.

Gráfica 5. Respuesta de la pregunta 5.



Para la sexta pregunta, sobre el tiempo de respuesta, el 61.20% del total del grupo, opina que las contestaciones en la red social facebook no se obtienen de manera inmediata, lo que supondría la necesidad de conexión permanente en espera de las respuestas de los contactos.

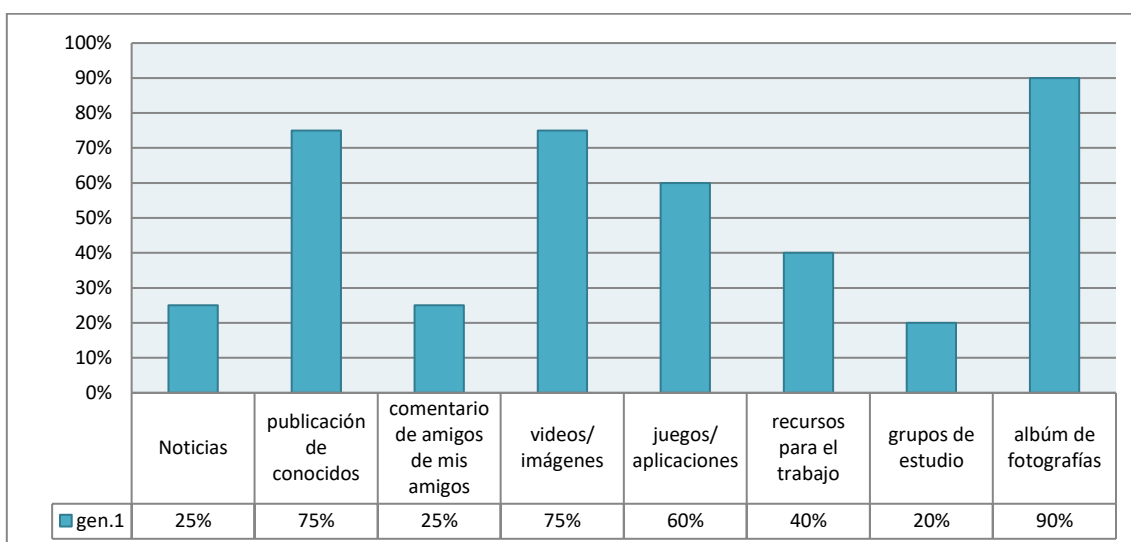
Gráfica 6. Respuestas de la pregunta 6.



En la séptima pregunta, sobre lo más atractivos que se puede encontrar en la red, las opciones a elegir son: noticias, publicaciones de conocidos, comentarios de amigos de mis amigos, videos-imágenes, juegos-aplicaciones, recursos para el trabajo, grupos de estudio y álbum de fotografías, pudiendo elegir varias de ellas.

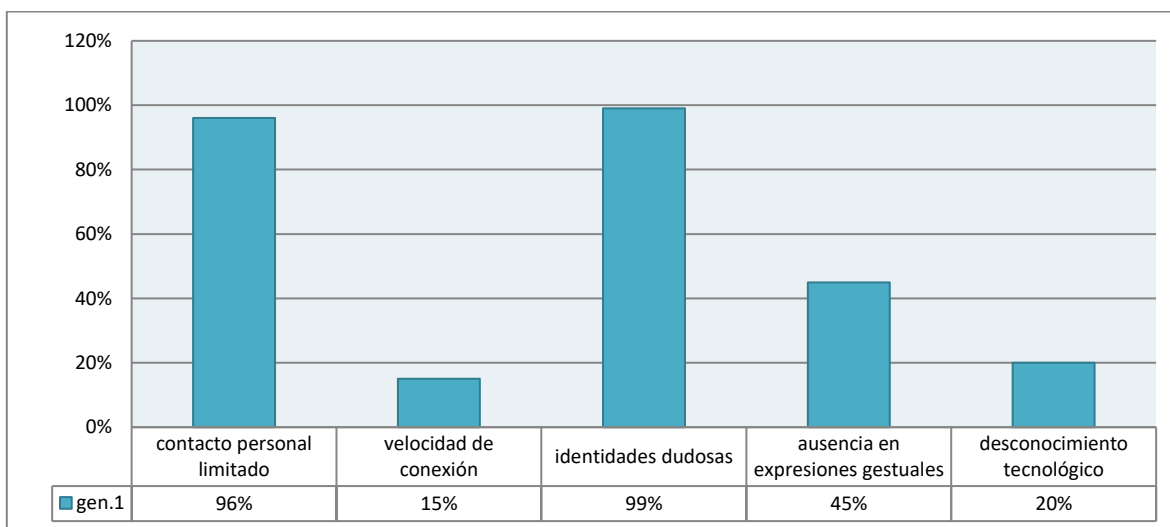
De modo, que el álbum de fotografías resulta sumamente atractivo para el 90% de los encuestados; así como las publicaciones de los conocidos y los recursos de video con un 75% cada uno de ellos; obteniendo poca atracción las noticias y los grupos de estudio.

Gráfica 7. Respuestas de la pregunta 7.



Siguiendo las limitantes que los usuarios encuentran en la red social es que pueden elegir entre varias opciones: contacto personal limitado, velocidad de conexión, identidades dudosas, ausencia de expresiones gestuales y desconocimiento tecnológico. El 99% del grupo encuestados, opina que la mayor limitante son las identidades dudosas, seguida por el 96% que es el contacto personal limitado.

Gráfica 8. Respuestas de la pregunta 8.

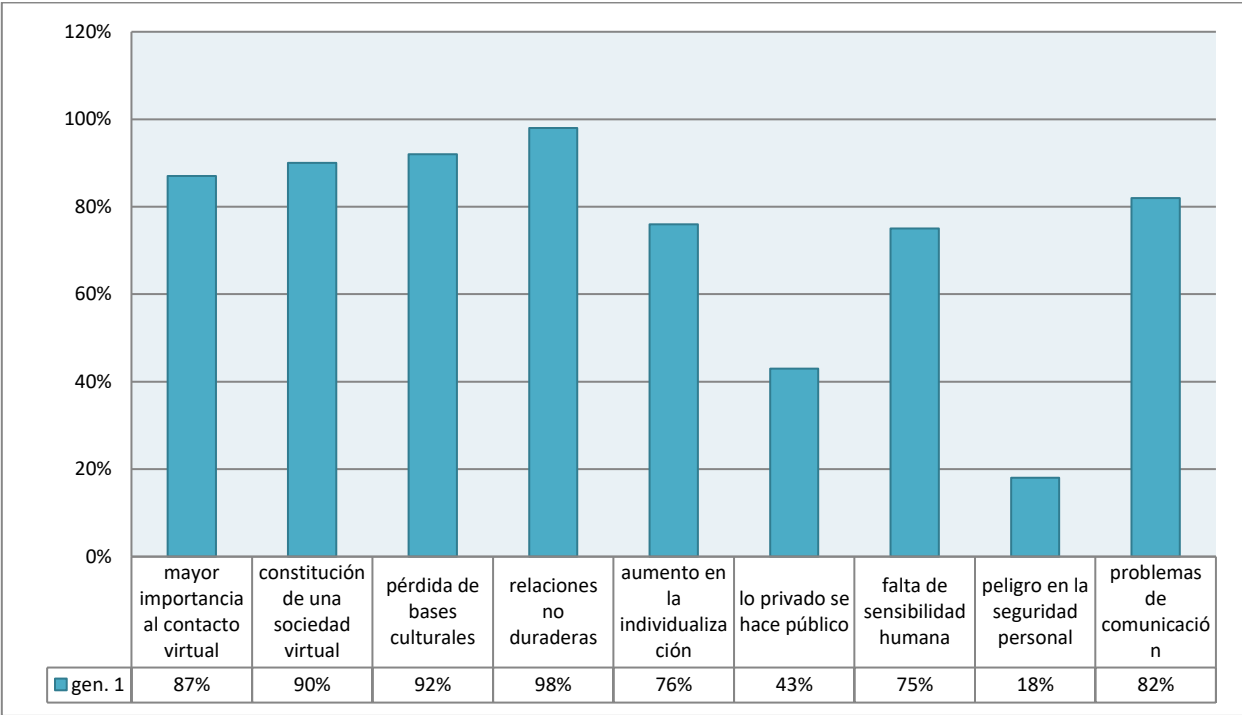


Para la pregunta 9 sobre los efectos en las relaciones sociales con el uso de los recursos virtuales, se establece una escala en la que se puede elegir más de una respuesta; reflejando un gran impacto en las relaciones no duraderas con el 98%, la pérdida de bases culturales 92% y la constitución de una sociedad virtual el 90%.

de las que se obtienen los siguientes porcentajes, en refleja un gran impacto en las relaciones no duraderas, en la pérdida de bases culturales y en la constitución de una sociedad virtual. Con datos menos se encuentra la mayor importancia del contacto virtual para el 87%, problemas de comunicación el 82% y falta de sensibilidad humana el 75%. Los efectos en el establecimiento de relaciones entre los usuarios de la red social permiten analizar no solo el impacto, sino las acciones que se toman con respecto a la ausencia de constitución física corpórea. En donde, tanto el modo de expresión como el canal de comunicación tienen un papel de suma importancia.

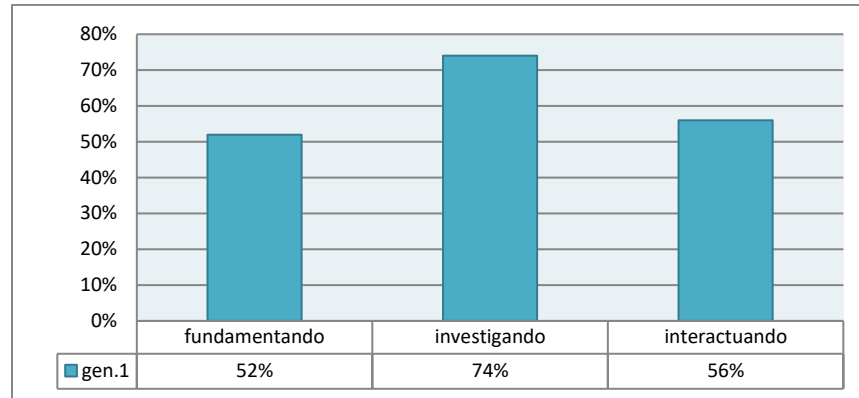
En la siguiente gráfica se puede observar otro tipo de impactos menos significativos para los usuarios, como en la continua publicación de aquello que antes era considerado campo de lo privado, así como en el peligro en la seguridad personal. Lo que abarca tanto información individual, como actividades familiares, profesionales, laborales de entretenimiento que quedan a disposición del colectivo.

Gráfica 9. Respuestas de la pregunta 9



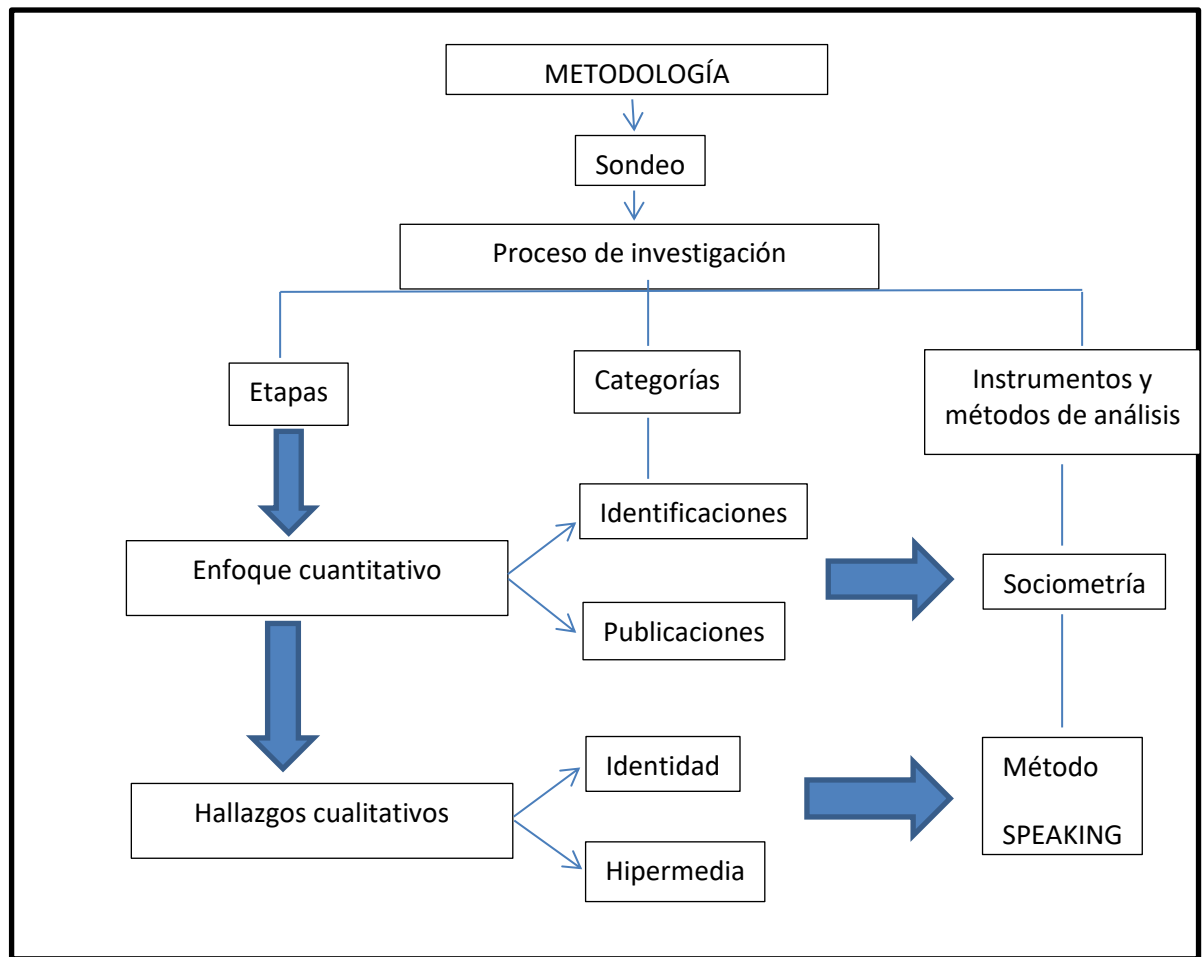
Por último, en la pregunta 10 sobre la manera en la que se puede obtener veracidad en la **información** publicada en la red, los usuarios pudieron elegir varias opciones, donde el 74% opina que es necesario investigar, el 52% dice que hay que fundamentar, y el 56% interactuando.

Gráfica 10. Respuestas de la pregunta 10



Este ejercicio como un preámbulo de ciertas actividades de investigación que, si no son totalmente cuantitativas, ofrecen un acercamiento tanto a la dinámica cotidiana de los estudiantes del diplomado como también al campo virtual de investigación. De donde surge el interés por conocer el tipo de publicaciones que realiza el grupo académico de estudio.

Imagen 2
Metodología de la investigación



Fuente: autora

En el esquema se puede observar de manera gráfica, las diferentes etapas metodológicas de la investigación, así como de sus componentes en cuanto a métodos e instrumentos para la recolección de los datos.

CAPITULO III

Contexto histórico-cultural de la Educación Superior en el Marco de la Posmodernidad

El presente capítulo tiene por intención describir algunos de los antecedentes de evolución histórica como acercamiento al hombre posmoderno, el uso que ha hecho sobre los artefactos producto de la tecnología, así como la exigencia y necesidad por su incorporación a la dinámica cotidiana de las instituciones de educación superior, como la cúspide que concreta un proyecto de Estado Nación, en la propia exigencia por la formación en ciertos aspectos que garanticen altos niveles de competitividad con miras a elevar la producción y consumo. En este sentido, se mira a la información y al conocimiento como un elemento de poder simbólico.

Se consideran algunas políticas educativas de organismos internacionales, respecto al papel y mecanismos de incorporación a los procesos de formación hasta la formación permanente entre las acciones que particularmente la UNESCO recomienda para hacer frente a los retos de la educación en el Siglo XXI. Al respecto es que, la Facultad de Estudios Superiores Aragón, responde con una serie de propuestas que se articulan con la Licenciatura en Pedagogía, ofreciendo un diplomado con opción a titulación como una oferta de especialización en campos de implementación pedagógico-didáctica.

3.1 Hombre posmoderno en el marco Tecnológico

La idea de hombre moderno obliga a recordar la imagen del trabajador de una gran fábrica en la que debe desempeñar una labor mecánica y automatizada, tal cual el rol del actor Charles Chaplin en “tiempos modernos”; aquella película de los años 30’s; que expresa las condiciones que tiene que soportar la clase obrera que mezcla un sentido crítico junto con un toque de comedia en una clara relación entre el hombre y el mundo de las máquinas. El término “moderno” viene del latín *modernus* que deriva de modo lo que significa “justo ahora”, lo que supone una determinación en un espacio y tiempo definidos, por un lado, pero la apertura al futuro por el otro. Correlativo a *modernitas* resulta un salto hacia la novedad, la inventiva y el descubrimiento en la autoconciencia del momento en el que se vive.

Para Zidane (2000), la modernidad debe entenderse en diferentes etapas pasando por el renacimiento, la ilustración hacia la primacía de la racionalidad hasta la

revolución industrial. Se presenta como un mundo desordenado, caracterizado por un avance desbocado que provoca una serie de cambios acelerados que afectan a la mayoría de las esferas alrededor de la vida humana; en donde se suscitan una serie de relaciones entre las fuerzas físicas del capital humano con la maquinaria en los procesos de producción, hacia la transformación de la materia prima en mercancías intercambiables por un bien principalmente monetario.

Turner (citado en Hargreaves;2005) considera los orígenes y evolución histórica de la modernidad, partiendo de la extensión del imperialismo occidental del siglo XVI; lo que permite la primacía del capitalismo; que paralelamente en el campo de lo científico aparecen las obras de Bacon, Newton y Harvey; en la idea preponderante del ciudadano como portador abstracto de derechos universales. Que posteriormente re-crean una realidad socio-económica, que al término de la segunda guerra mundial a mitad del siglo XX; fue totalitaria e imperialista, pero sobre todo capitalista.

La modernidad, para resumirlo crudamente, se caracteriza por su énfasis en la racionalidad con una articulación entre cultura, sociedad y subjetiva, en el control, a través de las instituciones; por la organización a través de mecanismos de vigilancia y por su hincapié en el Estado-nación como medio para controlar la vida; concede importancia al conocimiento experto como la ciencia y sus resultados concretos en la transformación de los materiales en tecnologías. (Giddens, 1990; Castoriadis,2008; Hegel, 1980)

Se alude a la negación de un desarrollo ulterior con la idea de transformación de la vida rudimentaria en una proclamación de la llegada del porvenir aunado a la automatización, los procesos mecánicos y la labor industrial. Existe un elemento fugaz y transitorio cuya otra mitad es lo inmutable con afinidad en la moda o lo aceptable por un grupo sociocultural dominante.

Con el reconocimiento de la modernidad, no solo como una etapa en la historia humana, sino como un fenómeno que va encarnando al modelo económico capitalista aun dominante, la razón sustentada en la comprobación científica,

consagra prácticas altamente instrumentales, rutinarias, sistematizadas que van reconfigurando así mismo la cotidianidad reduciendo al sujeto como bien material o para constituirse como un recurso indispensable para la producción. La economía propicia una percepción sobre la calidad de vida alrededor del poder monetario, que a la larga abre una brecha de diferencia y exclusión. Evidentemente también existen nuevas disposiciones de mercantilización, producción y distribución de bienes, servicios, materiales, avances en ciencia, tecnología, educación, política, etc, como componentes nucleares de la modernidad. (Giddens; 1997:14)

La vida social por si misma incluye una serie de riesgos (Giddens; 1997), que en un proceso cíclico solo cambian en la forma para afrontarlos; que según Canclini (2009) se pueden agrupar en cuatro movimientos básicos: un proyecto emancipador, un proyecto expansivo, un proyecto renovador y un proyecto democratizador.

El proyecto emancipador radica en la promoción de la autonomía tanto en el campo social, político como en el intelectual, en donde se critica lo establecido creando nuevas formas que rompen con el pasado radical. La expansión tiene que ver con el conocimiento como un arma sustancial que coadyuva en la producción, la circulación y consumo de bienes. Asimismo, existe una persecución por la innovación y el mejoramiento como fundamento del progreso hacia una vida mejor. Por otra parte, el movimiento democratizador confía en el sistema educativo para lograr una evolución racional, ética y moral. Del mismo modo que mantiene toda la estructura ideológica del Estado.

Tradicionalmente el conocimiento implicaba un carácter acumulativo, en el presente se ha cambiado sustancialmente esta consideración, porque no es lo mismo la suma de conocimientos teórico-empíricos disponibles a la construcción de conocimientos socialmente aplicables, en este sentido, los medios introducidos para facilitar el proceso de comunicación en la educación cambian la manera en que se abstrae la información, se asimila, se asocia, se interpreta y reinterpreta.

La industrialización demostró que el mundo había cambiado, la acumulación y la extensión del mercantilismo anuncian la instauración de la globalización como economía del mundo.

En contraposición de Habermas quien consideraba la modernidad como un “proyecto inacabado”, Lyotard apunta hacia una postmodernidad como una condición ineludible. La modernidad es vista entonces como una máscara. Un simulacro urdido por elites y los aparatos estatales que se vuelven irrepresentativos e inverosímiles. (Canclini 2009: 20).

Las instituciones modernas difieren de todas las formas anteriores de orden social por su dinamismo, el grado en que desestiman los usos y costumbres tradicionales y su impacto general. No obstante, no se trata de meras transformaciones externas: la modernidad altera de manera radical la naturaleza de la vida social cotidiana y afecta a los aspectos más personales de nuestra experiencia, esta serie de crisis es el prelude de la llegada de la postmodernidad.

Para Vattimo (2009), la postmodernidad anuncia el final de un periodo superado en la búsqueda permanente por lo nuevo, se llega a ella cuando se deja de hablar de la historia como entidad unitaria. En la extensión de la modernidad, la postmodernidad se deja ver como la suplantación no solo de los relatos de carácter religiosos por los científicos, sino también por el uso de alta tecnologías que facilitan, impactan y condicionan más allá de las actividades rutinarias y monótonas (Burgos, 2009). En la implementación de la técnica y la producción tecnológica, el hombre en la posmodernidad ha llegado a la libertad en la construcción del conocimiento, en el desarrollo de habilidades específicas en constante perfeccionamiento; en donde la percepción de la realidad es concebida a partir de la manipulación directa, indirecta, subjetiva, abstracta y hasta virtual de los objetos circundantes a él.

Para Castoriadis (2008), la postmodernidad puede ser vista como tendencia histórica sólida, pero también como una teoría que niega los grandes alcances de la modernidad. Es así, que las mentalidades cambian a la par de la aceleración en la transmisión de la información, se diría que se va disminuyendo el papel de lo oculto, los datos, y los saberes se van popularizando, la supresión como tal es inexistente en un campo abierto de expresión, participación y colaboración.

A esto podríamos añadirle la caracterización que hace Giroux (1995:70) destacando los elementos discontinuos, ruptura y diferencia que proporcionan arreglos

alternativos de referentes mediante los cuales se puede entender la postmodernidad, ponerla en juicio como también entender su dinámica; resalta una cultura en la cual la producción de la información electrónica altera radicalmente las nociones de tiempo, sociedad e historia, en tanto simultáneamente oscurece la diferencia entre realidad e imagen.

Si la modernidad encuentra una característica sobresaliente en el ejercicio de la razón como principal instrumento para el desarrollo de las facultades intelectuales; en la posmodernidad se habla del uso de la técnica en el resultado de sus productos en la biotecnología, la comunicación de masas, el establecimiento de redes satelitales de datos y flujos de información; en donde la producción del conocimiento ocupa el lugar que anteriormente tenía el dinero. Con el desarrollo de la comunicación de masas, sobre todo la electrónica, la imbricación entre el desarrollo del Yo y los sistemas sociales- incluyendo también entre ellos los sistemas mundiales es cada vez más incriminada. (Giddens; 1997:12-13)

El progreso de las sociedades, parecería que implica el progreso de la humanidad, en este sentido es que la promesa de la modernidad y su evolución en la postmodernidad, han cumplido si se entiende por progreso el avance de procedimientos tradicionales, a etapas de transición entre lo caduco con lo innovador, a la hibridación cultural; la posibilidad educativa queda a expensas de la propia dinámica globalizadora que marca el delineado necesario para enfrentar un campo caótico, dinámico y multifacético del presente. La industrialización demostró que el mundo había cambiado, la acumulación y la extensión del mercantilismo anuncian la instauración de la globalización como economía del mundo.

La globalización puede ser entendida desde cinco campos problemáticos:

- 1) La mundialización de la economía
- 2) La tercera revolución científica y tecnológica
- 3) La crisis del Estado-nación y la integración regional
- 4) Presencia de un nuevo orden político internacional
- 5) La emergencia de una especie de cultura global (Ramos Pérez ;2002: 27)

Mundialización, industrialización y globalización colaboran en la caracterización de la posmodernidad, no necesariamente como una etapa histórica en particular, sino como una serie de sucesos que se van entrelazando a los procesos económicos del imperialismo, que busca sobre todo la extensión de las fronteras de la mayor ganancia con la menor inversión. Si en un principio las naciones buscaban ampliar las fronteras geográficas a través de la fuerza armada, lo que se busca es introducirse en las culturas y las sociedades a fin de elevar el poder de adquisición; con la llegada de las telecomunicaciones la aculturación sigue múltiples patrones que dan paso a un tipo de sociedad distante, no presencial, con tiempo asincrónico ni espacio definido. De modo que la universalización se consolida en la difusión mundial de la postmodernidad, en función de la relación constante entre los acontecimientos y las relaciones sociales. Para Mattelart, (2006) que se van estrechando las relaciones entre las personas, los procesos, los productos, el intercambio se va acelerando en un extraordinario grado de civilización universal

Ahora los sujetos no son solamente expertos en el manejo de contenidos, sino también en reales artesanos tecnológicos, que pueden utilizar un sinnúmero de aplicaciones informáticas y digitales; existe una nueva relación entre los seres humanos y las máquinas programadas a similitud de la propia inteligencia natural. Ante ello es que van surgiendo una serie de paradigmas tecnológicos que analizan no solo el impacto que las tecnologías tienen en contextos socio-histórico-culturales, sino que van llegando a lo más profundo de la constitución del ser. Es precisamente en las Instituciones educativas específicamente al nivel Superior que se confía el delineamiento de los conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes para enfrentar el momento histórico que cambia a ritmos en los que difícilmente se puede acceder de manera inmediata.

El revés de la tecnologización consiste en la invasión de los sectores más amplios de la vida cotidiana por la lógica de las máquinas artificiales, que introducen una organización mecánica, especializada, cronometrada, y disminuyen la comunicación entre las personas. (Morín; 2006: 105). el interés por la obtención de productos impulsa los procesos automatizados, de modo que las economías comenzaron una nueva etapa de comercialización y competencia, que encontró un complemento significativo en las tecnologías de la comunicación. A partir de

entonces, a las instituciones se les exigieron que fuera en su interior donde se configuraran las propuestas para responder a los tiempos cambiantes, tecnologizados y caracterizados por vínculos comunicativos distantes. Así que, el secreto de la educación postindustrial está en educar a los ciudadanos en torno no solo al conocimiento y la información, sino en la posibilidad por establecer canales de comunicación con sujetos que se encuentran distantes en tiempo y espacio.

Dice Pérez Gómez (2012) la capacidad para usar las tecnologías de la información es cada día más determinante puesto que muchos de los servicios, trabajos e intercambios son y serán cada vez más accesibles solamente a través de la red. Por esta razón, es urgente la formación de nuevos ciudadanos que puedan desarrollarse en el nuevo entorno digital con todo y sus riesgos desconocidos.

La Universidad como aparato representativo de las intenciones de las naciones para el desarrollo de los perfiles necesarios para enfrentar las necesidades del presente, en relación con altos índices de competencia, desarrollo de habilidades comunicativas para el intercambio de datos e información; la búsqueda de recursos que coadyuven a una formación permanente y continua; ya que los métodos convencionales solo sirven como base de conocimientos que después deberán ser especializados.

Se expresan datos significativos con respecto a la influencia de la producción de la información, Fontcuberta (2010) citado por el Pérez Gómez (2012), dice que “en 2008, se efectuaron más de 31,000 millones de búsquedas al mes en Google; en 2006 esa cifra era solo de 2, 700 millones”, de modo que la contabilización de los datos paso de los megas a los Yottabytes. De todos, internet es el medio que más rápido se introdujo a la cotidianidad, la información se duplica aproximadamente cada 18 meses, en el campo laboral cada vez se exige el dominio de habilidades relacionadas con la organización y gestión de la información, así como el uso de internet, para Riegle (2007), en los próximos cinco años el trabajo se desarrollará de manera muy diferente a lo que se conoce hoy en día.

De modo que las nuevas formas de uso de la información podrán alterar nuevas prácticas de lectura y escritura, el modo de aprender, comunicarse, compartir, de tal

modo que en el avance de los mecanismos también a la par será acompañado por la evolución del pensamiento. Internet, cobra un papel singular en la incorporación de medios convencionales, de videojuegos y redes virtuales como influyentes del contexto de socialización.

3.2 Retos de la Universidad digitalizada en el Siglo XXI.

La palabra “educación” del latín *educare, educere* que quiere decir guiar o conducir, guarda en si una diversidad de concepciones, que van desde formas de instrucción, mejoramiento de las facultades intelectuales, el alejamiento de la parte animal del hombre, la inclusión al mundo civilizado de las sociedades, entre otros. Lo cierto es que, como proyecto de Estado Nación, se les otorga a las instituciones la misión por garantizar que los ciudadanos cumplan con las exigencias del momento histórico en una serie de procesos que reconocen tanto la constitución individual, fisiológica y subjetiva en el plano de lo individual, como la fuerte influencia de la herencia cultural.

Es a las instituciones educativas a quienes se les reconoce la legitimación de los conocimientos como cúmulo de saberes reconocidos y validados; que además le permiten continuar desempeñándose en el propio sistema, hasta llegar a la Educación denominada como Superior.

A lo largo de la historia las instituciones encargadas de dar cumplimiento a los propósitos educativos, es que se han dividido en diferentes niveles cada uno con propósitos definidos. Hablar de Educación Superior considerada como la cúspide del proyecto social, presupone también el cumplimiento de otras etapas antecedentes.

La Universidad como *universitas*, cercana a la *universalidad de saberes*, se le reconocen orígenes europeos en Francia, Inglaterra y España; preocupadas por la enseñanza de la Astronomía, la Filosofía y la Aritmética, entre otras; es precisamente la de Salamanca, la que directamente influenció a la Educación Superior en México, importando los métodos altamente intelectuales, academicistas, retóricos y expositivos. Creada en 1551, la Real y Pontificia

Universidad de México, acompañó las travesías revolucionarias de 1910; la Universidad Nacional de México mantiene una relativa estabilidad hasta los años 20s cuando experimenta una serie de modificaciones sustantivas hacia la autonomía y la libertad de cátedra.

Para la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior de la República Mexicana (ANUIES), desde 1979 la Educación Superior en nuestro país gira alrededor de tres funciones sustantivas: docencia, investigación y difusión de la cultura. La docencia tiene que ver con la implementación de los diferentes enfoques pedagógicos que se articulan con la instrumentación de la didáctica, considerando una serie de procedimientos, estrategias, métodos, técnicas, dinámicas, etc.; para hacer del encuentro educativo un fenómeno de transformación. La Investigación, cubre un papel primordial, tanto como proceso paralelo al acto de la enseñanza, ofreciendo la posibilidad por reflexionar sobre la propia práctica; así también en un campo particular para el avance teórico, científico y tecnológico. Por su parte, la Difusión de la Cultura, tiene una importancia significativa tanto en el respeto por las tradiciones y costumbres, en el mantenimiento de los vestigios históricos como en sus formas para compartirlo a la sociedad.

En la segunda conferencia Internacional de Tokio (1972), se consideraba a la educación de adultos un factor de desarrollo económico, social y cultural, un elemento dentro de la perspectiva de la educación permanente, pero destacando la apertura “para todos”. Se posiciona a la Educación Superior como una alternativa abierta, gratuita, pero sobre todo cuidando la búsqueda de la convivencia para la paz.

La UNESCO desde 1993 reconoce a la Educación Superior como todo tipo de estudios, de formación como consecuencia de un nivel previo de preparación acreditado por las instancias competentes.

Dentro de los rasgos de la Universidad contemporánea cabe destacar el marcado vínculo con el sector productivo y al modelo económico de la globalización; el

reconocimiento a la diversidad social cultural nacional e internacional; y el intercambio entre las naciones con miras a coadyuvar al progreso y la transformación utilizando como principal vía a la educación. Jacques Delors en el informe a la UNESCO de 1997, propone 4 pilares para hacer frente a los retos de la Educación en el siglo XXI; aprender a aprender, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a convivir.

Además de dedicar atención especial a la educación en el nivel superior; define a la educación permanente dentro de la educación de adultos como un derecho fundamental, como necesaria condición para alcanzar una participación plena en una sociedad. La educación para la vida, permanente y continua busca fomentar el desarrollo ecológicamente sostenible, promover la democracia, la igualdad, el mantenimiento de los valores universales en el respeto a la diversidad, y la justicia social.

En la Declaración Mundial sobre Educación Superior (1998) se establecieron misiones y funciones entre las que destacan; formar y promover investigación, con ética, autonomía, responsabilidad y prospectiva; con igualdad de acceso; métodos educativos innovadores para el fomento de la creatividad; reconocer los desafíos y alcances de la tecnología, principalmente aquella que posibilite procesos de comunicación en la constitución de redes, y la producción de materiales didácticos velando por la calidad de los servicios.

En nuestro país la Universidad como recinto que enmarca el avance en el conocimiento científico, a través del ejercicio de la investigación y la docencia, guarda cierto reconocimiento, respeto y admiración; existe una confianza social, esperando que a través de la Educación Superior se obtenga una mejora en las condiciones de formación ciudadana, potencialización de las facultades intelectuales, así como en elevar los índices de calidad de vida de las personas.

Aun cuando convencionalmente el desarrollo de una carrera universitaria se realice normativa y regularmente en el transcurso de 4 años; en determinado tiempo que existe la posibilidad por regresar a ella en busca de una formación permanente y continua. Es responsabilidad de las Instituciones de Educación Superior diversificar

su oferta a través de sus diferentes modalidades y sistemas, entre los que se encuentran aquellos enfocados a los procesos abiertos y a distancia, la capacitación, la formación permanente y continua, entre otros. En el caso de la UNESCO, dos son los postulados alrededor de la educación permanente: la democratización de la educación, siguiendo el principio de la educación para todos, y la educación al o largo de la vida. Considerando una relación con la realidad del campo laboral y profesional.

Probablemente el foro Mundial sobre la educación en el año 2000 celebrado en la ciudad de Dakar a favor de la democratización de la educación en todos sus niveles, sea un parteaguas que establece los compromisos sobre la educación para todos en la sociedad de la información y el conocimiento.

De acuerdo con Ederach (2007), la acción creativa de la Universidad permite vislumbrar procesos y prácticas que no se habían considerado anteriormente, en una constante innovación. El fin es que las personas logren potencializar sus aptitudes, acrecienten sus saberes, mejoren y afinen competencias técnicas o profesionales que los lleve a un mejor posicionamiento laboral.

En la Conferencia del 2009 en París, sobre educación Superior, se presenta la conferencia titulada *la nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo*, auspiciada por la UNESCO, destaca la aplicación de las tics, a la enseñanza y al aprendizaje ampliando y diversificando la oferta y calidad educativa.

Particularmente, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), analiza dos modelos teóricos explicativos: uno enfocado a la comprensión de la educación permanente y el otro para la educación para la profesionalización. (Sabán, 2009:2)

En este gran contexto es que se puede ubicar a los procesos educativos como un fuerte aparato ideológico en tanto que se interconecta con esta transformación multidimensional con el riesgo de caer en la reducción de experiencias mecánicas orientadas al progreso. Las instituciones educativas se enfrentan a un doble desafío,

por una parte, los procesos económicos en el capitalismo tardío y por el otro la inmersión de las tecnologías a la vida cotidiana.

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), desde el Plan de Desarrollo en 2008, ha destacado la importancia por realizar una planeación de acciones estratégicas en torno a la incorporación, uso y aplicación de los recursos tecnológicos disponibles en red. Tanto que establece una vinculación entre la educación, la ciencia y la tecnología, reconociendo los avances en la construcción del conocimiento en un mundo cada vez más globalizado, en donde el acceso a la información es un factor primordial en los estándares de competencia laboral.

En el informe del periodo 2011-2015, se plantea el uso pleno de las tecnologías disponibles para aumentar la cobertura de la oferta de Educación Superior, no solo en Ciudad Universitaria, sino además en y desde las Unidades descentralizadas que cumplen cabalmente con sus principios, retos y prioridades.

En el marco de la educación permanente se pone en práctica el Sistema de Universidad Abierta, como parte integral del proyecto de reforma Universitaria en 1972. Es en 1986 cuando se forma la primera Comisión de Educación Continua con la intención primordial por establecer los lineamientos institucionales que dirigieran el quehacer de la educación permanente en la UNAM. Dicha Comisión se transforma en la Red de Educación Continua (REDEC) y que actualmente está conformada por los responsables de los Centros de Educación continua en las diversas dependencias universitarias.

En 1997, se difunde por primera vez el Plan Institucional de Educación Continua, cuyo orden consideraba cinco rubros:

- Políticas sobre educación permanente
- Organización y planeación académica
- Evaluación
- Recursos y vinculación
- Proyectos Nacionales e Internacionales

Es precisamente en este periodo que se trabaja sobre el acuerdo para delinear el trabajo académico-administrativo de los diplomados. Pero es hasta el 2003 que se

publica el acuerdo por el que se estructura la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED); en el que sobresale la transferencia de la responsabilidad a las facultades y Escuelas. Desde entonces los Centros de Educación Continua se han constituido como un vehículo para consolidar la relación de la Universidad con el aparato productivo y laboral. Asimismo, se encarga de promover la expansión de los servicios educativos, en la capacitación, la formación y el aprendizaje permanente.

Una evolución sustancial acontece tanto por los cambios contextuales, en cuanto al avance de la ciencia y particularmente de la tecnología en red, por el aumento en la demanda de educación superior; aunado a las grandes demandas ocupacionales. Es por ello que, en el marco de los programas y los proyectos del Plan de Desarrollo de la Universidad 2011-2015, el Dr. Narro, propone según la página de la Coordinación de la Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAD-UNAM): *“ampliar y diversificar la oferta educativa en la UNAM, tanto en los programas de formación profesional como en los campos de la educación continua...mediante el impulso y la consolidación de las modalidades en línea y a distancia”* (CUAED-UNAM: /<http://educacioncontinua.cuaed.unam.mx/>)

Cabe destacar que a la REDEC (Red de Educación Continua), se le confiere ampliar la oferta y el alcance académico; en la búsqueda de estrategias de formación para vincular a la Universidad con los requerimientos del campo laboral. Se mira a la Educación Continua como una plataforma para el acceso al aprendizaje permanente, en los principios políticos internacionales “para toda la vida”; así como para el trabajo en general.

El modelo pedagógico del aprendizaje “para toda la vida”, considera dentro de sus componentes: programas de estudio, docentes (asesores y tutores), arquitectura tecnológica, gestión y administración educativa, evaluación continua; diseño curricular flexible y adaptable; contemplando además los fundamentos psicopedagógicos a la par de las dimensiones del humanismo.

La oferta de talleres, cursos y diplomados es variada, buscando responder a la exigencia de los estándares tanto internacionales como nacionales, en los ámbitos

tanto público como privados; y que la mayoría de las veces les proporciona una oportunidad para mejorar sus condiciones sobre todo laborales.

Como rasgos característicos generales se puede decir que los usuarios del Centro de Educación Continua, específicamente aquellos que optan por los diplomados como opción a titulación y/o actualización:

- Son personas adultas con responsabilidades de familia y/o trabajo
- Son egresados que han cubierto el 100% de créditos, el requisito de los idiomas cubierto, así como las actividades destinadas a la obtención del Servicio Social.
- Tienen deseos de obtener el grado académico correspondiente a la licenciatura como garantía por mejorar sus condiciones o su inserción en el campo laboral; asimismo para aquellos que buscan la actualización o profundización de conocimientos.

No son los estudiantes convencionales acostumbrados a los procesos didácticos tradicionalistas en los que impera la exposición intelectualista de contenidos que tiene que ser memorizados y verificados utilizando pruebas y exámenes también tradicionalistas. Se presupone que la disposición al cumplimiento del proceso de aprendizaje permite una mayor interacción con los integrantes de sus correspondientes grupos.

Las experiencias no presenciales y semipresenciales se vislumbran como una oportunidad para extender la oferta de Educación Superior, actualización, capacitación, pero sobre todo de profesionalización en modelos de educación permanente y continua.

Al respecto, es que la arquitectura tecnológica cubre un papel preponderante, no solo en la organización y seguimiento curricular, en el desarrollo y aplicación de los contenidos como temas de estudio; sino además en la conjunción de aquellas herramientas que permitan disminuir las distancias de tiempo y espacio entre los actores del proceso educativo.

Esta es una de las mayores críticas a las modalidades semi-presenciales y no presenciales, en la sensación de abandono y soledad, entendible pues la mayoría de los estudiantes vienen del sistema convencional en el que el encuentro se realiza cara a cara, con una supervisión rigurosa en el cumplimiento de espacios y horarios específicos.

La intención no es desvirtuar los grandes alcances de la Educación Superior presencial, por el contrario, es encontrar modalidades complementarias caracterizadas por la innovación y el vínculo directo con la dinámica social imperante.

Después de la Segunda Guerra Mundial el uso de tecnologías del campo de la información y la comunicación permitió la evolución de los métodos instructivos tradicionales de la educación abierta y a distancia. Si en un principio los cursos por correspondencia tuvieron resultados; con el aporte audiovisual de la televisión y la radio; el proceso de construcción del conocimiento tuvo a bien mayores y mejores resultados.

El uso de diversas tecnologías del campo de la comunicación, la informática, la interconexión y las redes, con fines educativos tiene un esbozo histórico que vale la pena revisar. El campo de vinculación de la educación con la comunicación abarca también la formación del sentido crítico, frente a los procesos de intercambio, sus implicaciones, pero sobre todo sus impactos.

La Facultad de Estudios Superiores Aragón, a través de la Coordinación de Educación a Distancia, perteneciente al Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia; gestiona todas aquellas actividades académicas que entran en el rubro de la actualización profesional y la capacitación laboral; recurriendo a las modalidades presenciales, semipresenciales y no presenciales con apoyo de diseños curriculares, materiales didácticos y auxiliares tecnológicos que hacen de la formación, una experiencia por demás innovadora.

3.3 Educación permanente en la Facultad de Estudios Superiores Aragón. (FES-ARAGON)

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en los años 70s se aventuró a extender las fronteras de su oferta educativa al instaurar 4 Unidades descentralizadas en diferentes puntos estratégicos de la Ciudad y el Estado de México. Es así que una de ella, en aquel tiempo denominada Escuela Nacional de Estudios Profesionales campus Aragón, abre sus puertas a estudiantes de Educación Superior en diferentes carreras profesionales el 19 de enero de 1976 con “2 mil 222 alumnos, 82 profesores y 200 trabajadores. Ofrecía 10 carreras profesionales: arquitectura, derecho, economía, diseño industrial, ingenierías civil y mecánica eléctrica, pedagogía y sociología. En los años 1980, 1981y al 2004 se crearon las licenciaturas en Planificación para el Desarrollo agropecuario, ingeniería en computación y Derecho en sistema de universidad abierta respectivamente.” (UNAM-FES-ARAGON, 2013; 10)

El Plan de Desarrollo Institucional (PDI) 2013-2017, es el documento eje que establece las directrices del trabajo universitario en la FES-Aragón se constituye por una serie de proyectos y líneas de acción en correspondencia con:

- Docencia
- Personal académico
- Investigación humanística, científica y tecnológica
- Cultura, deporte y salud
- Vinculación y proyección
- Gestión y administración universitaria.

Específicamente el programa de Docencia engloba 4 proyectos generales:

- Fortalecimiento de los programas académicos
- Ampliación y diversificación de la oferta educativa, en el cual, llama la atención la línea de acción dirigida a “examinar la oferta de educación continua mediante la estructuración de actos académicos en las modalidades

de educación presencial, en línea y a distancia” (UNAM; FES-ARAGON;2013: 20)

- Mejoramiento de la eficiencia terminal de los alumnos e incrementar los índices de titulación y obtención del grado académico, destacando la línea de acción: “intensificar el uso de las opciones de titulación distintas a la tesis o tesina y generar para cada egresado las mejores condiciones en su caso” (IBID. 21)
- Consolidar el perfil de egreso de los alumnos, llaman la atención 2 líneas de acción: “Impulsar en el alumno el uso de tecnologías de información y comunicación, mediante el diseño y la utilización de materiales de apoyo y recursos académicos en línea”, Así también “fomentar entre los egresados de licenciatura la opción de titulación [para la] Ampliación y profundización de conocimientos” (IBID. 23)

Los resultados de la implementación del Plan de Desarrollo Institucional 2013-2017, se comparan con los últimos dos periodos de la administración anterior del tercer informe 2011-1012 y el cuarto informe 2012-213.

Tabla 1.

Total, de titulados por año de acuerdo con los diplomados como opción a titulación, para actualización y ambos.

Líneas de acción	2011-2012	2012-2013	2013-2014
Diplomados	55	35	52
Opción a titulación	15	Sin inf.	Sin inf.
Titulación/actualización	20	33	Sin inf
Actualización	2	2	Sin inf.
Total, de titulados	2599	2371	2275

Fuente: Unam-Fes-Aragón. Informe de Actividades 2011-2012; 2012-2013 y 2013 al 2014 en el programa de docencia, específicamente en las líneas de acción: ampliación y diversificación de la oferta educativa y el mejoramiento de la eficiencia terminal.

A cuatro décadas que dieron inicio las actividades de formación de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, se han fortalecido cada uno de los programas que

componen el Plan de Desarrollo Institucional; mismo que se articula a las intenciones del Plan Institucional de la Universidad. Si bien el crecimiento ha tenido sus altibajos, es claro que tanto la oferta académica se ha extendido como las oportunidades de actualización son acordes con las exigencias laborales.

El contexto laboral y profesional, se vislumbra acorde a inmediatez, la diversidad, la exigencia en el desarrollo de una serie de habilidades para el aprendizaje autogestivo, para la solución de problemas con rasgos de innovación y creatividad. Al respecto, la Facultad de Estudios Superior campus Aragón ha establecido las pautas necesarias para seguir garantizando una serie de experiencias cotidianas vanguardistas no solo en las prácticas presenciales; sino también en opciones semipresenciales, en modalidades dentro del Sistema de Educación abierta y/o a distancia, en donde el aprendizaje “para toda la vida” es primordial.

En la formación permanente, las herramientas didácticas han encontrado una singular revelación en el campo tecnológico informático. En la educación y en la comunicación, el sentido de las prácticas se encuentra sostenido desde una estructura que será internalizada, condicionada por un orden cultural que crea una condición discursiva; en ella la subjetividad alude más a una experiencia asociada al lenguaje que un sentido alejado del objeto mismo. Para Huergo (citado en Aparici, 2010:76), dice que “lo comunicacional/educativo sucede como modelación de subjetividades e identidades. En la cultura mediática actual, emerge un proceso de producción y modelación incesante de modos de subjetividad, cuestión que también impacta en la formación de subjetividad a través de la instrumentación del conocimiento, la separación entre conocimiento y liberación social y la valoración del conocimiento en términos de rendimiento inmediato en el mercado.

La educación permanente utiliza diferentes modalidades para llevar a cabo sus propósitos; de tal manera, que es la no presencialidad en donde se encuentra un campo muy fértil, resaltando la flexibilidad, el apoyo tutorial, acceso a información y bases de datos distantes, así como en la incorporación de ciertas tecnologías que facilitan el proceso de intercambio en la comunicación, la enseñanza y el aprendizaje.

Los usuarios de los servicios que ofrece el Centro de Educación Continua en la Facultad Superiores campus Aragón, en su mayoría son egresados de las diferentes licenciaturas que buscan oportunidades académicas para la profundización de conocimientos, especialización en sus campos de formación, capacitación docente y para el trabajo; pero también para la obtención de título de la licenciatura, teniendo que cursar un diplomado compuesto por 240 horas como mínimo.

3.4 Licenciatura en Pedagogía en la FES-Aragón.

La Licenciatura en Pedagogía inicia en el año de 1976, ofreciendo un perfil de egreso diferente al Plan de estudios de Filosofía y Letras en Ciudad Universitaria, posicionando al pedagogo como un profesional en el campo de la investigación, la planeación, la elaboración de planes y programas de estudio en diferentes niveles educativos; así también en la elaboración de materiales didácticos convencionales y audiovisuales.

Es en la década del 2000 cuando se hace una adecuación a la estructura curricular estableciendo *ejes de formación, líneas de articulación, unidades de conocimiento y prácticas escolares*, actividades que vinculadas entre sí darían solidez al perfil de egreso en correspondencia con la intención por:

“Formar profesionales capaces de realizar una práctica pedagógica partiendo del análisis crítico y reflexivo de la realidad educativa, con base a los fundamentos teórico-metodológicos y técnicos de la disciplina, a través de un proceso de formación profesional” (UNAM-FES-ARAGON; 2004:58)

Mirándose a sí mismo como un profesionista con habilidades necesarias para comprender y explicar los fenómenos educativos del presente para poder realizar una serie de intervenciones pedagógicas, didácticas, educativas, psicopedagógicas acordes a las exigencias de la diversidad social y cultural que impera en nuestro país.

Asimismo, se reconoce a la *formación* desde el punto de vista de las corrientes filosóficas de la escuela crítica, como el objeto de estudio de la Pedagogía, lo que hace que la mayoría de sus prácticas sean altamente teorizadas, basadas en el debate y la construcción a través de la discusión. De acuerdo con Honoré (1980) la formación tiene que ver con construir y compartir con el otro, en una actividad individual/interna, pero también social/externa; en la condición de la *posibilidad* como creación

Desde estas perspectivas, la formación, como *formatio* en la acción de dar forma, tiene que ver con la subjetividad, en un proceso en permanente construcción, en la que se supone una apertura a las condiciones externas en un intento no solo en lo individual, sino también en el impacto de lo social, histórico y cultural. Para el Plan de Estudios de la Licenciatura en Pedagogía 2004, es de suma importancia darles estabilidad a los propósitos de los diferentes ejes curriculares, que, entre otras cosas, coadyuvan a una formación integral y vanguardista acorde con las exigencias del contexto de competencia condicionado por las fuerzas económicas, la globalización y el uso de diversas tecnologías. Sin embargo, la formación tal y como se concibe actualmente se le incluyen además actividades instrumentales en una clara vinculación entre la teoría y la práctica.

La Carrera en Pedagogía tiene una duración de 8 semestres, con una propuesta curricular que relaciona unidades de conocimiento de manera tanto vertical como horizontal; de modo que promueve una serie de prácticas educativas, pedagógicas y didácticas de diversa índole, con mayor carga en los contenidos teórico-reflexivos que en aquellos que pudieran tener un aporte en la práctica.

Al término de los créditos correspondientes, los egresados tienen la oportunidad por elegir diversas opciones para la obtención de la titulación, ya no solo en la elaboración de un reporte escrito al concluir una investigación con carácter de tesis o tesina; sino también en propuestas de material didáctico audiovisual, informático, digital, textos y manuales de apoyo a la actividad docente o de los diferentes procesos de aprendizaje; informe satisfactorio de servicio social realizado aproximadamente en 6 meses; memoria de desempeño profesional, por alto nivel

académico y cursando alguno de los diplomados aprobados por el H. Comité de la Carrera, con la intención de

“ampliar las posibilidades de titulación y diversificar las alternativas que permitirán a los egresados acceder con mayor prontitud al examen profesional. Se trata por lo tanto de ofrecer opciones que eliminen y/o superen la obsolescencia y la inflexibilidad de los procesos de titulación, así como visualizar y conceptualizar esta última etapa de los estudios de licenciatura como una fase de formación muy importante en la consolidación de los conocimientos, habilidades y competencias necesarios para un exitoso desempeño laboral” (Portal de la FES Aragón - <http://www.aragon.unam.mx/licenciaturas/pedagogia/titulacion.html>)

Si bien, las diferentes opciones para la obtención del grado correspondiente obedecen también a la creciente demanda social y legal del título académico. Del mismo modo, la cantidad de egresados ha aumentado considerablemente año con año.

Tabla 2.
Estudiantes Egresados del 2010 al 2014

Año	Estudiantes egresados
2010	190
2011	182
2012	214
2013	199
2014	236

Fuente: jefatura de la licenciatura en la FES-Aragón

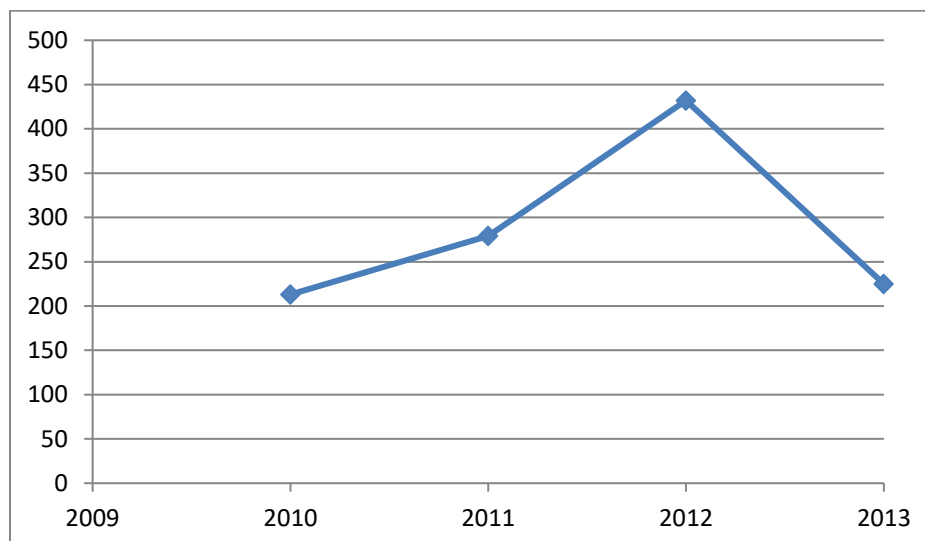
De modo que, aún con años de haber terminado los créditos correspondientes, los egresados de la Licenciatura en Pedagogía tienen la oportunidad por obtener el título correspondiente.

Tabla 3.
Estudiantes Titulados

Periodo	Estudiantes titulados
2009-2010	213
2010-2011	279
2011-2012	432
2012-2013	225

Fuente: jefatura de la licenciatura en la FES-Aragón

Tabla 4.
Índices Gráficamente



Fuente: jefatura de la licenciatura en la FES-Aragón

Al respecto, es que la Licenciatura en Pedagogía entre los diplomados que ofrece con opción a titulación se encuentra el acto académico titulado: **“Uso de Tecnologías para la Información y la Comunicación Pedagógico - Didáctica”** que desde el año 2013, ofrece a los egresados la posibilidad de especializarse en el desarrollo de habilidades tecnológicas que les permitan la incorporación y manejo de las TIC's en los diversos ámbitos de intervención del pedagogo, brindándoles una serie de experiencias de articulación teórica y práctica, vinculadas con el campo laboral que demanda capacidades para la solución de problemas con rasgos de innovación.

La relevancia del diplomado se justifica por la creciente demanda de formación y capacitación para el uso de tecnologías del campo de la comunicación, la información y el aprendizaje que no se limite a su manejo o desarrolle habilidades que no encuentran aplicabilidad en la realidad.

Este diplomado enmarca un uso pedagógico-didáctico de tecnologías de la información y a comunicación que parte del estudio sobre el papel que estas tienen en la vida de los sujetos y, específicamente, en los procesos educativos; a fin de que se les otorgue el lugar que les corresponde como auxiliares de la labor docente, evitando usos fundamentados en supuestos conductistas e individualistas, concentrados en la elaboración e implementación de un producto, sin la crítica ni la reflexión necesaria sobre sus impactos en los sujetos, en sus formas de relación social, en los procesos de aprendizaje, en la conformación de nuevos lenguajes, entre otros.

En efecto, los avances tecnológicos llegaron en racimos, interactuando unos con otros en un proceso de rendimiento creciente. Sean cuales fueren las condiciones que determinaron ese agrupamiento, la lección clave que debe retenerse es que la innovación tecnológica no es un acontecimiento aislado, refleja un estado determinado de conocimiento, un entorno institucional e industrial particular, una cierta disponibilidad de aptitudes para definir un problema técnico y resolverlo, una mentalidad económica para hacer que esa aplicación sea rentable, y una red de productores y usuarios que puedan comunicar sus experiencias de forma acumulativa, aprendiendo al utilizar y crear: las elites aprenden creando, con lo que modifican las aplicaciones de la tecnología, mientras que la mayoría de la gente aprende utilizando con lo que permanece dentro de las limitaciones de los formatos de la tecnología (Castells:1997:63)

El campo de las tecnologías tiene su propio marco de evolución, desde la concepción filosófica y su carga en el campo del saber hacer, las técnicas para la modificación de los materiales en herramientas que se consolidan en instrumentos para facilitar las tareas cotidianas. En el presente el avance ha llegado hasta la

creación de mundos inexistentes en la virtualidad, como un entorno simbólico en el que se busca principalmente información que de otro modo no se podría, así como en el establecimiento de interacciones sociales que llevan consigo mensajes sintéticos sin una exigencia gramatical.

CAPITULO IV

El entorno tecnológico de las relaciones sociodigitales (Marco del estudio con enfoque cuantitativo)

El presente capítulo busca situar un escenario histórico contextual que articula el campo de los diferentes paradigmas en torno al estudio de los “artefectos” resultado del vínculo entre ciencia y técnica, como fundamento de los procesos de implementación en lo que se conoce como tecnología. En esta multiplicidad de recursos tecnológicos solo nos abocaremos a aquellos que dan pauta a procesos comunicativos, de interacción e intercambio simbólico que enmarcan una arquitectura hipermedia, en la que se describen las características de las publicaciones que se comparten de manera regular.

Se abre el análisis de la etapa con rasgos cuantitativos sobre las identificaciones que subyacen del tipo de publicaciones que comparten los usuarios del grupo sociodigital en Facebook como un espacio de participación y colaboración paralelo a las actividades académicas regulares del primer diplomado con opción a titulación de la licenciatura en Pedagogía “uso de tecnologías de la Información y Comunicación Pedagógico-Didáctica”.

Se parte de la reflexión del campo epistemológico de la tecnología en la aplicación del conocimiento y la ciencia traducido en artefactos que involucran toda una gama de técnicas en miras a facilitar las tareas humana; así como en la conformación de la sociedad de la información y el conocimiento como un fenómeno coyuntural entre el modelo económico y el avance de las tecnologías particularmente aquellas que vienen del campo de la informática. En el presente las aplicaciones informáticas adquieren un nuevo rasgo en la digitalización, llamando la atención las llamadas redes sociodigitales, que ofrecen un espacio de encuentro y comunicación, dialogo e interacción, pero también en la conformación de comunidades de intercambio simbólico, académico y personal. Facebook como la red social por excelencia presenta una arquitectura hipermedia de fácil implementación y navegación; por lo que resulta interesante acercarse al grado de identificaciones entre los mismos usuarios, lo que arroja datos significativos en torno a las figuras que sobresalen de acuerdo con el tipo de publicaciones que comparten. El grado de identificación de relaciones ofrece una oportunidad por analizar la dinámica de los grupos no

presenciales, pero que tienen oportunidad de mirarse y trabajar cara a cara. Existe un conocimiento previo sobre quiénes son, qué hacen, cómo se expresan verbalmente, etc. Se aplica un cuestionario para la identificación de relaciones entre iguales con un programa informático para la interpretación en términos sociográficos, lo que demuestra no solo el grado de identificación en términos de aceptación y rechazo, sino también en reciprocidad.

De este resultado es que se realiza un estudio de caso de los nodos de publicación hipermedia a tres usuarios que el mismo grupo designó.

4. 1 Campo epistemológico de la Tecnología

Alrededor de la vida humana existen una serie de objetos que ante cierta mirada se pueden constituir los objetos de conocimiento; teniendo en cuenta dos tipos de acercamientos; cuando las personas dirigen su atención en el ejercicio de sus facultades innatas son de orden natural; en un segundo acercamiento, los objetos que son creados con intencionalidad en una práctica experimental basada en el ensayo y el error; son de orden artificial; en donde cada aplicación otorga un elemento de perfeccionamiento instrumental. Los procesos y las producciones tecnológicas existen desde el momento en el que el ser humano se apropia de los objetos, predice su comportamiento y los modifica conscientemente.

La tecnología entendida desde la *tekné*, como el campo del “saber hacer”, añade el *logos* como arte, en la ciencia, el estudio y la producción del conocimiento. De modo que se puede entender como la serie de procesos en los que va implícita una serie de saberes de origen tanto empírico como científico, que permiten una manipulación de ciertos materiales, instrumentos y herramientas que producen un “arte-facto” a la par del resultado del estudio formal y científico.

Existe una distinción para los “artefectos” como productos tecnológicos y la propia tecnología; entendiendo por esta, la serie de procedimientos que en un principio permiten la modificación del estado natural a la constitución de los artefactos, y las propias estrategias para accionar dichos artefactos. Considerando el análisis de la técnica como un elemento sustancial en la práctica, se puede comprender la

interrelación que existe entre la revolución de los “arte-factos”; su impacto en las formas de pensamiento y viceversa. Para Broncano (2004) existen dos modos de estudiar las relaciones entre ciencia y técnica, una es interna y se refiere a los elementos constitutivos de cada una de ellas que se reivindican mutuamente en el campo de lo externo cuando entran en contacto con información de los grupos sociales marcados por la cultura, pero también por el devenir del momento histórico.

La primera parte que constituye a la tecnología es conocida como *técnica* como un elemento sustancial con su propio campo de explicación. En su meditación de la técnica Ortega y Gasset (2013:55) se afirma que “el hombre merced a su don técnico, hace que se encuentre siempre en su derredor lo que ha menester-crea, pues, una circunstancia nueva más favorable, segrega, por decirlo así una sobre naturaleza adaptando la naturaleza a sus necesidades”, en tal cual, uno de los rasgos inherentes es la capacidad creadora.

En este orden de ideas, “la técnica es lo contrario de la adaptación del sujeto al medio, puesto que es la adaptación del medio al sujeto. Ya esto bastaría para hacernos sospechar que se trata de un movimiento en dirección inversa a todos los biológicos” (Echeverría, 1999; 36)

Los sujetos como artesanos inquietos buscan siempre nuevos caminos, métodos, para perfeccionar las formas, son inventores en el sentido más folklórico del término, si ponen a prueba una serie de suposiciones se convierten en científicos interesados en garantizar la permanente mejoría de sus aparatos adaptables a la mayoría de las necesidades.

Para Ortega citado en Echeverría (1999:38), el hombre es el ser técnico por antonomasia, y por ello radica en una de sus notas diferenciales con respecto a los animales: un hombre sin técnica, es decir, sin reacción contra el medio, no es un hombre; tiene una tendencia a transformar el entorno, incluido el propio cuerpo, ya que como uno de los componentes constitutivos del Ser. En términos de Echeverría (1999), el cuerpo se constituye como el primer entorno; mediante el cual resalta la posición del hombre como un integrante más del mundo con intenciones no solo de

aparecer, sino en la búsqueda permanente del bienestar. En este primer entorno es el vehículo que le permite al ser humano relacionarse con el mundo y sus objetos. El desarrollo de técnica tiene que ver con un campo de instrumentación de los objetos, en el análisis de sus partes a la deconstrucción para llegar a la obtención de un nuevo objeto. Quintanilla (citado en Broncano, 2004), define las técnicas como sistemas de acciones dirigidas a la transformación de la realidad.

La realidad se presenta así de múltiples formas como dimensiones que se pueden descubrir en los objetos, desencadenando una serie interminable de creaciones. Las capacidades innatas, permiten la captación y apropiación de los rasgos constitutivos de los objetos, en donde la creatividad juega un papel singular.

Cada desarrollo técnico, cada innovación abre un conjunto de posibilidades pragmáticas: amplía el horizonte de lo pragmáticamente posible. Pero eso no implica que seamos conscientes de esas posibilidades. Tener los medios no significa que hayamos descubierto un problema que esos medios pueden ayudar a resolver. La creatividad puede estar tanto en los medios como en la capacidad correcta para descubrir los fines, para detectar objetivos en el medio. (Broncano; 2004: 125)

Como segundo elemento constitutivo de la tecnología, se encuentra el cúmulo de saberes traducidos en ciencia, que desde una perspectiva Aristotélica se basa en la observación concienzuda, en una interacción entre el objeto y el movimiento subjetivo que le dará razón o explicación. Por su parte, desde la perspectiva Galileana se obtiene un marcado interés por lo pragmático en busca de la funcionalidad del objeto, lo cierto es que “la nueva ciencia recoge este interés pragmático acorde con el intento de dominar la naturaleza y señala una actitud tecnológica del conocimiento y sus aplicaciones (Mardones y Urzua;1990:4)

Si nos remitimos a los rasgos que nos permiten comprender el vocablo arte desde la subjetividad, contiene tintes de expresión de aquello que ha impactado al sujeto y que en términos abstractos habla de la manipulación del objeto percibido hacia la construcción de otro in-novador. El artefacto es aquel “hecho” que como objeto

posterior que resulta de este ejercicio racional. En sí, tecnología es el conocimiento aplicado.

Lo cierto es que, tarde o temprano la ciencia como paradigma de acercamiento a los objetos llega a un momento en que debe de constituirse en una forma concreta, en un “arte-facto”. Es así que la sistematización entre ciencia y técnica aparece como un *continuum*; en el momento en el que se crea un artefacto, hay que ponerlo a prueba, re-estableciendo un principio tecnológico, es decir, de un *logos* o ciencia que pone en acción un *arte*.

Esa percepción del mundo es selectiva, en la medida que atiende en un principio a ejecuciones de orden biológico, para después dar paso al razonamiento como movilidad de los objetos en el intelecto, pasando a formar parte de su propia experiencia. Este cúmulo de saberes almacenado en la memoria es lo que le permite al ser humano evolucionar en la construcción de sus artefactos; afinando la aplicación tecnológica.

Para Kuhn (1978) la ciencia es racional por la búsqueda de certezas aplicando un mismo procedimiento para ello. Para Castoradis (2008), la ciencia es un pozo interminable de incertidumbres, que parte de suposiciones y la explicación de ellas. Lo cierto es que la frontera entre la ciencia y la técnica está marcada por el sentido de eficacia y veracidad más cercano a la objetividad. Es así que se distinguen tres dominios interrelacionados.: la ciencia, las ciencias de lo artificial y las técnicas artesanales. (Broncano; 2004: 83)

Desde otro punto de vista, la tecnología sería entonces, la aplicación del método científico a la satisfacción de necesidades humanas mediante la transformación del medio ambiente: en realidad también el método científico es la aplicación al conocimiento cotidiano de una nueva forma de racionalidad basada en la curiosidad y la innovación, en la cuidadosa comprobación de resultados bajo el arbitrio de jurados teóricos y empíricos y, ante todo una racionalidad producto del trabajo cooperativo, aunque también competitivo y crítico. (Broncano; 2004:95; Castells, 1997:56). Se habla de una transformación de la realidad, en una praxis humana, en donde el ser humano tiene una tendencia natural a la modificación de su entorno

inmediato, que influye directamente a otros entornos como el simbólico, determinado por el lenguaje y los instrumentos culturales.

La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral. Es en efecto una fuerza, probablemente más que nunca bajo el paradigma tecnológico actual, que penetra en el núcleo de la vida y la mente, pero su despliegue real en el ámbito de la acción social consciente y la compleja matriz de interacción de las fuerzas tecnológicas desatadas por nuestra especie, y la misma especie, son una cuestión que ha de investigarse más que una fatalidad por cumplirse (Castells; 1994:92). Sería negar la propia condición humana al aseverar que los sujetos se determinan a sus propias producciones tecnológicas; que no hay más saber que el práctico en el momento en el que se utilizan los artefactos. Basta recordar que cada novedad tecnológica suscita temores y resistencia.

Platón en el Fedro puso en boca de Sócrates la conocida objeción contra la escritura a señalando que fiándose de ella los hombres no usarían su capacidad de almacenamiento de la información, como una capacidad significativa y útil para evocar al mismo tiempo, la serie de conocimientos que a la larga reeditaría en la conformación de un sujeto que va desarrollando una serie de habilidades racionales, pero también en la especialización de movimientos de control corporal para la óptima manipulación del objeto.

Toda producción tecnológica atraviesa por un proceso de artificialidad compleja, desde el contacto con el objeto natural, hasta el encuentro de su funcionalidad e incorporación en la cotidianidad. Para Broncano (2004) los objetos naturales sufren tres niveles de la complejidad para llegar al grado de artificialidad: material, formal y funcional. La complejidad material, se entiende alrededor de elementos que desde su origen son naturales. La complejidad formal, alude a la representación y significación de los objetos; por último; la complejidad funcional, pone a prueba la suposición inicial que se tiene del objeto; es decir que se busca una utilidad articulada a la acción y la manipulación manual.

Realmente, lo que condiciona la manipulación y transformación de las materias primas en su orden natural, a la innovación es el encuentro por un lugar en un acervo funcional; ósea, que “sirvan para algo”; ese algo se ubica en que los productos tecnológicos siempre faciliten las tareas humanas.

En estos términos, se podría decir que todo aquello fuera del mundo natural es un mundo artificial, todo aquello con lo que tiene contacto el ser humano deja su cualidad innata al entrar en contacto con la capacidad de racionalización del objeto mismo. El valor a lo tecnológico se otorga en la capacidad por abrir posibilidades, en la potencialización de las oportunidades en un sentido amplio. La tecnología es ante todo un espacio de alternativas posibles: es el lugar desde el que se puede configurar el futuro en lo que depende de la acción humana. (Broncano; 2004: 83)

Si existe una lógica de pensamiento; la tecnología como la aplicación racional sobre los objetos es un rasgo inherente al ser humano; de tal manera que, el conocimiento científico no se limita a las explicaciones naturalistas sobre-sistematizadas, sino a todo aquel producto emanado del ejercicio de la razón sobre los objetos naturales. Existe una fuerte crítica al uso indiscriminado de los avances tecnológicos, los artefactos que continuamente nos invaden o los nuevos planes sociales a los que debemos de someternos nos resultan ajenos por la novedad y misteriosos, cuando no amenazadores, por la ignorancia que tenemos de su sentido (Broncano; 2004: 162). La exigencia en cuanto al desarrollo de dominios del mundo de los objetos naturales se exagera cada vez más; en la aparición innovadora de “artefactos en la puesta en práctica tecnológica, se va conformando un territorio cultural que se compone por su propia historia, tradiciones, lenguajes y reglas de ejecución.

Todo artefacto tiene un ciclo funcional, en el que se fusionan entre sí, para recrearse, lo que deviene en las diferentes revoluciones científicas y por ende tecnológicas. Cada revolución tecnológica está caracterizada por ciertas producciones de artefactos que simplifican las tareas humanas, tanto en el pensamiento y los diversos instrumentos de expresión; en una relación directa entre el manejo de los instrumentos, el pensamiento y la cultura. La tecnología modifica no solo la percepción que se tiene de la realidad; sino también de las prácticas que

se llevan a cabo para simplificar las tareas tanto físicas como intelectuales. Cada innovación tecnológica trae consigo una revolución de pensamiento, tendiendo por evolucionar todo fenómeno a través del cual, la forma en la que se conviven y utilizan los artefactos sufre una modificación considerable.

Se pueden establecer varias revoluciones tecnológico-científicas, partiendo desde los griegos y sus artefactos que facilitaban las labores matemáticas como el ábaco, o en aquel relato Baconiano sobre una ciudad súper automatizada, cercana a una sociedad sino gobernada por las máquinas si bastante influenciada. Gubern (2004) también afirma que, desde hace muchos siglos, el hombre ha intentado automatizar su pensamiento, o algunas de sus funciones mentales, utilizando para ello medios artificiales, primero de naturaleza mecánica como el ábaco, que fue usado para efectuar cálculos por griegos, romanos indios chinos y aztecas.

Si bien la conjunción entre ciencia y técnica se traduce en tecnología, lo que nos interesa son aquellas que tienen una utilidad en los procesos de intercambio de información, en la facilitación de la comunicación, pero principalmente en la interacción entre las personas, que es distante, pero sobre todo mediatizado por los artefactos digitales, lo que a su vez permite un encuentro social virtual

La tecnología es sobre todo un saber tanto teórico como práctico; científico como técnico; tiene por intención facilitar las actividades humanas; modifica los procesos al sistematizar el pensamiento; tiende al descubrimiento y la innovación; transforma la naturaleza de los materiales en productos de constitución artificial. La tecnología se convierte en un objeto de reflexión en el que se vincula información convertida en conocimiento y poder.

4.2 De las Tecnologías de la Información y la comunicación como preámbulo a la sociedad del conocimiento.

La revolución tecnológica más significativa, es aquella que no solo se introduce en hacer más simple el trabajo rutinario, sino en aquello que posibilita relaciones entre los sujetos, mediando y mediatizando una serie de intercambios en los que se supone hay una mutua influencia comunicativa.

El gran salto cualitativo en la evolución tecnológica del campo de la comunicación, se produjo como resultado de la experiencia de la compañía IBM en la Segunda Guerra Mundial, con el manejo de datos de los campos de concentración, permitió que al final de los años 50's, las computadoras pasaran de emplearse sólo para el cálculo numérico a utilizarse para el tratamiento de símbolos como hace la inteligencia humana (Gubern; 2004:81).

En el esbozo histórico de la aparición de las máquinas autómatas con una supuesta inteligencia comenzó en 1950, cuando el británico Alan Turing publicó en la revista *Mind* su artículo "*Computer Machinery and Intelligence*", en que planteó por primera vez el dilema de si las máquinas pueden pensar y concluyó que era inteligente aquello que se comportaba de un modo inteligente. (Gubern; 2004: 82), entendiendo por inteligencia la capacidad de respuesta esperada en la adaptación a condiciones que se van presentando. Cada proceso adaptativo trae consigo una revolución tanto en los procedimientos como en los conocimientos.

Siguiendo con la idea de la revolución de la tecnología del intercambio de flujos de datos a la información, se entrelaza un tipo de artefacto en que aparece un ambiente informático que cuenta con una serie de aplicaciones que transforma los procesos de producción y distribución en un nuevo sistema de intercambio. Internet, es conocida bajo diferentes denominaciones; como la revolución tecnológica más significativa de los últimos tiempos, o la red de redes se ha constituido como el invento humano más atractivo y confluyente. Sus aplicaciones, recursos e interconexiones van más allá de lo pensado en un principio, Para Trejo (2006:33) es "la columna vertebral de la sociedad de la Información. No hay medio más dinámico, flexible, incluyente y diverso que la Red de redes. En internet, al ser digitalizados, los contenidos se vuelven mensajes"

La red de redes fue creada en 1969 por el Pentágono con el nombre de ARPANET. Más allá de los mitos que la rodean, es necesario recordar brevemente el proceso de formación de su medio de innovación más famoso: Silicon Valley, en Estados Unidos, que fue donde se desarrolló el circuito integrado, el microprocesador, el microordenador, entre otras tecnologías clave, y donde ha latido el corazón de la

innovación electrónica. (Castells;1997: 80), dando la posibilidad por la interconexión.

Gracias a la puesta en órbita de satélites de comunicación el intercambio de información ha adquirido dimensiones inigualables, se perfeccionó la capacidad, debido a los importantes avances ocurridos tanto en las telecomunicaciones como en las tecnologías informáticas durante la década de 1970. Pero, al mismo tiempo, tales cambios solo fueron posibles por los nuevos dispositivos microelectrónicas y la intensificación de la capacidad informática, en un ejemplo de relación sinérgica en la revolución de la tecnología de la información (Castells; 1990:72)

“La primera ola de desarrollo tecnológico, propia de los últimos años de la década de los setena y comienzos de los ochenta ha ido evolucionando progresivamente a medida que la tecnología ha ampliado las posibilidades de comunicación y acceso a nuevas formas de información como han sido la digitalización y el desarrollo de actividades on-line” (Stojanovic de Casas; 2002:79) .

La mayoría de la literatura describe que fue en los Estados Unidos el lugar en el que aparecieron los primeros textos que recurrían al termino Nuevas Tecnologías de la Información, para expresar aquellos medios que iban a facilitar las tareas de indagación y búsqueda; luego en Europa, particularmente en Francia, entre 1968 y 1980, aparecieron producciones que extrajeron la denominación de la “novedad”, ya que en el devenir y la rapidez en la producción de tecnología en el ámbito de la comunicación, lo que es nuevo hoy, mañana probablemente ya no. Así en consideración con una dimensión en especial, posteriormente resultaron expresiones como la sociedad de la información, la sociedad digital, entre otros. Los procesos de cambio sociales, tecnológicos y científicos nos exigen una permanente actualización, mucho más, en este campo de la tecnología educativa con el acelerado proceso de innovación tecnológica. De la misma forma que, la información es el centro estratégico en nuestra sociedad. (Ruiz; 2002: 14)

Se tendría que hacer la distinción entre las tecnologías utilizadas para informar y aquellas destinadas a la comunicación. En la alta posibilidad del uso de la

tecnología de la información y de la comunicación aparece el conocimiento, tanto en su carácter como capital de intercambio, como por la búsqueda por su construcción a través de los diferentes encuentros virtuales.

La tecnología de redes ha sufrido una evolución considerable, atravesando desde los medios convencionales, que trasladan sus formatos y lenguajes al campo informático; caracterizando una sociedad basada en el intercambio de información; en donde la principal actividad radica en la ida y vuelta de datos, sin oportunidad de interactuar; es precisamente con la apertura en la réplica que se abre un campo a la “puesta en común”.

Para Stojanovic de Casas (2002), las tecnologías de la información y la comunicación guardan ciertas características:

- Alta interactividad y velocidad de respuesta
- Trabajo colaborativo
- Tiempo para reflexionar
- Enfoque centrado en el que aprende

La extensión de las tecnologías y de las redes informáticas lleva simultáneamente a favorecer la comunicación con los demás, a veces a escala planetaria, y a reforzar las tendencias a encerrarse y aislarse. (Delors;1997: 63)

Echeverría al final de los años 90's, podía vislumbrar una *polis* cibernética, partiendo de la perspectiva de Platón, como un sistema social complejo capaz de integrar un conjunto amplio y variado de actividades humanas, y no simplemente como un conjunto de edificios y elementos urbanísticos; en este sentido, resalta todo un mundo hipersimbólico.

Si bien es reconocido que nunca antes los seres humanos habíamos dispuesto de esos grandes cúmulos de información disponibles ya no solo para la comunidad intelectual o religiosa como era el caso de los resguardos en los monasterios. “A la sociedad de la información y de manera específica a internet, se la puede comparar,

por su extensión con un sondable océano; por su diversidad, con un caleidoscopio; por su contenido y capacidad con una inagotable biblioteca”. (Trejo; 2006:14)

El origen de la expresión *sociedad de la información*, vista por un lado como una ideología; y por el otro, como la arquitectura de internet; obedece a la transformación de las antiguas sociedades industriales enmarcadas por el capitalismo, ahora la sociedad tecnologizada perfilada al manejo de grandes flujos de información por la apertura del conocimiento; modifican las capacidades de propagación de los mensajes tanto por la notable concurrencia de las telecomunicaciones y la digitalización, como en la apertura de la participación a través de la palabra escrita, del aumento en los niveles de interactividad, entre las personas, pero también de las personas con diferentes interfaces.

Es a partir de la relación entre las máquinas de la información y la comunicación; que la cultura y la sociedad fueron resaltando que la construcción del conocimiento, se convertiría en mercancía e ideología a la vez; así es que la aldea global de Marshall McLuhan, se traduce al campo de la interacción mediada; que para Echeverría (1999) esta metáfora ha hecho plausible la idea de una “ciudad de la tierra”, el tecno-cosmos que crece similar a un complejo fractal de la naturaleza, estableciendo nodos de redes infinitos.

Tourraine y Bell (1962) parten de los estudios sobre los cambios sociales y económicos aludiendo más a era de “producción del conocimiento”: Porat (1974) Por su parte, interesado en la vinculación entre la economía asociada al potencial tecnológico, aludía a la “economía de la información”. Mine (1976) con un informe titulado *L'informmatissation de la société*, pretendía atender el desarrollo de la industria aventajada por la inclusión de ciertos productos tecnológicos dirigidos a la gestión y organización de grandes bases de datos. Fue Yoneji Masuda en los años 80's que utilizó la denominación “sociedad de la información”, al publicar un libro que tituló *the information society as a post industrial society*, estableciéndose intermediariamente entre las perspectivas economicistas desarrollistas con aquellas en las que se percibe un marcado interés por el estudio del impacto de la tecnología en procesos de construcción de saberes. Es así que Alvin Toffler (1990) un futurista

de los años 90's, la llamaba en su libro "el shock del futuro" como la *super carretera de la información*, caracterizando una sociedad altamente digitalizada. Es así que el término la *aldea global* de Marshall McLuhan (1993) vislumbra la transformación de las sociedades como resultado de la introducción de las tecnologías de redes a una interconexión intensiva de actividades sociales, culturales, educativas, pero sobre todo personales, que antes se hacían de manera más cercana presencialmente hablando.

Delia Covi, (2002), intenta hacer un análisis del traslado de la sociedad de la Información a la sociedad del conocimiento, considerando para cada una de ellas ciertas características centradas principalmente en el papel e impacto que los datos tienen a nivel de pensamiento. Ubica en la sociedad de la información a un ser comunicacional que requiere de los servicios de producción y consumo, en donde la digitalización cubre un lugar singular en las nuevas formas de almacenar y difundir la información, en la modificación de las relaciones entre las personas, la educación y el entretenimiento. Para la sociedad del conocimiento reconoce una real revolución de carácter cultural cercano a lo que Levy () llama *inteligencia colectiva*, siendo más una sociedad de intercambio cognitivo de encuentros interpersonales, siendo todavía un trabajo articular incipiente resalta la necesidad por profundizar en:

- El proceso de la comunicación como objeto de estudio
- Repensar modelos comunicativos que establecen las relaciones mediadas por las tecnologías
- Estudios críticos sobre la función social de la comunicación
- Estrategias de comunicación dentro del modelo político económico neoliberal

De este último punto, es precisamente donde justifica la existencia de una brecha digital entre la sociedad de la información y del conocimiento básicamente en tres dimensiones:

- Tecnológica en cuanto a la infraestructura necesaria para la incorporación del paradigma
- De conocimiento, en relación con las habilidades y saberes que deben poseer los usuarios en la apropiación de las herramientas que propician la modificación de las prácticas sociales cotidianas

- De participación, en la manifestación dirigida a la igualdad de oportunidades, participar e intervenir en decisiones de orden colectivo.

Es aquí donde surgen una serie de paradigmas en torno al papel que la tecnología de la información, la comunicación, el aprendizaje y la colaboración va impactando la vida cotidiana del ser humano. Las innovaciones en materia de las tecnologías de la comunicación han demostrado su capacidad de penetración en todo el ámbito de la actividad humana, lo que denota una compleja red de intercambios. De ahí que surgen una serie de paradigmas, que sin seguir necesariamente una línea histórica; se presentan como un grupo de relaciones directas con la producción tecnológica en el campo de la comunicación y el intercambio social.

4. 3 Paradigmas del delineamiento tecnológico en la Sociedad del Conocimiento

La palabra paradigma del griego *parádeigma*, significa patrón o modelo como la directriz para la ejecución o realización con un sentido pragmático. Por su parte, Kuhn (1989) al publicar su libro *la estructura de las revoluciones científicas*; lo define como logros científicos que general modelos que orientan la solución de problemas, de modo que un paradigma solo es válido en un momento histórico dado no son eternos, pero si mutables que cambia en el grado de incertidumbre; de tal modo que se puede reconocer las conquistas de la técnica moderna ya que tras de ella obviamente se encuentra la ciencia. Zidane. (2000): distingue dos formas de utilizar el resultado de las investigaciones consolidado en paradigmas de la siguiente manera:

“1) Como un logro, como un modo nuevo y aceptado de resolver un problema que luego será usado para como modelo de futuros trabajo y,

2) Como un conjunto de valores compartidos por aquellos que han sido educados para llevar a cabo el trabajo científico usando como modelo ese paradigma” (29).

Así es que, toda ciencia se desarrolla con base a un paradigma, sustentando los modos de ser y de pensar de la sociedad donde se desenvuelve esa ciencia, en donde, la revolución que la tecnología ha suscitado a lo largo del devenir histórico; se ha ido articulando a otras categorías, de la siguiente manera:

1.- Paradigma tecnológico-económico

2.- Paradigma tecnológico-científico

3.- Paradigma tecnológico-informacional

4.- Paradigma tecnológico-cultural

1.- La noción de paradigma tecnológico-económico, orientado al progreso.

Alvin Toffler, desde la publicación de su obra “el shock del futuro”, vislumbraba el impacto que la supercarretera de la información se iba construyendo; destacando la brecha, entre tiempo y espacio, en donde la aceleración de la producción se mira más cercana al mantenimiento de un modelo económico centrado en la mayor captación del capital monetario.

Como escribe Christopher Freeman citado en Castells (1998: 87)

“Un paradigma tecno-económico es un grupo de innovaciones técnicas, organizativas y gerenciales interrelacionadas, cuyas ventajas se van a encontrar no sólo en una nueva gama de productos y sistemas, sino en su mayoría en la dinámica de la estructura del coste relativo de todos los posibles insumos (inputs) para la producción. En cada nuevo paradigma, un insumo particular o conjunto de insumos puede describirse como el “factor clave” de ese paradigma, caracterizado por la caída de los costes relativos y la disponibilidad universal. El cambio contemporáneo de paradigma puede contemplarse como el paso de una tecnología basada fundamentalmente en insumos baratos de energía a otra basada sobre todo en insumos baratos de información derivados de los avances de la microelectrónica y la tecnología de las comunicaciones.”

La tecnología de la comunicación y particularmente lo digital, avanza a ritmos imperceptibles para un momento determinado, lo que hoy es novedad, mañana se convierte en obsoleto. De modo que, actualmente solo se les ha llamado Tecnologías de la Comunicación TIC, aludiendo que no solo transmiten una serie de datos o códigos de programación; sino que se abren las posibilidades a modos de transacción; en donde lo importante es el cúmulo de información que posibilite la construcción de conocimientos

Las denominadas Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, al transformar el procesamiento de la información y de la interacción social; actúan en

todos los dominios de la actividad humana y hacen posible establecer conexiones infinitas entre los elementos y agentes de tales actividades. Surge una economía interconectada, competitiva y profundamente interdependiente al contexto del mercado, de productos y compradores. (Castells; 1990, Bernard; 2006)

Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no solo un elemento decisivo del sistema de producción (Castells; 1997:58). Para que esta actividad tecno-pragmática de desarrollo del saber técnico; en la posibilidad de la construcción virtual de una empresa que propicie una alta productividad a un bajo costo y con ello logre atraer a usuarios deseosos de consumir, hace falta la creación de una imagen de la ciencia moderna, del conocimiento al servicio público bajo la influencia de lo que Castoradis (2008) llama la *significación imaginaria* de la expresión ilimitada del dominio racional.

En este sentido, el capital más redituable recaería en un innovador intelectualismo como resultado también de manera paralela al desarrollo de habilidades de búsqueda, análisis, síntesis, etc. Lo que ha cambiado no es el tipo de actividades en las que participa la humanidad, sino su capacidad tecnológica de utilizar como una fuerza productiva directa lo que distingue a nuestra especie como rareza biológica: su capacidad superior para procesar símbolos (Castells; 1990:119)

Realmente, dentro de los inicios del uso de las redes, seguía una intención cercana a la extensión de las fronteras económicas; consolidando a la propia globalización. La apertura de mercados se vio potencializada por la rapidez en el intercambio y la negociación de materia prima, sus productos, las empresas y las industrias.

2.- En el enfoque tecnológico-científico, como resultado de la investigación y la implementación del método científico, parte de las reflexiones de Castoradis (2008) respecto de la influencia de la tecnología en un camino sin salida para la humanidad moderna, ya que, marca una impotencia manifiesta entre las relaciones entre saber y poder. Lo que antes era la exploración del mundo en un contacto directo y concreto con los objetos de conocimiento; ahora el proceso de apropiación se realiza en mundos totalmente irreales, imposibles de palpar, pero que no le resta existencia, adquiere presencia de un modo subjetivo, pero potencialmente manipulable en este ámbito de lo virtual.

Un enfoque estructural de esta nueva sociedad está dada como resultado de la difusión de la tecnología que amplifica infinitamente su poder al apropiársela y redefinirla sus usuarios. Las tecnologías de la información, pero sobre todo las de la comunicación, no son solo herramientas que aplicar, sino que provocan una serie de procesos sociales que impulsan desarrollos que fueran económicos, culturales o educativos. De este modo, los usuarios pueden tomar el control de la tecnología como en el caso de internet y sus diferentes aplicaciones informáticas comunicativas. De esto se deduce una estrecha relación entre los procesos sociales de creación y manipulación de símbolos (la cultura de la sociedad) y la capacidad de producir y distribuir bienes y servicios (fuerzas productivas).

La fabricación social del individuo que constituye así interiorizando el mundo y las significaciones creadas por la sociedad, interiorizando de este modo explícitamente fragmentos importantes e implícitamente su totalidad virtual por los re-envíos interminables que ligan simbióticamente cada fragmento de este mundo a los otros, expresa un modo de constituirse y re-constituirse en el intercambio de mundo potencialmente imaginario; las actividades del mundo digital en estos tiempos modernos, resulta mucho más atractivo que aquello que sucede en el espacio de lo real. En la red, el conocimiento se va renovando continuamente, lo que hoy es nuevo mañana ya no lo es, proporciona una oportunidad para dar a conocer el resultado de los avances en biología, ciencia genética, astronomía, medicina, etc. La intención es compartir el conocimiento; es también una oportunidad por especializar los métodos de investigación, los procedimientos de comprobación y perfeccionamiento de la ciencia en particular y de la tecnología de la comunicación en general.

3.- Un paradigma desde lo tecnológico-informacional, considera como primordial el cambio, la interconexión, el dinamismo, pero sobre todo la evolución del sistema de redes, un campo multifacético, abierto, pero adaptable al desarrollo histórico, un sistema de redes multifacético, de compartición y difusión de diversos documentos.

La información se va digitalizando modificando las formas de comunicación, los lenguajes, pero sobre todo los pensamientos y a las personas mismas. Castells (1988) puede considerar cinco rasgos esenciales del paradigma de la sociedad del conocimiento:

La primera característica del nuevo paradigma es que la información es su materia prima: son tecnologías para actuar sobre la información, no solo información, para actuar sobre la tecnología como era el caso de las revoluciones tecnológicas previas. El segundo rasgo hace referencia a la capacidad de penetración de los efectos de las nuevas tecnologías. Puesto que la información es una parte integral de toda actividad humana, todos los procesos de nuestra existencia individual y colectiva están directamente moldeados (aunque sin duda no determinados) por el nuevo medio tecnológico.

La tercera característica alude a la lógica de la interconexión de todo sistema o conjunto de relaciones que utilizan estas nuevas tecnologías de la información. La morfología de red parece estar bien adaptada para una complejidad de interacción creciente y para pautas de desarrollo impredecibles que surgen del poder creativo de esa interacción. Esta configuración topológica, la red, ahora puede materializarse en todo tipo de procesos y organizaciones mediante tecnologías de la información de reciente disposición. Sin ellas, sería demasiado engorroso poner en práctica la lógica de interconexión. No obstante, esta es necesaria para estructurar lo no estructurado mientras se preserva su flexibilidad ya que lo no estructurado es la fuerza impulsora de la innovación en la actividad humana.

En cuarto lugar y relacionado con la interacción, aunque es un rasgo claramente diferente, el paradigma de la Tecnología de la Información se basa en la flexibilidad. No solo los procesos son reversibles, sino que pueden modificarse las organizaciones y las instituciones e incluso alterarse de forma fundamental mediante la reordenación de sus componentes. Lo que es distinto de la configuración del nuevo paradigma tecnológico es su capacidad para reconfigurarse, un rasgo decisivo en una sociedad caracterizada por el cambio constante y la fluidez organizativa. Cambiar de arriba abajo las reglas sin destruir la organización, se ha convertido en una posibilidad debido a que la base material de la organización puede reprogramarse y reequiparse. Sin embargo, debemos evitar un

juicio de valor unido a este rasgo tecnológico. Porque la flexibilidad puede ser una fuerza liberadora pero también una tendencia represiva si quieres reescriben las leyes son siempre los mismos poderes.

Una quinta característica de esta revolución tecnológica es la convergencia creciente de tecnologías específicas en un sistema altamente integrado, dentro del cual las antiguas trayectorias tecnológicas separadas se vuelven prácticamente indistinguibles. (Castells; 1998: 89)

Para algunos otros dice Castells (1997), consideran el espacio social en un sentido de dominación que, a través de la llamada sociedad de la información y la comunicación, en donde se entra a una nueva fase de la economía multi y pluri nacional. Una de las muchas aproximaciones posibles al conjunto de fenómenos asociados a las tecnologías de comunicación, considera al hombre como un sujeto cultural, pero sobre todo simbólico.

Dato interesante resulta que la Sociedad de la información, desde una posición tecno-optimista, indica una evolución irreversible, extendida y consolidada; evitando las opiniones desfavorables, es necesario reparar en la complejidad de sus relaciones, el significado de su instrumentalización, del impacto social y personal de sus publicaciones. La noticia ya no se relata, sino que se interpreta” (Trejo; 2006:41). La información por si sola es obsoleta, lo que implica cuestionarla, analizarla, ponerla en práctica, pero sobre todo compartirla. La red de redes en este caso se dedica principalmente a la comunicación del conocimiento.

Es un fenómeno coyuntural antes que histórico, en el que confluye un elemento económico en la dinámica de la llamada globalización asociada con el resultado de las revoluciones tecnológicas de las comunicaciones satelitales.

4.- Paradigma Tecnológico-cultural, en la constitución de una sociedad digital, no se limita a una región geográfica en particular. “la importancia que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) adquieren en una sociedad cada vez más globalizada, la oportunidad y la necesidad de nuevas iniciativas que exploten las posibilidades de las mismas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es vista con gran preocupación para todos...es indudable que los alumnos en contacto con

estas tecnologías especialmente con las redes se benefician de varias maneras” (Noriega;199: 176).

Las Tecnologías posibilitan un nuevo espacio de intercambio social, que difiere de los entornos naturales; como tercer entorno (Echeverría; 1999), la ciber sociedad tiene prácticas que la van definiendo, en la creación de sus propios lenguajes y expresiones, en donde la conformación de los grupos no tiene al mantenimiento, por el contrario, existe un marcado relativismo en cuanto a la participación de las personas en uno solo.

Los anglosajones le dominaban “*computer mediated communication*”, abriendo un nuevo tema de discusión alrededor de las relaciones mediadas por la multiplicidad de lenguajes, ya no solamente lo verbal o escrito, sino en el poder sustancial de la imagen. Pero con estas grandes ventajas tecnológicas el lenguaje es lo de menos, lo impactante es la cantidad de información que se encuentra disponible independientemente del lugar de origen.

Una persona puede expresarse en su propia lengua, o gestualizar con su propio cuerpo. Una vez digitalizados esos signos, es posible transmitirlos a través de las diversas redes del tercer entorno del modo que otros sujetos los perciban transcritos y traducidos a sus propios sistemas de signos. “La digitalización y automatización de los procesos semióticos es la clave de la gran capacidad de las redes telemáticas en tanto medios de comunicación, precisamente porque son capaces de integrar y de transferir sistemas de signos heterogéneos entre sí, y tradicionalmente diseminados a lo largo del entorno natural y del social.” (Echeverría, 1999; 117)

Si antes la percepción de los objetos constitutivos de una realidad concreta es realizada de manera directa y tangible; por estos modos de intercambio, la posibilidad de crear mundos, lugares imaginarios, identidades diferentes a la persona constituyen formas de relación social de manera diferente a como se había acostumbrado. El desarrollo, la diversificación y especialización de esta tecnología no solo se refiere su área de influencia, sino que tocan y transforman de manera importante y determinante las relaciones entre las personas, las instituciones y las sociedades de nuestro tiempo. (Rodríguez; 2004:14)

Algo que llama la atención es que, mediante estos artefactos de la comunicación, nuestra percepción del mundo participa en la inmensa labor del hombre y en su dilatada inteligencia, aquí y ahora. (Levy; 1990); en la interacción entre una parte natural y otra artificial; en donde la nueva inteligencia es colectiva en continua valoración, vivimos en un mundo que, en expresión de Nicholas Negroponte (1996), el Ser se ha vuelto **digital**.

De la sociedad de la información a la consideración del *homo informaticus* existe un intervalo caracterizado por la transformación de nuestra cultura material, por obra de un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a la construcción de comunidades virtuales, al paso al *homo digitalis*, no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información en aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos. (Preston citado en Castells; 1997:58)

Trejo (2006), realiza un aporte significativo al campo de estudio de la Sociedad del Conocimiento, fuera en su connotación como campo de competencia económica, de intercambio de información, encuentro social, constitución de ciudades virtuales o digitales, impacto en el modelamiento de las personas y sus cotidianidades, en la alfabetización o el conocimiento; sería importante mirar cada una de ellas en lo profundo.

1. Desigualdad. Si la información se va constituyendo en una herramienta de poder distribuido socialmente, de manera inmediata se piensa en aquellos grupos que no tienen las posibilidades de acceso tecnológico, pero tampoco el cúmulo de experiencias que les permitan utilizarla con los fines comunicativos.
2. Exuberancia. Es claro que los últimos tiempos se han vistos cargados de una multiplicidad de aplicaciones informáticas, que en la mayoría tienen las mismas potencialidades en cuanto a comunicación, interacción, colaboración, aprendizaje y conocimiento.

3. Irradiación. Una conexión lleva siempre a otra, las potencialidades de navegación son infinitas, el encuentro a través de la Red de redes no permite la existencia de ermitaños sociales.
4. Omnipresencia. Gracias a la sensación inmersiva, los sujetos de manera instantánea desarrollan un sentido adaptativo. El espacio virtual permanece aun cuando las personas ya no están conectadas.
5. Obicuidad. En el mundo digital el tiempo y el espacio adquieren un papel diferente a la presencialidad, ya que aunado a ella se encuentra la inmediatez, pero también la movilidad de las “personas” interconectadas, que adquieren nuevos matices a través de la homologación de símbolos.
6. Velocidad. En la Red de redes, los usuarios se desplazan en términos digitales en una experiencia más cercana a la noción del zapping del lenguaje televisivo, abriendo paso a un entramado que no tiene nada de linealidad
7. Inmaterialidad. Asociado a la virtualidad, las personas no tienen cuerpo, se piensa la identidad como una construcción subjetiva por interpretación de quien recibe la información a través de las acciones concretas de transmisión de los mensajes; en donde los canales como la escritura y lo visual ganan un terreno perdido que había considerado más a lo audiovisual o a la multimedia.
8. Intemporalidad. La concepción del tiempo es un elemento que rebasa el estudio filosófico de sus impactos, tiene que ver más con la inmediatez, con las posibilidades de acceso, con la cercanía de las personas y con la recuperación de la memoria del pasado.
9. Innovación. En la dinámica de la red, la interconexión se realiza en la búsqueda por información nueva, de aquello que no se había pensado.
10. Volatilidad permanente. Estas concepciones diferentes de tiempo, espacio, velocidad y presencialidad distan mucho de percibirse siempre de la misma manera. En la Red de redes aquello que hoy es novedad, aquellas formas de intercambio, la información presente, tanto como las aplicaciones informáticas no tienen una larga permanencia.
11. Mutlilateralidad. La interconexión, como el acceso a grandes cúmulos de información, de la apertura de bases de datos o acervos bibliográficos tanto

regionales como internacionales posibilita una concepción mucho más amplia de las condiciones en las que el conocimiento se va construyendo.

12. Libertad. La misma novedad trae consigo un rasgo de asombro y carácter lúdico, lo que hace pensar que los usuarios pueden llegar a publicar información irrelevante, fuera de contexto, sin fundamento o argumento. Ciertamente es un riesgo que se disminuye cuando no se encuentra solidez o practicidad.
13. Interactividad. Ante todo, expresa la disponibilidad por compartir y dialogar.
14. Convergencia. En internet no se puede pensar en una sola interface, en un solo modo de interactuar, en un solo modo de acceder a la información, se encuentran y se articulan, se entrelazan y se distribuyen surgiendo aplicaciones híbridas con funciones variadas.
15. Heterogeneidad. En la multiculturalidad y las extensiones de interconexión, aparece la incorporación de opiniones de personas social y culturalmente distintas.
16. Multilinealidad. Es la incorporación de diferentes formatos en donde la escritura, el hipertexto, el lenguaje icónico-visual, la multimedia, confluyen en nuevos estilos literarios, académicos y artísticos.
17. Enmascaramiento. El campo digital y virtual abren mundos posibles, pero también de identidades que pueden intercambiarse, de actuarse, crearse y reconfigurarse.
18. Colaboración. La actualización, extensión, complejización y profundización de la información tiene permanencia en la intensa participación.
19. Ciudadanía. La constitución de comunidades virtuales dista mucho de los conceptos regulares del conjunto de personas unidas en el tiempo y la cultura. En la Red, los grupos sociales no son permanentes, así la relativa integración de los grupos.
20. Conocimiento. La información se presenta como nebulosa que es necesario interpretar, hay que descifrarla, asociarla, ponerla a prueba, llevarla a la práctica, compartirla e intercambiarla.

Lo cierto es que estas tecnologías, sus usos y sus espacios están modificando significativamente nuestras vidas, las formas de relación, la concepción de la

realidad, el desarrollo de habilidades y procesos automatizados en el manejo de datos convertidos en conocimientos, afectándolas en el plano físico, en el intelectual y en el emocional.

Si desde su creación la intención primordial era encontrar una forma para la transmisión de grandes flujos de información, hoy en día se va constituyendo como un espacio paralelo a la vida cotidiana; tanto que las actividades convencionales paulatinamente pueden ser realizadas “virtualmente” a través de los diferentes sitios, páginas electrónicas, envío de mensajes vía correo electrónico, entre otros. Las principales acciones siguen siendo básicamente las mismas: consumir, transmitir e intercambiar información. “Nuevas tecnologías se están superponiendo a la arquitectura original de la web, cambiando este primer diseño; arquitecturas que hacen más fácil identificar quien es quien; arquitecturas que vuelven más fácil saber de dónde se viene; arquitecturas que hacen más simple de controlar el contenido que usan” (Lessig, en Piscitelli;2010:X).

Que, por el avance desmedido en las propuestas tecnológicas, poco se puede denominar como “nuevo” con toda la rigurosidad de la aparición de lo que no existe y es por primera cuenta un descubrimiento. Ese juego de metamedios y metamensajes se consolidan en los diferentes sitios disponibles en internet, sobresaliendo aquellos que permiten el intercambio de todo tipo de información.

4. 4 Redes sociodigitales y la WEB 2.0

La constitución de la red tuvo un marcado dinamismo en los años 90, al encontrar como principal atractivo no solo el envío inmediato de mensajes, sino la posibilidad por incluir diferentes tipos de “documentos” o “archivos” “adjuntos”. De manera paralela, los “buscadores” cumplieron un rol como recursos en los que el acceso a la información no solo demostró apertura, inmediatez, eficiencia y eficacia en cuanto al tiempo destinado a una actividad indagatoria. Ya no fue necesario acudir a un recinto académico, a una biblioteca o acervo de material histórico. Compartir se presenta como la principal función por la que se participa en una red.

La palabra red según el diccionario de la lengua española (2001), viene del latín **rete** para aludir a un aparejo hecho con hilos, cuerdas o alambres en forma de malla y convenientemente dispuestos para pescar, cazar, cercar, sujetar. También puntualiza en el conjunto de ordenadores o de equipos informáticos conectados entre sí para intercambiar información. Las personas se conectan a la red por innumerables razones; sin embargo, se destacan dos grandes: por un lado, la búsqueda e información, y por el otro la comunicación social. En la primera se deben de considerar el desarrollo de una serie de complicadas estrategias no solo para la ubicación y selección de la información, recursos, también para su jerarquización, pero sobre todo la organización aunado al manejo de la aplicación informática

Para lograr establecer un intercambio comunicativo con otra persona no se siguen grandes reglas ni sociales, mucho menos gramaticales, por el contrario, paulatinamente se ha hecho más práctico, resaltando las expresiones sintetizadas y concretas que no se ven afectados significativamente por errores ortográficos o ausencia de signos de puntuación u ortográficos. La conformación de pequeños grupos digitales sigue la misma dinámica que en la cultura convencional por llamarla de alguna manera, en la que se busca la afinidad y la identificación con personas que comparten formas de pensar y expresar, en interés y gustos.








Lo más importante dentro de los usos de la red, es que se puedan encontrar sitios o recursos que inviten a la colaboración social, “se evidencia una nueva fase relacionada con lo que podría etiquetarse como el individuo colectivo o individualismo en red” (Wellman, 2002). Con ello, aparece la idea de reciprocidad, en tanto que mayor número de personas usan la red para colaborar, comunicarse y transmitir información, esta se convierte en un lugar de pertenencia, “la red se consolida como un espacio para formar relaciones, comunidades y otros sistemas sociales donde rigen normas similares a las del mundo real” (Prato; 2010:16).

Parafraseando a Mulgan(1991), las redes se han construido no solo para comunicar sino también para obtener nuevas posiciones para transcomunicar; así pues es esencial mantener una distancia en el surgimiento de nuevas formas y procesos sociales, inducidos y permitidos por las nuevas tecnologías y extrapolar las consecuencias potenciales de tales desarrollos para la sociedad y la gente: solo los

análisis específicos y la observación empírica serán capaces de determinar el resultado de la interacción de las nuevas tecnologías y las formas sociales emergentes.

En 1995 Randy Conrads, crea *webclassmates.com*, con la finalidad por encontrarse con algún otro usuario e intercambiar datos personales. En 1997 aparece *sixdegrees.com*, en donde ya era posible la creación de perfiles más detallados con la intención por establecer vínculos amistosos. Haciendo un recorrido histórico las distintas redes sociales se fueron creando de la siguiente manera:

Tabla 5.
Año de inicio de las principales redes sociodigitales

2002 Friendster		Fuentes: http://www.friendster.com/
2003 Xing		https://www.xing.com/es
2003 My Space		https://myspace.com/
2003 Hi 5		http://www.hi5.com/
2004 Facebook		http://www.facebook.com
2006 Tuenti		http://www.tuenti.mx/web/guest
2006 twetter		https://twitter.com/?lang=es

Fuente: Google.com

Estas pequeñas comunidades de usuarios y gama de servicios de participación - van configurando lo que Tim O'Reilly en el 2004, denominó como la web 2.0, para

referirse a una nueva generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y gama de servicios de participación; en donde, evidentemente tiene mucho que ver la cercanía o conocimiento que tengan de sí mismos los interlocutores

Internet en la nueva red o web, está constituido por tres grandes nociones: socio actividad, interactividad e inmersión. La inmersión es propia de la virtualidad y en su acepción electrónica, propia de la realidad virtual, mientras que la interactividad es una condición de lo digital. Lo digital permite acceder a la realidad virtual; un juego que va de la interactividad a la inmersión (Sánchez; 2013:16). Realmente la constitución de la llamada web 2.0 tiene que ver más con los alcances del software disponible en la red, en donde los usuarios tienen roles sumamente importantes en cuanto a diseño de interfaces como sería el blog o una wiki. Paulatinamente los recursos digitales disponibles en red demandan mayores habilidades no solo en el establecimiento conversacional, sino en otros mucho más complejo emanado de la web 1.0, por llamarla de alguna manera, en donde se exigían actividades para la identificación de la información confiable, su organización, pero sobre todo la gestión que posibilitara la construcción de conocimientos en su debido tiempo.

La web 2.0 como una red que significativamente impacta a tres esferas que se interrelacionan entre sí: usuarios, organización de los contenidos en la interconexión y la participación conversacional; no es un sistema construido o definido por alguien en particular, simplemente ensambla la arquitectura digital con las prácticas de comunicación mediadas por los diferentes lenguajes, como una representación de las acciones que se realizan en la realidad concreta; abriendo una nueva alternativa de intercambio en un campo que se percibe, pero que es intangible, en el que la participación trastoca lo virtual.

En el mundo digital es posible realizar casi todas las actividades como reflejo de la vida cotidiana, surgiendo múltiples propuestas intelectuales para interpretar los cambios ya en términos sociales. No existe una movilidad corporal, pero si representaciones electrónicas que se han construido artificialmente. Lo atractivo es explorar la manera en la que se va construyendo el conocimiento humano, la

resignificación de los objetos, las formas de interacción, el intercambio de saberes vía escrita, visual o icónica, la modificación emocional, el impacto en la formación de las identidades personales, sociales y ahora digitales. Cambian los medios, cambian los códigos lingüísticos.

Ha quedado claro que las tecnologías en red y su ambiente virtual impacta significativamente en el modo de percibir la realidad y en el acceso que el pensamiento tiene a ella. El campo subjetivo del pensamiento queda a merced de lo que Levy (1994) ha llamado el superlenguaje, haciendo referencia al campo hiper simbólico de la realidad virtual.

Scolari (2008), haciendo una reflexión de la evolución del ambiente digital; aclara que ya no es posible hablar de Nuevas Tecnologías, sino más bien como “*new thing*”; alrededor de la interacción, la hipermedia, y la virtualidad.

La realidad virtual como ambiente en la red, se constituye por diferentes formatos, dispositivos y aplicaciones digitales que se gestionan y se accesa a ellos multidireccionalmente, permitiendo lo que ha denominado como transmedialidad en la articulación casi simbiótica entre los viejos medios y los nuevos lenguajes; por lo que debemos destacar la distinción entre ellos en la digitalización, la reticularidad, el hipertexto, la hipermedia, la hipermediación, la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad. Precisamente, hipermedia se compone de dos aspectos: por un lado, la arquitectura del hipertexto; y por el otro, los alcances de la multimedia.

4.5 Arquitectura hipermedia

Una arquitectura metafóricamente hablando es una construcción de piezas armadas entre sí que puede irse perfeccionando, añadiendo o eliminando elementos.

En el intento por realizar una proyección de los alcances de producción hipertextual, aparece lo infinito e inacabado. De ahí que el prefijo “*hiper*”, sea tan utilizado en estos últimos tiempos para conceptualizar todo aquello que sucede de forma

continúa en el campo simbólico de la tecnología en red interconectada permanentemente.

Existe un cambio singular entre la información disponible en red; si en un principio era la presentación de datos traducidos en archivos de texto, paulatinamente se ha visto el auge de la web 2.0 en cuanto a la disponibilidad de recursos no solo para consumir información, sino para construir conocimiento y compartirlo.

El engranaje hipermedia habla de estos elementos indisolubles compuestos a su vez por una serie de canales de comunicación ya sea texto, imagen, video, cine, multimedia y audio; con la posibilidad por establecer una serie de intercambios entre los propios contactos, conocidos, amigos de un grupo estandarizado que participan de la red social digital o informática. Para Kearsley (1988), Pillipo, (1989), Ambrose, (1991); la hipermedia, simula la mente humana, similar al funcionamiento natural del cerebro en la interconexión neuronal, la determinación y organización de la memoria como un fractal de conceptos interconectados entre sí; con la ventaja en el almacenamiento y recuperación de manera asociativa y multidireccional.

Las principales actividades cognitivas que se realizan en la hipermedia en su rizoma giran alrededor de la lectura como interpretación y la escritura como participación, interconectados holísticamente; la hipermedia no es ni un texto extenso, ni una serie de imágenes en movimiento con una secuencia lineal. Los usuarios navegan por asociación intuitiva, haciendo las búsquedas más la propia inquietud de descubrimiento que aquello que se presenta de manera inmediata; "...implica un lector más activo, uno que no solo selecciona su recorrido de lectura, sino que tiene la oportunidad de leer como un escritor; es decir, en cualquier momento, la persona que lee puede asumir la función de autor y añadir enlaces u otros textos al que está leyendo" (Landow; 2009:118). Se revisarán sus dos campos constitutivos: hipertexto, por un lado; y la multimedia por el otro.

Como primer componente de la hipermedia, se estudian los antecedentes históricos del **hipertexto** en donde sobresale la figura de Vanner Bush, un matemático canadiense que al finalizar la segunda guerra mundial publica un artículo titulado **As we may think**, en donde describe un dispositivo tecnológico capaz de almacenar

y clasificar la información de manera que su recuperación resultará más efectivo. Como respuesta a los problemas de organización de grandes datos; solo un invento tecnológico sería capaz de realizar tales tareas de un modo automático, veloz y eficiente. El MemEx (Memory Extended) una máquina con herramientas capaces de organizar, jerarquizar y recuperar la información, con la habilidad para crear enlaces, recorridos, anotaciones, en la posibilidad de llevar de una parte a otra en lo que ahora conocemos como navegación, con sistemas jerárquicos por asociación de núcleos de modo que los archivos pudieran recuperarse automáticamente (Díaz Noci y Salaverria; 2003;Scolari, 2010).

La búsqueda de la automatización de los procesos de almacenamiento, organización, jerarquización y recuperación de la información es lo que detona la programación de recursos informáticos en sistemas operativos de comunicación entre las acciones de la máquina al usuario y viceversa.

Bush (Bush, 2001), se basó en la estructura del sistema nervioso y las conexiones neuronales, así como en algunos procesos mentales en el almacenamiento y recuperación de la información, incluyendo los alcances de la asociación de contenidos, mensajes, archivos, datos, etc. Posterior a esta propuesta, aparece XANADU, como un sistema para la gestión de redes hipertextuales. Es así, como el hipertexto, conocido como el *“texto dentro del texto”*, *“el texto vinculado a otro texto fuera del texto original”*, o *“el texto inacabado”*, se muestra cada vez más como la opción para muchos de los procesos de formación mediatizada. Si desde su origen, la palabra texto, significa trama, entramado, como derivación de la acción de tejer, es que se percibe como el conjunto de palabras que componen un producto básicamente escrito, que representa una serie de ideas entrelazadas. Como cualquier texto, está provisto por narrativas cortas, experiencias, reflexiones, citas, ideas, representaciones sociales y culturales, historicidades, ideologías, datos, figuras, formas, contrastes, entre otras cosas, como una arquitectura que transforma lo complejo que resulta la realidad en algo legible; permite un ordenamiento de datos. El hipertexto es la visualización del texto multidimensionado y complementado visualmente con la intención primordial por presentar la interrelación de los conceptos que se incluyen, puede ser definido desde varios ángulos, como tecnología, como herramienta de lectura y escritura, así como una interconexión semántica. El hipertexto o hipermedio electrónico es una forma de

comunicación propia de nuestra sociedad “multimedial”. Si bien se pone énfasis en el recorrido de lectura no lineal, quizás lo más original es la construcción de sentido a partir de la interacción profunda de los diversos lenguajes que lo componen. (San Martín; 2003:27)

Para Caro y Arbelaez(2009) y Diez (1996), es el resultado tanto de adelantos tecnológicos para comunicar de una manera diferentes al texto lineal como un tecnología propiamente dicho, que organiza la información en una serie de enlaces que posee estructuras de programación para la recuperación de dicha información. Por su parte Conklin (1987), resalta el diseño de la interface constituida en “ventanas” o cuadros definidos en una pantalla, las cuales son asociadas a objetos en una base de datos y enlaces provistos entre estos objetos, tanto gráficamente (iconos etiquetados) como en la base de datos (apuntadores). Para Scolari (2010) el hipertexto es principalmente una herramienta para la lectura, en el formato tradicional del desciframiento como en la apropiación de elementos conceptuales que provocan la co-participación. Además de que los usuarios desarrollan básicamente tres acciones: navegación, secuencialización y la búsqueda.

La potencialidad del hipertexto radica precisamente en las posibilidades de interconexión infinita que no pueden percibirse con el primer contacto visual, sino que deben descubrirse en la interacción con los hipervínculos, en una acción lúdica de descubrimiento, en donde, la mayoría de las veces si los usuarios encuentran información valiosa regresarán para hacer uso de ella. Es un rompecabezas conceptual en el que cada usuario es responsable de la construcción final, el autor define una estructura, pero quien participa en él realiza una conexión casi siempre diferente al original. Para Bolter (1991) consta fundamentalmente de tópicos y sus conexiones; estos pueden ser párrafos, oraciones o palabras simples. El hipertexto no es un libro impreso, pero si es una organización textual en la que se puede colaborar extendiendo no solo las fronteras epistemológicas, sino la posibilidad de interconexión textual.

El hipertexto puede tener grandes atractivos en la inmediatez, la accesibilidad y la interconexión textual; sin embargo, sobresale la oportunidad por la co-construcción,

en donde el autor cede su lugar al lector para construir un texto cada vez más complejo; como tecnología, arquitectura del discurso escrito o dispositivo multimedial que posibilita nuevos flujos de datos, permite reflexionar sobre la importancia que tiene en el intercambio de información y no solo eso, sino la probable participación e integración en grupos sociales conformados y disponibles en la red. Asimismo, cambia radicalmente las experiencias a las que se refieren los términos leer, escribir y texto. Landow citado en Levy (1999) sostiene que el hipertexto atomiza el texto de dos modos; elimina la linealidad y destaca la autonomía e inestabilidad del texto

Tal vez una de las características más sobresalientes del hipertexto es que crea una nueva dimensión espacial; es decir, que ya no hablamos del texto como un elemento concreto sino como un sitio en el ciberespacio. Siguiendo a Landow (1996) y Scolari (2010), el hipertexto cumple con ciertos rasgos característicos en sus diferentes dimensiones, que por cuestiones de estudio dividiremos, sin embargo, en lo real se articulan dinámicamente; está compuesto por múltiples cuerpos sin unión secuencial predeterminada, se trata de conjuntos de nodos que llevan a textos internos como sigue:

1.- Unidad, fragmentación y segmentariedad.

El hipertexto contiene una serie de ideas, conceptos y datos organizados en textos segmentados pero cada fragmento debe tener su autonomía. Cada unidad textual es autónoma en sí misma, pero a la vez debe estar relacionada con el tema central. Debe proveer un medio adecuado para organizar y presentar la información poco o nada estructurada y sin rigidez. Pueden utilizarse esquemas jerárquicos creando estructuras de redes

2.-Discontinuidad.

Existe una ruptura con la linealidad del discurso a partir de diferentes bifurcaciones

3.-Multilinealidad o No linealidad.

La no linealidad hace pues del hipertexto un medio de trasmisión multidimensional de la información (Caridad y Moscoso, 1991:35). El hipertexto se convierte, por lo tanto, en un documento sin principio ni fin, que puede ser leído y releído de manera diferente dependiendo de los intereses del lector.

4.- Interconexión.

Se refiere a la posibilidad que ofrece el medio de conectar/acceder a diferentes textos dependiendo de los objetivos del autor e intereses del lector. Tener asociada una interfaz de usuario muy intuitiva, por lo que el usuario no debería de realizar grandes esfuerzos para obtener información requerida

5.- Estructura en red

Es un ambiente colaborativo, en la que se debe de provocar y respetar la participación

6.- Interacción

La información se encuentra distribuida permitiendo diferentes tipos de relaciones, ya sea entre los usuarios y los contenidos y de los usuarios con otros usuarios

7.- Condición efímera, asociado a la temporalidad pasajera, que no se circunscribe en la intención por perdurar o mantener ciertas características u acciones por un tiempo prolongado.

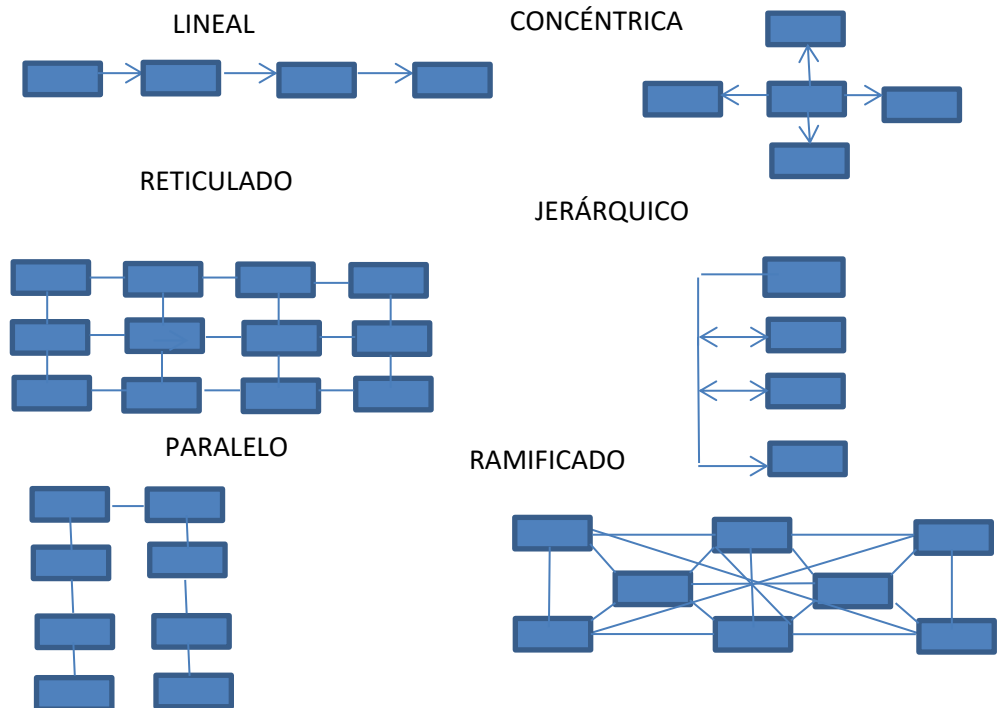
Para Bianchi (1999) provoca e invoca un marco psíquico diferente: inevitablemente utiliza y produce nexos con otros textos e ideas, que el autor atrae de su memoria o de los sistemas electrónicos con los cuales trabaja y estos desplazan texto, lector y escritor hacia otro espacio de escritura, el primer mensaje puede mantenerse, pero debido a las colaboraciones a intervenciones de los diferentes participantes, el resultado u orientación de la primer publicación puede llegar a ser solo un detonante transitorio. Este enlistado de características generales tanto técnicas como tecnológicas y de impacto en la relación social, nos permite acercarnos a la conformación de la estructura hipertextual, que posteriormente se traducirá en los diferentes modelos hipertextuales con una composición de nodos como el origen y base de la información o los datos, enlaces, que permiten la relación entre sub-elementos de los nodos, o de nodos con otros nodos como son los anclajes.

Los nodos son unidades básicas del hipertexto, es un punto de focalización que pueden ser un párrafo, una cita, una imagen, un video hasta documentos completos que en su interior permiten la navegación. Pueden aparecer de manera arbitraria o no, dados los alcances educativos e intencionales de la información disponible en red, ya que dependen del diseño que elija el propio autor. Los enlaces sirven para

conectar los nodos de manera bidireccional entre nodos o entre enlaces constituyendo una real “telaraña” de información. Los nodos y sus enlaces pueden llevar a la aclaración de conceptos o a la vinculación lógica entre conceptos y contenidos, ya sean escritos o no. Por último, el anclaje, es el punto destino que activa físicamente un enlace. Es técnicamente en donde se detiene un enlace abriendo la posibilidad por visualizar un nuevo nodo o menú de opciones hipertextuales.

Están por ejemplo el modelo de comprensión textual de Kinscht y la teoría proposicional de Van Dijk (1978), en donde se concibe la comprensión de un texto como un proceso activo que consiste en la construcción de representaciones mentales traducidas en escritos en su mayoría lineales, ya que sigue la idea convencional del texto digital distinto a la idea del hipertexto no lineal. Complementado la propuesta basada en la escritura. Chin y Pass (1997) señalan la diferencia entre la información escrita y las potencialidades que otorga la imagen, resaltando el estudio de esta última por encima de la representación del discurso escrito. Para estos especialistas, lo más interesante es estudiar el impacto que la globalidad de la imagen tiene como forma de expresión. Si bien las estructuras mismas de las redes sociales permiten la producción tanto escrita, como el complemento visual, lo interesante es avanzar hacia el análisis de sus impactos en elementos más ciberculturales, en la participación y en la interconexión intertextual. Orihuela (1999) atiende el bosquejo de la estructura hipertextual de acuerdo a siete modelos básicos (Lineal o secuencial, ramificada, paralela, concéntrica, jerárquica, reticular, mixta), que de manera gráfica se representan de la siguiente manera:

Imagen 3
Modelos gráficos de hipertexto



Fuente: <http://hipertexto.info/documentos/estructura.htm>

Reflexionando sobre las funciones de navegación; el hipertexto debe permitir:

- 1.- Identificación simple del contenido visual sea en imagen o texto.
- 2.- La reproducción del contenido o la información
- 3.- Infinidad de enlaces y anclajes que posibiliten la asociación multidimensional de la información
- 4.- La presentación de recursos y espacios para la colaboración, la participación, la interacción y el intercambio de la información

Aun pensando que es una estructura en la que se depositan una serie de dispositivos de información, comunicación, colaboración y aprendizaje. Por supuesto que los medios y sus lenguajes tienen un papel singular, destacando el

papel que la multimedia tiene en la constitución compleja de la hipermedia, en una mezcla de medios convencionales en una construcción única. La imagen en movimiento con su complemento de audio en formato de reproducción simple; al trasladarlo al ambiente digitalizado con la oportunidad por intervenir en la interface de manera interactiva; adquiere mayor atractivo cuando se encuentra disponible por interconexión en red. El segundo componente de la hipermedia es la multimedia.

La palabra **multimedia** ofrece la idea de “varios”, “muchos”, “variables”, “diferentes”, “múltiples”; medios, cada uno con una manera única y particular de ofrecer un contenido en formato de canal de comunicación. Los formatos de constitución de discursos como explicación pueden ser escritos; en textos cortos, en la aparición de nuevas formas de expresión textual, sintetizados pero que no pierden la esencia del contenido; visuales; en imágenes, figuras, formas; audio, música, onomatopeyas, sonidos ambientales y complementarios; así como todos ellos añadiendo el movimiento de los “objetos”, el dinamismo y la interacción entre ellos, pero también con el usuario.

Si de por sí, cada medio provoca una sensación de inmersión en un ambiente virtual en el que prevalece la interpretación subjetiva y abstracta; en la diversificación de canales se eleva el grado de estimulación sensorial, haciendo mucho más significativos los mensajes.

El mayor atractivo en los productos multimedia tiene que ver con la calidad y atractivo de las imágenes; la lógica en la presentación secuenciada, dinámica y contextualizada. Se puede reflexionar sobre la exaltación de ciertas características

Dentro de sus características generales, se pueden destacar:

- Ambiente digital
- Interactividad
- Composición visual
- Relación auditiva
- Complemento textual

- Mapas de navegación tanto lineal como en rizoma
- Discurso de fácil interpretación
- Ubicación Conceptual holística
- Manejo de Metamedios; por lo tanto, metalenguajes

La multimedia tiene una vinculación directa con la idea de software, constituido por un script, como guion simplificado de navegación, aplicaciones, recursos, herramientas de modificación de la configuración; con un componente en hardware, como el conjunto de circuitos y dispositivos electrónicos que constituyen un artefacto tecnológico que computa, pero además automatiza.

Lo que más llama la atención en la estructura multimedial, tiene que ver con el diseño tecnológico en sí; con el manejo de contenidos, como discursos que provocan movimientos cognitivos, analítico-reflexivos para que el sujeto mismo se vea obligado a interactuar con la aplicación informática.

No hay duda de que hipermedia, ha sido uno de los hitos más importantes de la constitución de una cibercultura. Según Martin Barbero (2002) interesa específicamente analizar cómo las tecnologías ensamblan en esos procesos de la reconfiguración de lo social, contribuyendo a transformar las dinámicas de las instituciones encargadas de la producción y transmisión de la cultura. En general, uno de los rasgos innovadores de la hipermedia, es la transmedialidad, como la disminución de las barreras entre los diferentes medios y sus mensajes, en un juego que sobrepone dispositivos, mezclando, articulando, en lo que Marshall McLuhan (2004), determinó como una de las características primordiales de los nuevos dispositivos de comunicación en su capacidad para borrar las barreras entre los medios y contaminarlos entre sí.

El papel de la hipermedia en la relación entre los usuarios de las diferentes redes sociales, impacta directamente en los procesos de apropiación de los discursos escritos; en la interpretación de los contenidos audiovisuales; en la estimulación de la sensibilidad auditiva; así como en la provocación del desarrollo de habilidades cognitivas compleja, en el análisis y la reflexión; en este encuentro las personas se

van influenciando mutuamente, no solo en el tipo de publicaciones; sino en el uso que hace de ellas, en el reconocimiento de la producción de origen , abriendo grandes posibilidades de diálogo. Las personas se conectan y participan en las redes sociales, con dos intenciones principales: consumir y producir tanto información como conocimiento.

Se entablan una serie de intercambios comunicativos entre los usuarios de la red; que pueden ser de persona a persona o de persona a personas; en donde la influencia mutua es significativa gracias a los patrones de creación consiente de perfiles de personalidad; como representación de una identidad corporal, que se desterritorializa en el tipo de publicaciones que se eligen para compartir; y que de alguna manera también despiertan procesos de identificación.

En la red social Facebook, gracias a su arquitectura hipermedia, se potencializan una serie de actividades de diverso orden, tanto para el desarrollo de habilidades tanto cognitivas en procesos de aprendizaje; como aquellas del orden social, mediadas por los lenguajes emergentes y mediatizadas por los dispositivos y aplicaciones digitales. La constitución de los diferentes grupos, que pueden ser cerrados o abiertos, obedece del mismo modo a la comunicación personal como aquella que se suscita hacia una comunidad virtual.

4.6 Fenómeno tecnológico llamado Facebook

Parecería que los propósitos no han tenido grandes cambios, ya que, desde las primeras redes sociales digitales, estas actividades se traducían en la compartición de datos personales en cuanto, a moda, vestido, paseos, inquietudes, amistades, etc.

Estructuralmente, la red social cobra un singular atractivo en cuanto al juego de metalenguajes; es decir de una articulación de varios lenguajes ya sea en sincronía o hibridez. De tal manera que el usuario puede tener tanto recursos visuales como a través de le apalabra impresa; obteniendo paulatinamente nuevas y variados recursos, ya que las publicaciones se reciben y actualizan constantemente. Además de abrir un nivel más alto de interactividad (Fainholc, 1996), con la oportunidad de hacer presencia “directa o indirecta, ya que con el botón “me gusta” existe un indicio mínimo de revisión de la información

Particularmente la red social **Facebook** o “la libreta de perfiles”, supone una similitud no solo con el ya mencionado librito personal, sino también con un álbum fotográfico y una bitácora que registra los eventos más importantes en el momento exacto; de este modo es que, paulatinamente la red social se ha ido configurando como una arquitectura semejante a la vida cotidiana en el mundo de lo concreto. El mundo cibercultural de Facebook es una invitación a espacios subjetivos, subrealista, alternos, pero sobre todo paralelos a todo aquello que se desarrolla en lo real. Pero cabría preguntarse en estos grandes tiempos de interconexión permanente: ¿Qué es lo real para el sujeto? Si más bien la convivencia mediatizada le exige más tiempo que aquel en el que existe en la realidad concreta.

Lo real habla del grado de aprehensión de los objetos que en este caso también pueden ser tener un alto grado de subjetividad, ya que no son tangibles, pero sí perceptibles. En el ambiente virtual de la red social, se supone que “existe” un “encuentro personal”, en el que realmente no importe si es o no quien dice ser. El encuentro es mediado por el lenguaje y mediatizado por una aplicación informática. Considerando que se realiza una ida y vuelta de información influenciándose recíprocamente ambos entornos. Aquello que sucede en el grupo virtual se retoma en la presencialidad y viceversa

Una ventaja en cuanto a la participación en las redes sociales digitales tiene que ver con la disminución de la presión personal o gesticular que acompaña la oralidad. Si bien se ha visto que la participación a través del uso de los diferentes medios es mayor, pues la comunicación cara a cara siembra cierta presión y limitante, al no estar en contacto personal, la comunicación es más libre, la atención en cada comentario también es mayor lo que difícilmente se da en el aula, en donde la labor docente es catedrática a través de un discurso de explicación técnica compleja altamente intelectualista. Existe una marcada informalidad en la comunicación, impregnada de un alto nivel de libertad de expresión, ya que no se cumple con la rigurosidad gramatical o protocolaria de las conversaciones personales.

En febrero de 2004 un estudiante de Harvard llamado Mark Zuckerberg lanzó un sitio web llamado “the Facebook” como un servicio para ayudar a la red de

estudiantes de Harvard a conectarse entre sí (Yadav, citado en Piscitelli; 2010: IX), con una estructura digital hipertextual, en sentido en el que se puede encontrar información tanto de manera lineal como multilineal, inter-textual, como en la posibilidad por encontrar enlaces fuera de la red misma. Desde que se abrió el sitio se puede hacer conexión con miembros de una familia, amigos, crear sus propios grupos activistas, comunidades y espacios virtuales, convirtiéndose en un entorno para apoyar la movilización social, constituyéndose como el reflejo más cercano a lo que sucede “realmente” en una sociedad específica, si se puede decir; ya que en las posibilidades de “encuentro”, las personas pueden pertenecer a naciones distantes, a culturas con costumbres diferentes, discursos gramaticalmente diferentes, pero que gracias al dispositivo tecnológico se pueden acercar. Algo característico es que ahora lo privado se hace público y lo público más público.

A pesar de que Facebook articula la mayoría de las aplicaciones de la web 2.0 (y las grandes posibilidades por interconectarse con algunos recursos de la web 1.0), por lo que se conecta la gente al sitio tiene que ver más por esa inquietud de encontrar aquello que alguna vez fue del campo de lo privado. Desde los grandes reality shows en los que grandes estrellas o personajes reconocidos abren las puertas de su intimidad para dar a conocer sus formas particulares de vivir y relacionarse, Facebook se presenta como un escaparate de los deseos transmitidos en los medios masivos convencionales.

En el 2014, 51 millones de mexicanos se encontraban conectados a Facebook según el informe de Jorge Ruiz, director de la red social para México en una entrevista divulgada por la revista digital de la cadena de noticias CNN México. De estos, 31 millones se conectan diariamente, debido a la masificación y expansión de los dispositivos móviles.

Tabla 6
Millones de usuarios de dispositivos móviles
por país: Brasil, México y Argentina

usuarios(millones)	Brasil	México	Argentina
Activos diarios	56	31	16
Activos mensuales	87	51	23
Diarios con dispositivos móviles	35	25	10
Mensuales con dispositivos móviles	63	42	17

*Fuente: Revista digital del Centro de noticias CNN.
Consultado el 18 de marzo 2014 23:45 hrs.*

Las actividades que realizan en la red social se concentran en el intercambio de información por cuestiones más personales; aunque en los últimos años el interés es sustancialmente empresarial. Claramente, las reglas para ser partícipe de la red social Facebook van evolucionando de acuerdo con las posibilidades de publicación, mucho más que aquella que se obtiene con los medios masivos convencionales como son la radio y la televisión. En el campo de lo educativo, abre las posibilidades para el trabajo colaborativo convirtiéndose en una plataforma de dispositivos intelectuales, en los que realmente no interesa el seguimiento curricular, sino más bien que sean funcionales en una práctica del mundo cotidiano que puede ser familiar o laboral.

Según la Asociación Mexicana de Internet (AMIPICI), en el *13° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2017*, expone una penetración entre la población mexicana considerando los 6 años en adelante, tanto que en el 2014 53.9 millones de mexicanos utilizan internet de manera regular; ya a finales del 2016, la cifra aumentó a 70 millones de internautas. En donde, se pueden resaltar como principales actividades; el acceso a las redes sociales, el envío de mensajes vía correo electrónico, mensajes instantáneos, búsqueda de información y leer información relevante, entre otros. También resalta Facebook como principal red sociodigital utilizada por el 95% de los encuestados de un total de 1626 encuestas con un error muestral $\pm 2,4\%$. Sobresale como principal lugar para la búsqueda de

la información las diferentes redes sociales, mostrando un aumento en el uso whatsApp y Twitter.

El trabajo de conexión individualizada requiere de herramientas para ponerse de acuerdo sobre la construcción colaborativa, para compartir documentos, hipervincular, pero sobre todo comunicarse. Presenta una ventaja pues de modo paralelo a las actividades cotidianas, entre ellas las escolarizadas, los sitios requieren de un nivel de atención intermitente, de mayor flujo de datos, pero que, sin embargo, es una alternativa de formación permanente. El acto educativo, se puede realizar a través de las redes sociales en el momento menos esperado. La propuesta debe apuntar hacia la utilización de la red como entorno conversacional e interactivo para el aprendizaje. (Adaime, en Piscitelli;2010: 25)

Un elemento que llama la atención en cuanto al diseño de la interface de Facebook, es que realmente no se requieren de grandes conocimientos informáticos o académicos; de modo que el proceso de alfabetización digital tiene un rasgo muy marcado en cuanto a los contenidos más que a la estructura misma de la red o al desarrollo de habilidades para la comprensión lectora o en la adquisición de competencias lingüísticas. Esta red social rebasa estas expectativas construyéndose en el ciber-espacio de conversación más utilizado.

En Facebook, las prácticas socio-tecnológicas se están orientando a la construcción del Yo digital; se visualizan nuevas formas narrativas, en donde la construcción social de la identidad digital es el elemento que articula y convergen en un momento coyuntural todas las prácticas informáticas posibles. En los pequeños espacios de narración y participación; lo que aparece es un breve reflejo de la constitución del Yo digital; expresado en lenguaje escrito y conforme se va avanzando en la alfabetización digital, se van añadiendo nuevos elementos informáticos; gramaticales, pero sobre todo pragmáticos. Lo que se busca es la funcionalidad de los mensajes.

Las publicaciones como formas de exteriorización de la complejidad identitaria, de la cultura, la historicidad del sujeto y de su posibilidad de Ser, ante todo es una

aventura de intercambio simbólico. Lo que las personas comparten en la vida cotidiana repercute en Facebook, del mismo modo aquello que se comparte en Facebook influyen en la vida cotidiana y en el dinamismo de la red misma. Tanto ha sido el atractivo de la red social que un grupo de estudiosos se ha aventurado hacer una serie de propuestas para introducirla como un apoyo para la formación a nivel superior.

El uso de la red sociodigital Facebook, tiene un origen reconocido al interior de la vida universitaria en Estados Unidos con una fuerte proyección en diferentes ámbitos, que ha re-encontrado sus orígenes en las Instituciones Educativas con un giro tanto en lo social como en lo académico, estudiando sus potencialidades en el proceso de enseñanza y de los diferentes tipos de aprendizaje.

Este renovado ámbito de encuentro entre la interface modernizada del Facebook con las intenciones educativas y de aprendizaje adquiere una nueva denominación en el proyecto Facebook como una propuesta de uso dirigido, controlado, pero con las ventajas de la apertura y la libertad en la publicación de información.

El proyecto Facebook explica Iván Adaime citado en Piscitelli (2010), es una mirada sobre lo que sería una post-universidad en la creación de entornos colaborativos educativos; esto es una manera de concebir el aprendizaje más allá del modelo de transmisión tradicional, un modelo donde los instructores (y libros) difunden y donde los estudiantes escuchan pasivamente. Por lo que se tiene que diseñar un cambio sobre la repetición de las palabras publicadas como un lugar en el que no se agotan los mensajes como sucede en el aula, promoviendo la investigación entre pares y obteniendo como resultado productos textuales y audiovisuales, en este caso el objeto de estudio ya no sería la información misma, sino la experiencia de encuentro colaborativo con el otro. La propuesta del autor es utilizar facebook como recinto de investigación usando Facebook, penetrándose en su dinámica, los modos de comunicación , la participación en una comunidad virtual en donde evidentemente emerge la identidad de los usuarios.

En esencia, el grupo de investigación comandado por Piscitelli en la propuesta por utilizar la principal red sociodigital con intenciones educativas en el nivel superior, resalta la serie de estrategias necesarias en el intento por la construcción de un entorno colaborativo y abierto de educación, más atractivo, informal pero que se

ajustara más a las maneras en que entendemos que se produce el conocimiento y menos a una tradición educativa “que concibe a los alumnos como destinatarios y no actores de este proceso” (Piscitelli;2010: XV). Acostumbrados a la presentación lógica y de rigidez lineal, expositiva, verbalizadora de los discursos académicos; de largas horas de espera para encontrar algo atractivo en cada sesión, la síntesis y multidimensionalidad de las narrativas características de la red social justifican su gran atracción.

4. 7 Tipos de publicaciones en la red sociodigital facebook

La arquitectura hipertextual de la red social se encuentra caracterizada por un diseño principalmente secuencial con la oportunidad por convertirse en un rizoma de extensiones tanto al interior como al exterior de la aplicación.

Las posibilidades para compartir información son múltiples en el sentido en el que se puede encontrar tanto texto, como recursos audiovisuales, en diversos formatos y manejos de contenido.

La “libreta de caras” como un diario personal, cuenta por medio de los diferentes recursos situaciones de la vida cotidiana de las personas, sin necesidad por establecer contacto presencial; caracterizada por la libertad en el uso del lenguaje, en donde lo privado se hace público en el encuentro multidimensional y referencial entre las personas que alguna vez formaron parte significativa en la vida de cada uno de quienes deciden diseñar un perfil de usuario.

Entre esta multiplicidad de publicaciones se consideran: los textos donde privilegia un tipo de escritura sin rigurosidad ni gramatical ni sintáctica, denominada “vernácula” (Cassany;2009), caracterizada por la simplicidad, con la oportunidad por la creación de nuevos códigos y expresiones personales; las noticias y los artículos de revista, pueden ser incrustadas directamente en la red o hipervincularse a sitios formales con reconocimiento Nacional o Internacional; las infografías, son básicamente imágenes que representan un proceso cognitivo o de aprendizaje previo; las fotografías son un recurso que guarda cierto atractivo, pues como fragmento de una realidad, reflejan tanto la vida cotidiana de las personas, como

sus actividades sociales, entre otras; los memes, son un recurso básicamente visual que han llamado la atención por la singularidad en el manejo del lenguaje en doble sentido cargado por la crítica, la burla y la sátira; las caricaturas, pueden ser parte de una tira cómica que a través de personajes conocidos o trasladados de los medios de comunicación masiva a la red, permiten una crítica a las situaciones del presente, los videos siguen guardando cierto atractivo guardando una temporalidad menor que aquellos que se utilizan directamente en las aulas o con un gran contenido educativo.

En este sentido, es que llama la atención, pues los temas no necesariamente tienen que ver con aquello que se está trabajando en la escuela, por el contrario, llama mucho más la atención aquello que se desprende los intereses particulares de los usuarios; las aplicaciones informáticas y los videojuegos, encuentran un entorno de fácil acceso sin la necesidad de instalar grandes o complicados mecanismos; y por último los hipervínculos que sirven de pretexto para salir de la propia red social y que llevan a sitios con información o datos totalmente diferentes a los anteriores como pueden ser blogs, wikis, páginas personales, etc. A continuación, se ofrecen una serie de ejemplos:

1.- Textos

Las publicaciones tipo texto corresponden aquellas que tienen como base la palabra escrita; que pueden seguir las reglas gramaticales del idioma, o en la creación de nuevos lenguajes que se van construyendo al interior de las micro-comunidades digitales. Pueden comentarios que se caracterizan por la necesidad de la inmediatez y que por ello van sintetizando las palabras. A fin de cuentas, lo significativo tiene que ver con la oralidad que se desprende de la lectura; es decir que, en el momento de descifrar una nueva palabra, obtiene significado en la resonancia del pensamiento.

Además del complemento de expresiones como los ya conocidos e-moticons o stickers, como formas animadas como representación de concretos tan abstractos como son las emociones. Los siguientes son los tipos de publicaciones que se pueden encontrar de manera general en cualquier página personal o de grupo en la

red social Facebook. Uno de los principales espacios para publicar textos cortos, es aquel que se ubica por la leyenda: “¿**Qué estás pensando?**”

Imagen 4

Cuadro de comentarios de la red sociodigital Facebook



Fuente: www.facebook.com

Se presenta como una provocación directa al pensamiento, de modo que los usuarios se vean obligados a la publicación de contenidos realmente sin sentido. Estos son los nodos como origen de las publicaciones. Este espacio permite la creación de nodos de publicación de cualquier tipo de texto y es a partir de este que se van construyendo los hipertextos. El modelo regular de hipertexto que se construye es jerárquico, ya que la información se desprende en forma de persianas siguiendo un orden descendente. Así es que se pueden visualizar nodos de publicación de otros usuarios o contactos, con los que se quiera participar y colaborar en la construcción de su hipertexto. Cabe resaltar que en la red social no se crea un solo hipertexto, sino que cada uno de los nodos permite un hipertexto individual. De modo que, en la página personal aparece el nodo original junto con las participaciones de los demás usuarios. El hipertexto que se construye en colaboración social.

2.- Noticias

Son un tipo de publicación que originalmente se encuentra fuera de la red social, pero por las posibilidades del diseño de la interfase se puede compartir, y de esta manera ser ya parte propia de la red y de los usuarios que pueden verlo, por lo

tanto, volver a compartir. Existen sitios reconocidos por las cadenas de noticias, periódicos que han creado sus páginas personales, programas noticiosos de televisión que han recurrido a la publicación de eventos importantes con mayor impacto en la red social que en el medio de comunicación masiva de origen.

Imagen 5,6,7.
Ejemplos de noticias que se pueden insertar directamente en la red social



Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

3.- Artículos de revistas electrónicas especializadas en temas educativos o tecnológicos

Del mismo modo que las noticias, son recursos que comúnmente se encuentran fuera de la red social; sus productos son el resultado de una serie de investigaciones tanto en el ámbito documental como en el práctico. La mayoría de los artículos de revistas electrónicas tienen un comité editorial que revisa y avala la calidad del trabajo, de modo que puede ser publicada, así como compartida en el caso que nos interesa.

Imagen 8

Ejemplo de Artículo de revistas con hipervinculación fuera de la red sociodigital Facebook.

Hasta el face se puede citar.

¿CÓMO CITAR INFORMACIÓN EN LA RED SOCIAL?	
MLA	APA
Apellido, Nombre. "El post de Facebook 'Integro' Facebook." Fecha del post. [Fecha de acceso].	Nombre de usuario. (Año, mes, día). El post 'Integro' [Integ]. Recuperado de http://facebook.com
Apellido, Nombre. (Nombre de usuario) "El tuit 'Integro'." Fecha, hora. Tuit.	Usuario. (Año, mes, día). El tuit 'Integro' [Integ]. Recuperado de http://twitter.com/usuario
Título del video. Fecha de publicación del video. YouTube. Web. Fecha de acceso.	Apellido, Inicial del nombre. (Año, mes, día). Título del video. [Archivo del video]. Recuperado de http://www.youtube.com URL específica.
Apellido, Nombre. "Título de la entrada del blog." Título del blog, editor. Fecha de publicación. Web. Fecha de acceso.	Apellido, Inicial del nombre. (Año, mes, día). Título de la entrada del [Mensaje del blog]. Recuperado de http://xxxxxx.com
Apellido, Nombre. "Título del mensaje." Mensaje para "nombre del destinatario." Fecha del mensaje. Email.	Se cita en el texto, no en la lista de referencias. Inicial y apellido del emisor (comunicación personal, mes, día, año).

Especialización en Comunicación Política EAFIT
March 24, 2015

Las redes sociales ofrecen hoy información relevante para documentos académicos. El Sistema de Bibliotecas de la Universidad de los Andes, Biblioteca Uniandes, ...

See More

Like Page

Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

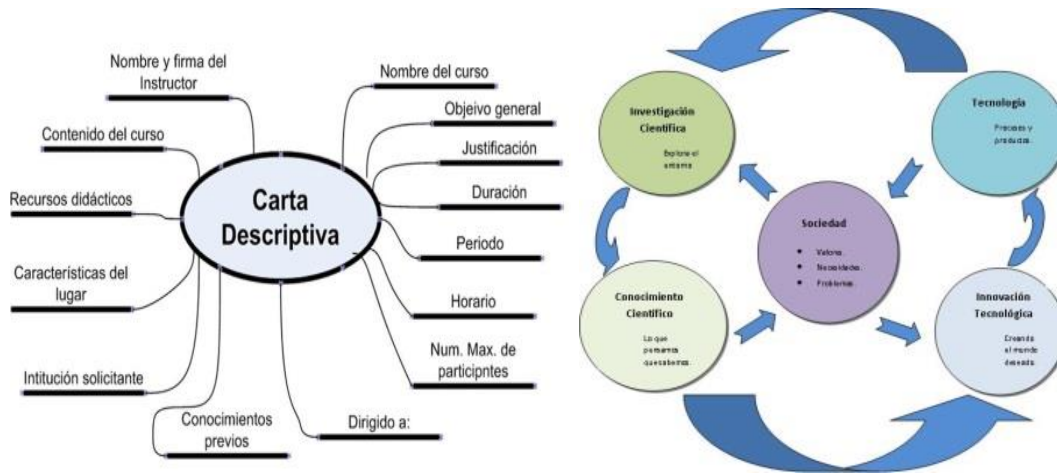
La red sociodigital Facebook, tiene grandes ventajas en la apertura hacia información que no se constituye dentro de la propia arquitectura, sino que también existe la posibilidad de salir a los confines de la hiperconexión.

4.- Infografías

Se entiende como una representación gráfica de una síntesis de conceptos o imágenes. Permite la construcción de reales mapas de conceptos que considera los elementos más importantes de una idea más compleja, vincula principalmente lo gráfico con lo escrito en una producción visual como construcción resultado de un proceso cognitivo, pero que a su vez sintetiza un trabajo mucho más elaborado.

Imagen 9 y 10

Ejemplos de infografías en configuración mapa conceptual y esquema de procesos



Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

Las infografías han ido evolucionando no solo en la representación gráfica de procesos o síntesis de información, sino también a gráficos que articulan lo visual con lo escrito. Su mayor uso ha sido en el campo de la publicidad gráfica como una forma periodística dibujada para informar, según Valero (2001), debe cumplir con ciertas características, entre las que sobre salen: el significado, la intención de la información, elementos icónicos precisos, proporción estética, concordancia entre los elementos visuales y los escritos.

5.- Fotografías

La palabra fotografía quiere decir “diseñar o escribir con luz”, es una técnica para la obtención de una imagen impresa sobre un papel. Los alcances de los dispositivos tecnológicos van permitiendo capturar una serie de imágenes de la realidad concreta, que pueden ser compartidos directamente sin la necesidad de llegar a la impresión en papel. Las fotografías que existen dentro de la red social van desde aquellas que se toman las propias personas denominadas “selfies”; las panorámicas

de paisajes, de eventos sociales, vacaciones, etc., que de alguna manera van representando la vida cotidiana de las personas.

Imagen 11

Fotografía del grupo en sesiones de laboratorio de computo



Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

6.- Los memes

La palabra *meme* se usa para describir una idea, un símbolo, un fenómeno, de manera explosiva utilizando un lenguaje sarcástico, de crítica que intenta provocar un proceso reflexivo. Juega con el doble sentido en términos del pensamiento para que, a través de la imagen se disminuya un rasgo violento o de tensión como componente mismo de la imagen que se construye. Dice Arango (2015), que los memes pueden entenderse como un fenómeno de la cultura digital, que implican una resignificación. En Facebook, se han convertido en unidades gráficas que complementan un comentario, o que por sí solos son una provocación para interactuar.

La idea es partir de imágenes conocidas que conllevan ciertas expresiones gesticulares o corporales, que, a través del complemento textual, adquieren un nuevo sentido, apegado al lenguaje lúdico.

Imagen 12 y 13
Ejemplos de memes



Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

7.- Caricaturas

En un producto visual que puede constituirse desde una sola imagen con un mensaje o descripción de eventos, como una serie de caricaturas que podrían constituir una narración gráfica más conocida como historieta. En los países anglosajones este tipo de producciones gráficas lleva el nombre de comic, caracterizado por utilizar como personajes a superhéroes que trabajan por establecer el bien y la justicia.

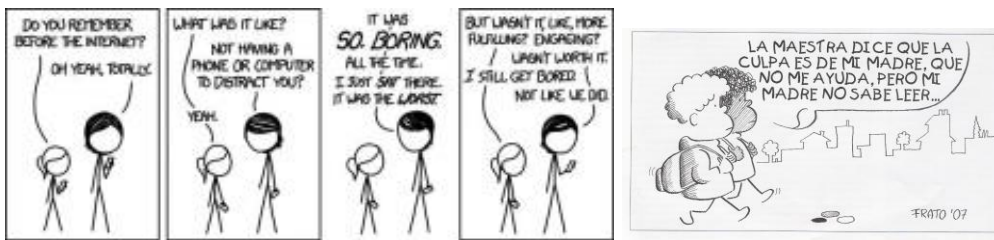
En los países latinoamericanos se le llaman historieta, y el fin de la historia es describir situaciones sociales, políticas, ideológicas que ante los ojos de la producción gráfica son criticables.

En México los antecedentes del periódico y la revista se encuentran en las caricaturas de corte político que sirvieron de apoyo para que la población vulnerable percibiera las situaciones de abuso y descuido del gobierno en turno.

Las caricaturas presentan principalmente un dibujo que lleva consigo un mensaje o una denuncia.

Imagen 14 y 15

Ejemplos de caricaturas



Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

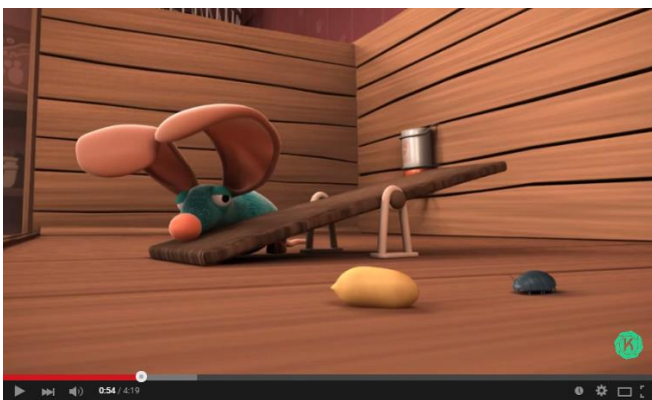
8.- Videos

Por principio es una técnica de grabación de imágenes y sonidos que en su conjunto constituyen un discurso audiovisual. Puede realizarse con una serie de fotografías o imágenes divididas por efectos de transición entre las llamadas “diapositivas” o “slides”. Los videos pueden ser documentales cortos producidos por los propios usuarios de la red, compartidos de sitios fuera de la propia red, como reflejo de la vida cotidiana de las personas.

También pueden ser cortometrajes con una construcción multimedia y digital que puede representar eventos reales como virtuales

Imagen 16 y 17

Ejemplos de videos



Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

La gama de videos que se pueden publicar es realmente amplia, ya que lo interesante en este caso sería el tratamiento del contenido traducido a una serie de imágenes en movimiento.

Algunos videos pueden tener diálogos o complementos escritos que colaboran a la comprensión total del mensaje audiovisual.

9.- Aplicaciones informáticas

Son pequeños scripts o programas que se instalan en la propia red social con el rasgo característico por la alta interactividad entre el usuario y la interface.

Imagen 18

Ejemplo de aplicaciones informáticas



Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

Realmente las aplicaciones informáticas son extensas, ya que pueden servir para diseñar páginas electrónicas, blogs, wikis, para el uso de plataformas de teleformación,

10.- Juegos interactivos educativos.

Son programas informáticos que tienen por intención el desarrollo de habilidades, estrategias, destrezas más cognitivas que motoras.

Con el rango de lo educativo, van enfocadas al fomento de aprendizajes en torno a la solución de problemas, creatividad, expresión artística, al juego simbólico, entre otros.

Imagen 19 y 20

Ejemplos de juegos interactivos en red



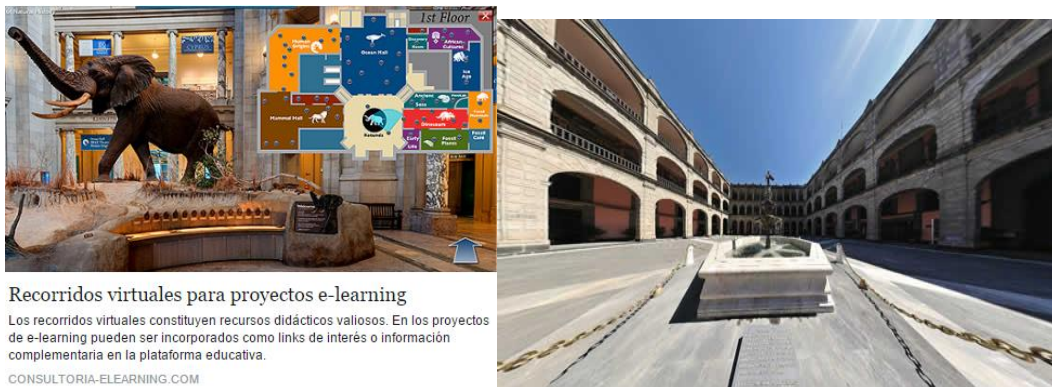
Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

11.- Hipervínculos

Son recursos fuera de la red social Facebook, que por sus propias características digitales son imposibles de visualizar dentro de la misma red. De tal manera, que solo se puede insertar una imagen o la dirección electrónica del recurso de origen. Los hipervínculos pueden considerar información y recursos que no pueden encontrarse en el mismo Facebook o que tienen sitios especializados que no permiten introducirse en la estructura digital de la red social. Pueden ser también fotografías, videos, memes, páginas personales, de noticias y empresas reconocidas, instituciones educativas, museos, etc. Pero por su alta capacidad de almacenamiento no pueden ser visualizados dentro del espacio hipertextual de facebook.

Imagen 21 y 22

Ejemplos de sitios de los cuales se inserta el hipervínculo dentro de la red sociodigital Facebook.



fuelle: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

Todos estos productos, ahora digitalizados pueden ser compartidos como pretexto para establecer vínculos de identificación, como una provocación para que los contactos comenten o simplemente como un recurso dispuesto para quien lo requiera. El uso de diversas tecnologías, sus procesos, medios, lenguajes como productos simbólicos en la Educación Superior, se ha extendido no solo en los procesos presenciales, sino también en propuestas para la actualización, la capacitación y formación permanente.

Con todo el bagaje de información que se ha consolidado como marco de análisis para la etapa con actividades y rasgos cuantitativos, es que se parte precisamente del tipo de publicaciones que comparten los usuarios del grupo paralelo a las prácticas académicas del diplomado para el uso de tecnologías de la información y comunicación pedagógico-didáctica.

4.8 Grado de identificaciones de acuerdo con las publicaciones hipermedia que comparten en la red sociodigital Facebook. (Análisis con enfoque cuantitativo)

Adentrarse al campo de la red social Facebook para cuestiones de investigación, no es una tarea fácil, pues las evidencias como hechos sociales y comunicativos se van acumulando a un ritmo acelerado; además de la diferencia en la interpretación de estos datos con la intención por analizar y reflexionar sobre los procesos de participación que los usuarios realizan no solo en la búsqueda de información; sino también comentando y compartiendo una serie de productos multimedia que presuponen pueden servir o interesar a sus contactos. Los contenidos de las publicaciones son tan diversos como lo son las necesidades o intereses, ya sean personales; de los diferentes campos profesionales, así como del ámbito laboral en el que se desenvuelve el pedagogo; ya sea alrededor de temas educativos, didácticos, en cuanto a los perfiles de docencia; de aprendizaje en el desarrollo de habilidades cognitivas; como en la inquietud por el dominio de recursos informáticos que ofrezcan experiencias de innovación tecnológica.

El análisis con rasgos cuantitativo se realiza partiendo de las publicaciones que se comparten en el grupo de estudio en Facebook que se creó a la par de la primera generación del diplomado *“tecnologías para la información y comunicación pedagógico-didáctica”*, lo que permite esbozar más o menos el tipo de contenidos que les llama la atención con respecto a sus intereses personales o necesidades laborales, cómo estos materiales hipermedia impactan en el grado de aceptación, rechazo y relaciones de reciprocidad entre sus integrantes. Se pueden destacar entre esas publicaciones, los hipervínculos de sitios provenientes de la red en general como del propio Facebook, así como videos, caricaturas, infografías, documentos, artículos de revista, noticias, entre otros.

Para Bruhn Jensen (2014) el análisis cuantitativo en las investigaciones sobre el impacto de los medios en los procesos de intercambio, nos permite establecer un marco descriptivo para realizar ciertas inferencias que son válidas desde los datos hacia su contexto. Es por ello que se recurre a ciertos métodos e instrumentos que

arrojan una serie de productos gráficos o estadísticos con respecto al uso de tecnologías en red.

Es claro que, en grupos con estudiantes de diferentes generaciones, presentan una brecha en el uso de tecnologías, por lo que, los estudiantes especialistas en tecnologías tienen mayores oportunidades por encontrar recursos en otros sitios fuera y dentro de la red. Mismos que causan un atractivo singular como provocación para comentar y de este modo establecer ciertas relaciones entre ellos. Aun cuando los usuarios del grupo tienen oportunidad de verse en los espacios presenciales, la complicación real es cuando deben de trabajar colaborativamente separados geográficamente, ya que cada uno de ellos por sus propias características, la mayoría de las veces no pueden intercambiar información de manera sincrónica, es decir que las posibilidades de conexión en tiempo real están un tanto limitadas.

Al respecto, es que se va creando cierta confianza para publicar una serie de recursos en los cuales van interviniendo una serie de dimensiones tanto internas; en la distinción de rasgos individuales e internos en cuanto a la personalidad; como otros externos en términos de relación social. De modo que, las interacciones en el grupo de estudio pueden o no afianzar aquellas que se van dando de manera presencial; además de constituirse como un campo para solucionar aquellas dudas que vayan quedando en el transcurso de las sesiones presenciales o de la exigencia de las tareas con sentido autónomo no presencial y que no guarden necesariamente una temporalidad. La arquitectura como estructura hipertextual de la red sociodigital Facebook, considera una página de inicio caracterizada en su mayoría por imágenes que dan cuenta de un perfil de usuario; una serie de espacios libres para publicar y comentar de diversa manera ya sea mediante escritos o recursos textuales, videos, imágenes, memes, caricaturas; así como la posibilidad de hipervincular en recursos más complejos que pueden revisarse, descargarse o reproducirse fuera de la propia red.

En la página de inicio del grupo sociodigital del diplomado se constituye visualmente por una mano extendida, ofreciendo la bienvenida hacia una computadora y todo lo que su ambiente conlleva. Siendo un grupo cerrado, está dirigido solo a aquellos

usuarios que se encuentran inscritos en el diplomado con opción a titulación en la modalidad semipresencial.

Imagen 23

Perfil de inicio del grupo sociodigital de los usuarios del diplomado



Fuente: https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

El grupo social se construye como un espacio paralelo a las prácticas presenciales que se realizan en la dinámica formal del diplomado de tecnologías para la información y comunicación pedagógico-didáctica, compartir información no obedece a una temática en particular, existe una marcada libertad por compartir cualquier tipo de contenido, lo que facilita la elección, revisión y participación en diversas conversaciones.

Se hace una revisión de las publicaciones del grupo de estudio conformado por 32 estudiantes del diplomado en “*tecnologías para la información y comunicación pedagógico-didáctica*”, a partir del 24 de noviembre del 2013 al 24 de mayo del 2014, fecha de inicio y término del acto académico formalmente, con lo que se obtiene un total de 892 **nodos**, sin realizar un análisis del rizoma de cada uno de ellos, como estructura hipermedia. De los cuales, resaltan los comentarios textuales y la posibilidad por salir de la red social con los hipervínculos.

Tabla 7

Total de nodos publicados por grupos de acuerdo con el tipo de contenido

	Nodos del grupo	%
Noticias	22	2.46%
Esquemas	22	2.46%
Caricaturas	33	3.69%
Juegos	36	4.03%
Fotografías	39	4.37%
Aplicaciones informáticas	43	4.82%
Artículos de revista	73	8.18%
Videos	49	5.49%
Memes	51	5.71%
Hipervínculos	215	24.1%
Textuales	309	34.64%
TOTALES	892	99.95%

Fuente: elaboración propia

Los nodos son las publicaciones de origen que pueden provocar que los usuarios se sientan atraídos para comentar de manera textual o insertando una serie de recursos que utilizan una diversidad de lenguajes y dispositivos tecnológicos, dentro y fuera de la propia red.

Además del tipo de publicación, un dato relevante tendría que ver con los usuarios del grupo de estudio que publican estos recursos. Para ello se elabora un cuadro de doble entrada utilizando las claves para el análisis cuantitativo de las publicaciones y los usuarios. *(para ello y guardando el anonimato de los usuarios es que los designaremos con ciertas claves)* de la siguiente manera:

Tabla 8

Nomenclatura para identificación de Usuarios del grupo sociodigital

Usuario:	U
Género:	
Masculino	M
Femenino	F
Secuencia:	001

Fuente: elaboración propia

Para denominar por ejemplo al Usuario del género Masculino, que en la lista de cotejo recibió el número 0016, será identificado como UM0016.

En esta participación a través de las publicaciones y comentarios, es que los usuarios van estableciendo ciertos vínculos de identificación. De este total, se encuentran datos individuales acerca de las personas que inician dichos comentarios y publicaciones. Considerando los usuarios con mayor número de nodos publicados de la siguiente manera:

Tabla 9

Total de nodos de publicación de los tres usuarios con mayor número de publicaciones

	UM0016	UF002	UF004	nodos de tres usuarios
Noticias	0	0	0	0
Esquemas	8	11	2	21
Caricaturas	9	11	10	30
Juegos	3	9	11	23
Fotografías	0	4	1	5
Aplicaciones informáticas	11	13	8	32
Videos	8	12	8	28
Memes	11	9	7	27
Artículos de revista	31	23	17	71
Hipervínculos	45	38	23	106
Textuales	76	45	38	159
Total=	203	175	125	502
Comentarios	891	602	465	
Likes	1376	1342	587	

Fuente: elaboración propia

La ausencia física pasa a segundo término, privilegiando la necesidad por compartir información, pero también en el interés por analizar la que comparten los demás integrantes del grupo. De acuerdo con los datos obtenidos, los comentarios textuales son un pilar en el establecimiento de relaciones de comunicación

Los esquemas abarcan, tanto los cuadros sinópticos, los mapas mentales y conceptuales, así como las infografías, y aquellas representaciones visuales que sintetizan ciertos contenidos.

Las caricaturas, abarcan un conjunto de producciones que toman como base el lenguaje del comic o la historieta, en el que existe un personaje principal que critica o denuncia actos impropios o de injusticia social. En la parte de los juegos, se consideran aquellos que simulan acciones físicas como proyección personal, en donde se resaltan acciones de reto en la resolución de problemas y en la creatividad, por ejemplo. La diferencia con las aplicaciones informáticas radica en la posición como usuario y no como diseñador. Siendo la “libreta de caras”, existe un atractivo en esas representaciones en fragmentos de la realidad como vida cotidiana de los usuarios, sus actividades personales, familiares, profesionales, así como aquellas con las que sienten identificación o un gusto especial. Aplicaciones informáticas como término general, abarca una serie de productos digitales, interactivos, multimedia, disponibles en red, ya sean sitios para diseñar, publicar artículos, presentaciones dinámicas, recorridos virtuales, y en tercera dimensión, software educativo y para ofimática.

Por su parte, se percibe un marcado interés por los artículos de revista, cuyo contenido tiene que ver con temas sobre educación, escuela, docencia, didáctica, pedagogía, aprendizaje, habilidades cognitivas, así como en las habilidades necesarias para el manejo e implementación de aplicaciones informáticas, en la multimedia y los interactivos, por ejemplo. Los videos son un producto que combina el lenguaje sonoro con la imagen en movimiento; desde la raíz videns hace referencia a las potencialidades de articulación sensorial en la percepción- El uso de los memes, considera un lenguaje marcado por la crítica y el sarcasmo, que de una manera indirecta abre las posibilidades para transmitir cierto tipo de mensajes, que gracias a la composición visual y escrita, se va disminuyendo una probable carga de violencia simbólica. Hipervínculos o “ligas”, como una actividad que posibilita la navegación, a través de la curiosidad, la incertidumbre y la sorpresa que puede ofrecer el encontrar diferente tipo de información en diferentes formatos

Es claro que los nodos textuales siguen siendo la principal herramienta de la palabra y de la narrativa corta. Los comentarios textuales sintetizan en pocas palabras una idea general de la que se espera cierta participación por parte de los contactos. Los comentarios textuales privilegian el canal de comunicación escrito; sin embargo, los demás recursos pueden considerar la inclusión de dos o más lenguajes acercándose a una construcción multimedia. Después de cierto tiempo en el que se han compartido experiencias, puntos de vista, colaborado en trabajos y proyectos escolares, es evidente que exista cierto conocimiento acerca de las personas, sus modos de Ser y expresarse. Al final, los usuarios como integrantes de un grupo de estudio tienen plena conciencia de lo que sus publicaciones provocan a los demás. En cuanto a la dinámica que se va desarrollando en el grupo social, se podría decir que los estudiantes que son más activos en publicaciones a la par van ganando cierto grado de atracción y popularidad llegando a considerarse como líderes.

El tipo de publicaciones hipermedia, son un material hipersimbólico, en el que se deposita cierto tipo de conocimiento que puede referir a los campos de interés profesional y laboral del pedagogo; en esa atracción por el contenido es que se pueden ir estableciendo una serie de intercambios como vínculos de identificación. La nominación puede entenderse como el nombramiento selectivo por la observación de una cualidad que llama la atención en el sentido de la aceptación o el rechazo. Nominar, signa, u otorga un “sello”, como “huella” de distinción entre los integrantes de un grupo; habla de la elección de un grupo de comportamientos que se observan para desempeñar ciertas funciones dentro de una dinámica o grupo de personas. En la designación, aparece la acción por significar o darle sentido a un objeto, sujeto, fenómeno o acción en comparación con lo que se debe o desea.

El tipo de mensaje escrito como el tipo de recursos multimedia, reflejan tanto aspectos internos que componen la personalidad de los usuarios, como aquellos externos en cuanto a la influencia del campo social y cultural. A partir del tipo de publicaciones, los usuarios comienzan a identificarse entre sí, estableciendo vínculos tanto de aceptación como de rechazo.

a) Nominaciones de Aceptación (NA)

La aceptación, se encuentra marcada por el agrado en el tipo de contenidos de ciertas publicaciones que tienen correspondencia con las intenciones de la creación del grupo de estudio, considerando los campos de intersección de los pedagogos, maestros, psicólogos, etc., en cuanto a la docencia, la educación, las críticas a la escuela y a los procesos tradicionalistas, las habilidades del pensamiento en relación a los dominios traducidos en aprendizajes, así como en las habilidades para el manejo de la tecnología en la informática, el software educativo, los productos video gráficos, de igual modo los materiales gráficos de los memes, caricaturas, infografías y fotografías. En el mismo sentido, la aceptación refleja la cercanía en el deseo por mantener relaciones estrechas, puede estar marcada por una expectativa social de integración o pertenencia a un grupo, en consideración a él, se pueden identificar por subgrupos por el grado en el que sus publicaciones pueden ser compartidas, se comentan y discuten en otros espacios. La aceptación está marcada por la necesidad de reconocimiento, en hacerse “notar” a los demás; como facultad humana, tendría que ver con la convivencia armónica, la seguridad y en cierta medida de amistad.

b) Nominaciones de Rechazo (NR)

El rechazo por su parte refleja el desagrado, hace referencia a circunstancias por las que las personas son excluidas de los grupos sociales. En estos términos, del mismo modo que en la aceptación, las personas tienen comportamientos que buscan la integración, como en este caso el aislamiento, como separación de la conformación de los grupos. El individuo que se hace invisible ante los demás, guarda ciertas ventajas, pues es perceptor de las circunstancias generales que realizan los demás. En este caso, habla de una persona que no tiene las intenciones por compartir al grupo sus experiencias, conocimientos o recursos tanto de enseñanza como de aprendizaje, o por el otro lado, que no ha desarrollado las habilidades tecnológicas para introducirse en los espacios sociodigitales.

Cabe resaltar la diferenciación entre la nominación que se realiza a partir de la percepción que el grupo tiene sobre un usuario, y la identificación como el grado de conciencia del impacto que la propia acción comunicativa causa en el grupo sociodigital.

En la determinación del grado de identificación en términos de aceptación y rechazo es que se **adapta el cuestionario sociométrico para la evaluación de la competencia social entre iguales**, que recomienda la asociación GREI (Grupo Interuniversitario de Investigación del rechazo entre iguales en el contexto Escolar), que incluye a varios investigadores de Universidades Españolas, considerando las siguientes preguntas:

- 1.- **¿De qué personas te gusta lo que publican? Nominaciones de Aceptación Recibidas (NAR)** *(La opinión de los demás con respecto a las publicaciones)*
- 2.- **¿Qué personas crees que les gustan tus publicaciones? Identificaciones de Aceptación (IA)** *(La autopercepción del impacto de aceptación de las propias publicaciones)*
- 3.- **¿De qué personas te molesta lo que publican? Nominaciones de Rechazo Recibidas (NRR)** *(La opinión de rechazo que el grupo demuestra ante cierto tipo de publicaciones)*
- 4.- **¿Qué personas piensas que no les gustan tus publicaciones? Identificaciones de Rechazo(IR)** *(La autopercepción del impacto de rechazo de las publicaciones)*

Donde cada persona a partir del tipo de publicaciones que comparten en el grupo va desarrollando un grado de aceptación con relación a lo que el grupo en general percibe, de modo que, a partir de los diferentes tipos de Nominaciones, es que, para la pregunta no 1 tiene correspondencia con el grado de **Aceptación Recibida (NAR)**; indica el nivel de preferencia o atractivo de un alumno entre sus compañeros, marca el número de veces que un usuario ha sido nominado en términos de aceptación por sus compañeros. En otro sentido, la pregunta 2 arroja datos para las **Identificaciones de Aceptación (IA)**, como un indicador de las percepciones que tienen de sus propias publicaciones como las expectativas positivas que cree que le habrán nominado sus compañeros de grupo en términos de aceptación

Por el contrario, el recibimiento negativo de cierto tipo de publicaciones que realiza una persona, están determinadas en la pregunta 3, por las **Nominaciones de Rechazo Recibidas (NRR)**, como un indicador del nivel de exclusión o antipatía de un alumno entre sus compañeros del mismo modo que cada uno de los integrantes están conscientes de la no empatía con ciertas personas, por lo que sus publicaciones pueden desencadenar una reacción de rechazo; para la pregunta 4,

en lo que se determina como **Identificaciones de Rechazo (IR)**, se presenta como un indicador del nivel de precisión perceptiva de rechazo y/o del grado de cumplimiento en la sensación de rechazo de un alumno con referencia a sus publicaciones.

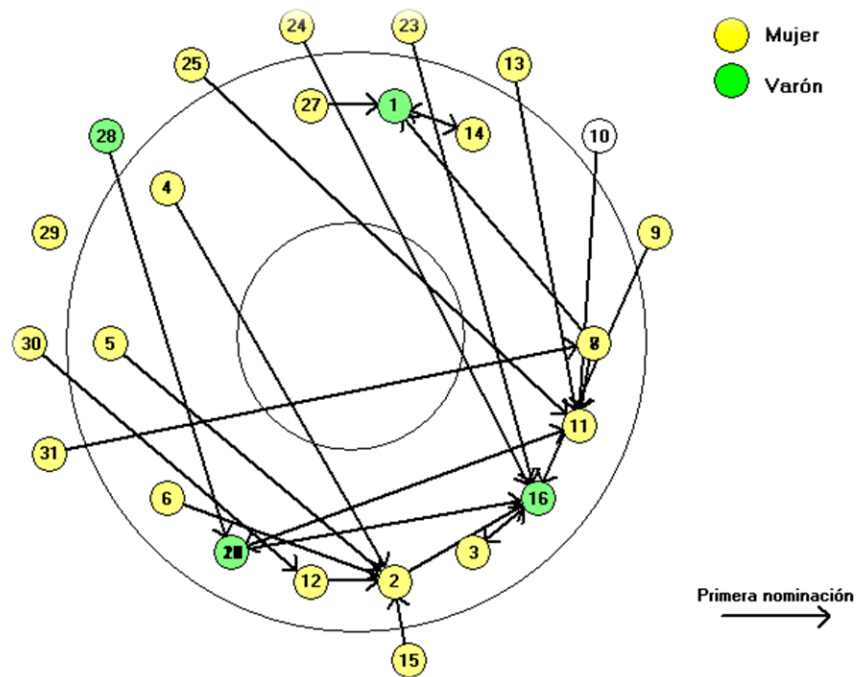
El instrumento se aplica a 31 de los 32 estudiantes de la primera generación del diplomado en tecnologías, el 17 de mayo del 2014, casi por terminar formalmente las actividades académicas, pues se supone que en todo el transcurso del evento tuvieron oportunidad de interactuar y conocerse tanto en los espacios presenciales como a través del uso del Facebook como recurso de comunicación complementario. Los datos se ingresan al programa informático SOCIOMET, que arroja datos estadísticos tanto individuales como en la totalidad del grupo. (VER ANEXO 2)

El SOCIOMET, elabora sociogramas para las Nominaciones que el grupo realiza con respecto a la individualidad; y una tabla de doble entrada, para los datos de autopercepción de identificaciones tanto de aceptación como de rechazo, como dato extra, ubica a cada uno de los usuarios en subgrupos de identificación en: preferidos, rechazados, ignorados y medios; como un estatus con respecto a una posición que guarda con respecto al grupo de la siguiente manera:

4.8.1.- Nominaciones de Aceptación Recibidas (NAR) *Opinión que los demás tienen respecto a las publicaciones que se comparten*

Indica el nivel de preferencia o atractivo de un usuario entre sus compañeros. Número de veces que un participante ha sido nominado positivamente por sus compañeros. Según estos datos sobre la posición individual con respecto al grupo, se puede identificar que los usuarios **UM0016, UF002 y el UF0028**, tienen nominaciones de aceptación altas en correspondencia con lo que el grupo opina de ellos. Estos datos son sumamente significativos, pues proporcionan datos objetivos acerca del impacto que las publicaciones tienen hacia la totalidad del grupo, y de donde se podría desprender el análisis cualitativo de los rasgos identitarios en interacción social.

Imagen 23
 SOCIOGRAMA DE NOMINACIONES DE ACEPTACIÓN RECIBIDAS



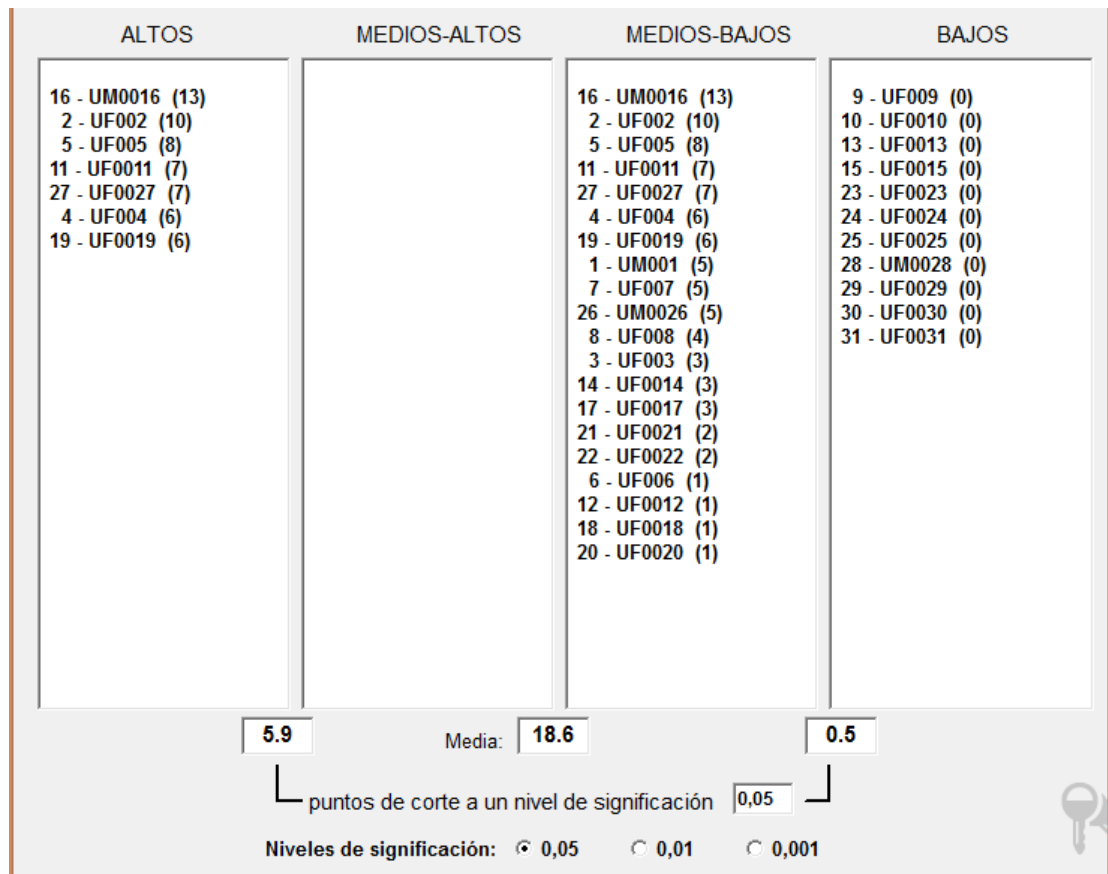
Fuente: programa informático SOCIOMET

Los sociogramas permiten de una manera gráfica considerar la posición que los integrantes de un grupo guardan entre sí, por lo que se puede determinar que gran cantidad de estudiantes se encuentran como observadores de las publicaciones de la red social que nominan, pero no son nominados.

4.8.2.- Identificaciones de Aceptación (IA) *Autopercepción del impacto que las propias publicaciones provocan.* Se considera la propia percepción sobre la actuación que las publicaciones pueden desencadenar en los demás integrantes del grupo de estudio, denominadas Identificaciones de Aceptación (IA) como un Indicador del nivel de reputación de Aceptación del alumno entre sus compañeros, habla de los usuarios que creen que otro alumno les habrá nominado en términos de aceptación. Habla del nivel de conciencia que se tiene sobre el impacto de sus publicaciones, así como las reacciones que provoca a la par de la colectividad en general. La siguiente tabla muestra los resultados significativos, donde el UM0016,

UF002 y UF005; quienes saben que sus publicaciones causan cierta impresión destacada.

Tabla 10
Identificaciones de Aceptación



Fuente: programa informático SOCIOMET

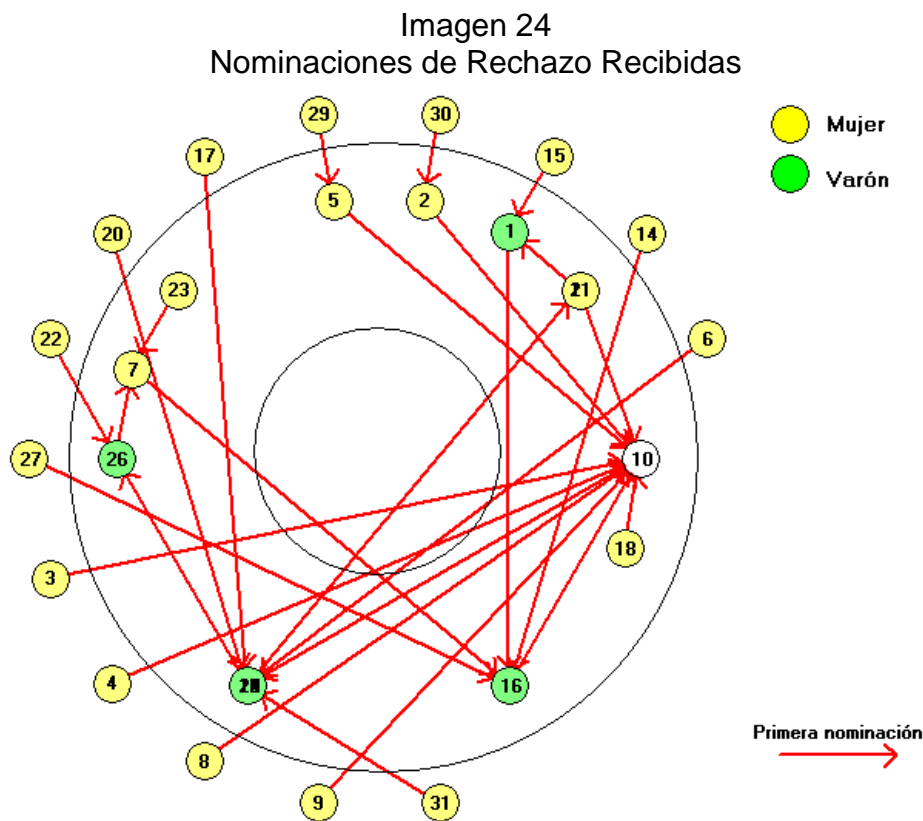
Al respecto se puede percibir que los usuarios UM0016, UF002 y UFOO5, se encuentran compartiendo tanto un nivel de autopercepción alto y medio bajo.

4.8.3.- Nominaciones de Rechazo Recibidas (NRR) *Opinión de rechazo que el grupo demuestra ante cierto tipo de publicaciones*

Es un indicador del nivel de exclusión o antipatía de un alumno entre sus compañeros. Número de veces que un alumno ha sido nominado en términos de rechazo por sus compañeros., en donde se puede percibir que los usuarios UF0010, fue nominado por 10 de sus compañeros; así el UM0026 tuvo 5 nominaciones y el

UF0018 obtuvo 7 nominaciones, tiene nominaciones de rechazo altas, con una media del 18.6%.

Se puede visualizar el sociograma de la siguiente manera:



Fuente: programa informático SOCIOMET

4.8.4.- Identificaciones de Rechazo (IR) *Autopercepción del impacto de rechazo de las publicaciones*

Son un indicador del nivel de reputación de rechazo que el usuario percibe de sus compañeros. Indica el número de usuarios que creen que dicho compañero les habrá excluido.

Las Identificaciones como impresiones de rechazo altas corresponden a los usuarios UF0010, UM0026, y el UF0018, mientras que las percepciones de rechazo bajas de los nodos de publicación corresponden a los usuarios UF003, UF004, y el UF005.

Tabla 11
Identificaciones de Rechazo

ALTOS	MEDIOS-ALTOS	MEDIOS-BAJOS	BAJOS
10 - UF0010 (17) 26 - UM0026 (16) 18 - UF0018 (8) 28 - UM0028 (8) 1 - UM0001 (6) 7 - UF007 (6) 11 - UF0011 (6) 16 - UM0016 (6)		10 - UF0010 (17) 26 - UM0026 (16) 18 - UF0018 (8) 28 - UM0028 (8) 1 - UM0001 (6) 7 - UF007 (6) 11 - UF0011 (6) 16 - UM0016 (6) 13 - UF0013 (5) 2 - UF002 (4) 21 - UF0021 (3) 12 - UF0012 (2) 14 - UF0014 (2) 6 - UF006 (1) 23 - UF0023 (1) 24 - UF0024 (1) 25 - UF0025 (1)	3 - UF003 (0) 4 - UF004 (0) 5 - UF005 (0) 8 - UF008 (0) 9 - UF009 (0) 15 - UF0015 (0) 17 - UF0017 (0) 19 - UF0019 (0) 20 - UF0020 (0) 22 - UF0022 (0) 27 - UF0027 (0) 29 - UF0029 (0) 30 - UF0030 (0) 31 - UF0031 (0)
5.9	Media: 18.6	0.5	

Fuente: programa informático SOCIOMET

En correlación con los datos obtenidos en la tabla 11, los estudiantes con nominaciones de rechazo tienen plena conciencia de que sus publicaciones no resultan del agrado del grupo social en general.

En la acción por compartir información, se van estableciendo vínculos intercomunicativos, que desencadenan una serie de relaciones en la búsqueda por el reconocimiento y la inclusión a los grupos; sin embargo, no solo se puede hablar en términos positivos de la aceptación, sino que también se suscitan aislamientos y aspectos negativos con respecto al tipo de intercambio hipermedia que se comparte.

4.8.5.-Identificaciones de Reciprocidad como la identificación mutua

La reciprocidad puede entenderse en su sentido más simple como el intercambio con una correspondencia mutua y que tiene una retribución en información o bienes

que en este caso son contenidos o temas alrededor del campo de la tecnología, la didáctica y la educación, entre otros.

En la cotidianidad del desarrollo de las sesiones presenciales junto con las publicaciones en el grupo del Facebook, los usuarios se pueden percatar que estos vínculos como identificaciones llegan a constituirse en la reciprocidad.

La reciprocidad de aceptación permite la conformación de pequeños grupos de colaboración, mientras que el mutuo rechazo puede ocasionar la falta de participación, hasta fricciones, publicaciones o comentarios indirectos. La intención de la ubicación del grado de aceptación, rechazo y reciprocidad es destacar aquellos usuarios que por el tipo de publicación guardan una posición sobresaliente con respecto a la totalidad del grupo social.

A) Reciprocidades de Aceptación (RA)

Este tipo de nominaciones habla de la asignación del grado de aceptación o rechazo de las publicaciones en reciprocidad, como el grado de identificación mutua.

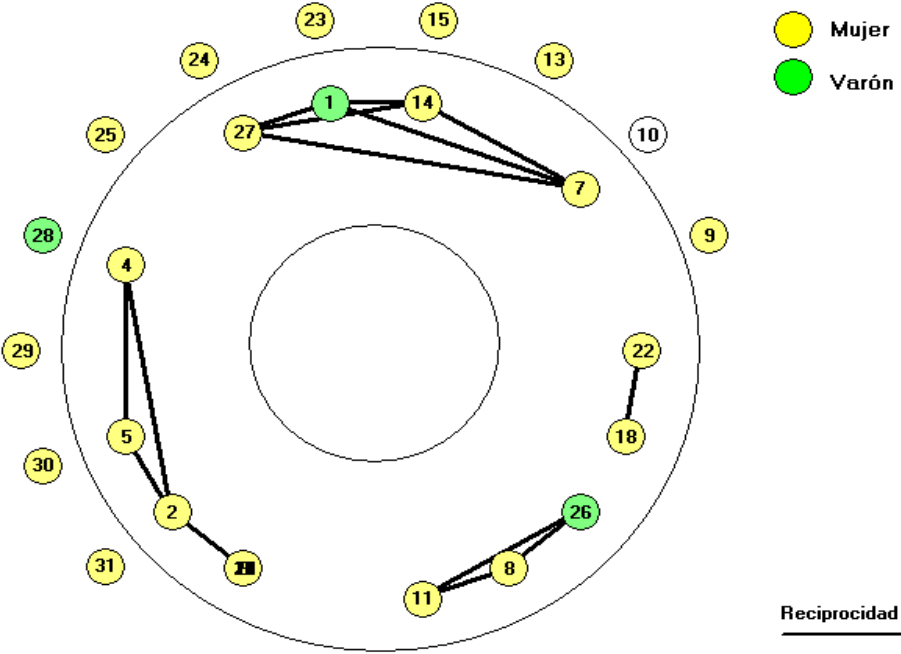
En los grupos los vínculos de reciprocidad son necesarios en la cohesión de los grupos en los que la colaboración en una actividad primordial; Se van estableciendo sistemas de intercambio que destacan las propiedades intelectuales de cada participante.

Una reciprocidad de aceptación incluye acciones de solidaridad con cierto grado de afectividad, en el intercambio de ideas y formas de pensamiento similares. Sin embargo, el engaño, la exageración, la falta de participación, de integración pueden desencadenar el lado negativo en rechazo; que en su máximo punto puede desencadenar conflictos de intereses yuxtapuestos, de confrontación, de antagonismo, y que a su vez pueden afectar al grupo en general. En la misma línea de los datos obtenidos anteriormente, es que se siguen dos tipos de reciprocidad, de aceptación y de rechazo.

En la capacidad de la autopercepción del impacto que las publicaciones como sello personal pueden causar en otro u otros usuarios del grupo de la misma red sociodigital Facebook.

En el sociograma, se puede identificar la reciprocidad de aceptación fuerte entre ciertos subgrupos de usuarios teniendo en el primer subgrupo a los usuarios: UF004, UF005 UF002 y UFOO 28. , destacando la conformación del grupo en su mayoría por el género femenino.En el segundo subgrupo a los usuarios UF0011,UF008 y UM0026; y en el tercer grupo a los usuarios UF0027, UM001,UF0014 y UF007. Asi como en una reciprocidad de trabajo en diadas en los usuarios UF0018 y UF0022

Imagen 25
Reciprocidad de aceptación



Fuente: programa informático SOCIOMET

Además, que todos los demás participantes solo guardan una posición fuera de la dinámica que se suscita entre los cuatro grupos que podrían trabajar de manera colaborativa en términos más cerrados que la generalidad que solo nómina o es

nominado, pero no identifica en la generalidad términos de aceptación o rechazo a las publicaciones que comparte.

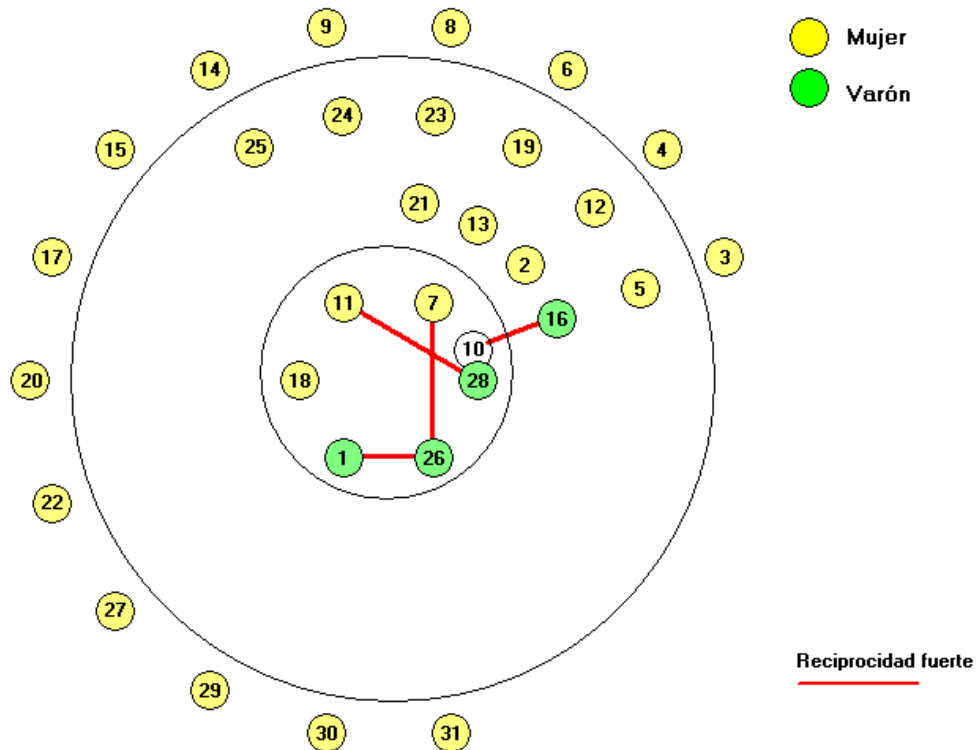
Los contenidos de las publicaciones son elegidos de acuerdo con las propias temáticas que se van revisando en las sesiones presenciales, de modo que en términos de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes tienen grandes posibilidades de actualización. En la medida en la que los usuarios del grupo van interactuando, también existe cierta confianza en el tipo de publicaciones que cada persona comparte; es decir, que, gracias a los parámetros de privacidad de las cuentas, realmente se tiene conocimiento sobre los autores de las publicaciones.

B) Reciprocidades de Rechazo (RR).

La reciprocidad es una forma de interacción como resultado de un intercambio como una negociación de publicaciones. En el sociograma reciprocidades de rechazo, resaltan los usuarios UM0016 con el UF0010, asimismo el UM0028 con el UF0011, y el UM0026 con los UM001 y UF007. Observando una reciprocidad de rechazo entre dos participantes del género masculino, en primer plano.

En el segundo círculo de interacción, los usuarios se mantienen al tanto de las intervenciones de las reciprocidades de rechazo fuerte, mientras que existe una gran cantidad de usuarios que no se han percatado o no están interesados en la reciprocidad de rechazo.

Imagen 26
Reciprocidad de Rechazo



Fuente: programa informático SOCIOMET

En este caso las nominaciones tienen que ver con aquello que los demás opinan en correspondencia con las publicaciones. Por otra parte, las identificaciones tienen que ver con lo que en lo individual se presupone como impacto hacia los demás. Las nominaciones son del grupo al individuo, las identificaciones son del individuo hacia el grupo. En correspondencia con los nodos de publicación hipermedia se puede decir que existe un rechazo en contra de las publicaciones que realizan estos usuarios en reciprocidad. El programa informático, tiene la ventaja no solo de estandarizar las nominaciones hacia un sentido, sino en la reciprocidad se puede visualizar que, en la aceptación por el agrado en las publicaciones compartidas, se establecen vínculos que pueden ir constituyendo a subgrupos que se van cohesionando.

En el estatus que cada integrante del grupo social en Facebook guarda con respecto a la interacción de las publicaciones que comparte, se pueden designar por el nivel de aceptación en preferidos, rechazados, ignorados y medios del modo siguiente:

- **PREFERIDOS**, son personas que sobresalen en una apreciación por el tipo de contenido de las publicaciones que comparten, y que además demuestran cierta colaboración en términos de solución
- **RECHAZADOS**, por el contrario, son personas en las que se deposita cierto grado de desconfianza, en la falta de convivencia, en la incapacidad por ayudar a los otros, que, a través de sus publicaciones, demuestra un lenguaje de hostilidad o comportamiento no reconocido por una o varias personas
- **IGNORADOS** que en la falta de manejo de las herramientas de comunicación que lo aísla de la dinámica grupal en espacios no presenciales

Tabla 12

Subgrupo de Nominaciones

PREFERIDOS	RECHAZOS	IGNORADOS	MEDIO	Sin escala
UM0016	UM001	UF003	UF008	UF0010
UF002	UF007	UF006	UF0014	
UF004	UF0026	UF009	UF0017	
UF005		UF0012	UF0022	
UF0019		UF0013	UF0030	
UF0027		UF0015		
		UF0018		
		UF0020		
		UF0021		
		UF0023		
		UF0024		
		UF0025		
		UM0028		
		UF0029		
		UF0031		

Fuente: programa informático SOCIOMET

Sin duda, todo integrante de un grupo desearía estar incluido en el rango de “**preferidos**”, pues son los usuarios que a través de sus publicaciones guardan mayor atractivo, que como dato curioso los usuarios **UM0016 y UF002**, resultaron nominados con grados de aceptación altos.

De acuerdo con las publicaciones que se han realizado dentro del grupo, los usuarios que no guardan preferencia son denominados como **rechazados**.

En cuanto a los datos obtenidos del subgrupo de **ignorados**, se puede apreciar más o menos la reciprocidad entre las nominaciones que se reciben del grupo, así como en la percepción de este rechazo hacia sus publicaciones. El subgrupo “**medios**”, se presenta como la media de nominaciones e identificaciones que no tienen tendencia ni de aceptación, ni de rechazo. Se podría decir que son los sujetos que se mantienen al margen del proceso de intercambio que se realiza en la red social Facebook; inician ciertos vínculos para el trabajo colaborativo. Con los resultados del grado de identificaciones de aceptación, rechazo y reciprocidad, se pueden tomar acciones con respecto a la dinámica que guardan los grupos sociales en cuanto a:

- La gestión y administración de la información tanto personal como de acuerdo con campos profesionales y laborales en específico.
- La modificación del lenguaje escrito que se utiliza en la colectividad
- El tipo de relaciones que se establecen entre los estudiantes
- Propuestas para la implementación de estrategias colaborativas y socio-afectivas de acuerdo con la identificación de los grupos de intercambio
- Combatir las reputaciones negativas y aislamiento de integrantes del grupo

Los vínculos cercanos que se van construyendo al interior de los grupos facilitan o limitan el trabajo colaborativo en términos de aprendizaje y comunicación. Precisamente, se hace necesario conocer de manera más profunda los términos y elementos personales que se diluyen a través de las publicaciones hipermedia que guardan mayor grado de identificación. Así, ese delineamiento como un elemento de la identidad en espacios no presenciales, permite extraer elementos del contexto sociodigital que influyen en las relaciones de participación entre iguales.

De los tres primeros usuarios que fueron nominados como “preferidos” es que se realizará el estudio cualitativo de rasgos sociales que intervienen en la identidad desterritorializada, y que se expresa a través del tipo de publicaciones hipermedia.

La identidad en términos del tipo de publicaciones que se comparten en la red sociodigital Facebook, añade a la arquitectura hipertextual un contenido multi mediático para construir una categoría de análisis alrededor de la identidad hipermedia. Identidad hipermedia, como aquella que se va percibiendo ciertas dimensiones tanto individuales como sociales, intervienen en las formas en las que las personas eligen mostrarse ante los demás.

,

CAPITULO V

Identidad hipermedia. Un aporte teórico-conceptual al estudio de relaciones sociales en Facebook. (Análisis cualitativo como estudio de caso)

El presente capítulo tiene por intención primordial; se parte de algunos eventos históricos; enmarcando aportes teórico-conceptuales sobre el sujeto y su identidad, desde la filosofía existencial; algunos preceptos de algunas corrientes de la psicología social y su implicación en la identidad desterritorializada del cuerpo como una manifestación del modo en que los usuarios de un grupo social en Facebook se muestran a través de sus publicaciones hipermedia. Claramente, no se intenta ahondar en la esfera psíquica que conlleva al esbozo de la personalidad; sino más bien, en la virtualidad de ciertas dimensiones que influyen en la proyección social como una segunda presentación de rasgos visuales y de contenido, que pueden tener o no apego a los que constituyen los rasgos físicos o psicológicos de los sujetos

Las formas de encuentro convencional cara a cara, se encuentran desplazadas por la intercesión de los diferentes medios electrónicos; alguna vez McLuhan (2009) los llamo “extensiones del ser humano”, para explicar las grandes potencialidades de los arte-hechos y las herramientas tecnológicas con respecto a la nueva facilidad para realizar las diferentes actividades cotidianas. Al no tener evidencia de las personas con las que se está entablado la conversación, podrían existir ciertos riesgos al compartir datos; además de la inseguridad por el manejo de datos personales. Tener la seguridad que se entabla una conversación con la persona que se presupone puede El tipo y profundidad del tema en común puede existir mayor o menor grado de confianza en la no existencia de réplica o expresión emocional-gesticular. En la ausencia de sonido y tono de voz, la interpretación queda en total dominio de quien recibe el mensaje; estos y otros aspectos van colaborando en la construcción social de la identidad.

Además, se realiza una interpretación cualitativa de los nodos de publicación tanto textual como hipermedia, para obtener categorías de análisis, articulando con las dimensiones que intervienen en la proyección de una identidad virtualizada.

5.1 Algunas bases filosóficas para una aproximación a la noción identidad.

Considerándolo como una complejidad, hablar del ser del sujeto no es tarea fácil, tanto en los aspectos en su dimensión interna o intrapsicológica como externos en relación en el entorno y lo histórico-social, cultural.

En el espacio interno o subjetivo confluye el dinamismo del aparato psíquico; su historicidad como cúmulo de experiencias y la influencia que las personas cercanas, los eventos de la vida cotidiana en términos de éxitos y fracasos, se van internalizando como constitutivos de sí mismos, se van desarrollando una serie de habilidades cognitivas e intelectuales que le posibilitan en primer plano ir tomando conciencia de sí mismo; de su constitución corporal y los alcances físicos en una reciprocidad directa entre el cuerpo y el mundo.

Por otro lado, la dimensión externa o interpsicológica, se presenta en una multiplicidad de signos y símbolos que van adquiriendo significación gracias al aporte socio-histórico-cultural.

Desde un campo filosófico, es significativo el recordatorio del Oráculo a la entrada de Delfos: ***Gnothi sauton “conócete a ti mismo”***, como el gran compromiso para reflexionar sobre la propia existencia y la posición en el mundo. No solo en la contemplación, sino en una práctica racional que permite acercarse al conocimiento de los propios actos. “Platón responde con el planteamiento de otra diferencia, pero esa vez no ya entre el Ser y lo ente, sino una diferencia que queda enunciada entre *lo que es verdaderamente ente* (las ideas) y *lo ente que no es verdaderamente ente* (las cosas)” (Heidegger; 2008: 18). Se abre la relación epistemológica por excelencia entre el sujeto y el objeto de conocimiento. Aunque para constituirse como tal, basta que el sujeto se interese en abrir una relación dialéctica; en tanto que cada vez que recurre a las categorías constitutivas del objeto, ni él sujeto ni el objeto guardan permanencia.

Lo primordial en la *constructio autem scientiam* (construcción del conocimiento) que se suscita por la relación entre el objeto y el sujeto; es que propicia entre otras cosas un análisis en la forma en la que el sujeto percibe y se percibe con relación a él. A través del ejercicio de la facultad de la razón es que se puede situar en el mundo a

diferencia de los objetos que simplemente están. Dice Giacarglia (2009:124), “el entendimiento posibilita para nosotros el conocimiento de la naturaleza como fenómeno, y a la vez, indica un aspecto de la misma (abstracto suprasensible) que no puede determinar”. A la par de la racionalidad como cualidad inherente al ser humano, el entendimiento como resultado de la articulación entre los procesos racionales sobre los objetos promueve el desarrollo de las facultades innatas, así como en la aparición de nuevos mecanismos del pensamiento.

Las diferentes herramientas del intelecto como por ejemplo el juicio, produce en el sujeto una experiencia sensible de abstracción a la determinabilidad como condición existencial. Así como el papel de la crítica es un detonante de estados de crisis que suscitan el ensimismamiento a la reflexión.

Es la reflexión lo que articula la mayoría de facultades intelectuales que permiten establecer las fronteras epistemológicas de los objetos, que lo cercan para su dominio, manejo y comprensión; en este caso el propio sujeto se presenta como un objeto de conocimiento y reconfiguración existencial.

Desde la Ontología Hegeliana se establece una diferencia sustancial entre la parte orgánica del Ser que se enuncia simplemente *sein*, como la esencia o naturaleza de un, hay un Ser al que se le reconoce una parte natural, biológica, heredada por la especie mientras que la existencia como experiencia del Ser lo llama *Dasein*; que tiene que ver con las influencias históricas y culturales que el grupo social le dota. “El Dasein es el ente que soy cada vez yo mismo; su Ser no es siempre el mismo” (Hegel; 2005: 119). El sujeto es un ente que va construyendo su propia concepción y el modo en el que permanece en el tiempo y el espacio, pero no en una condición estática, sino por el contrario; el devenir lo cobija en un movimiento que el sujeto aborda, pero va cuestionando su propia posición existencial en el mundo, sus relaciones con los objetos que lo circundan y las personas con las que va teniendo contacto.

El Ser no es un ente pasivo, su peculiaridad reside en la apertura a la comprensión no solo del mundo de los objetos, de los demás seres como entes en el “ahí”, sino más allá en determinar su propio sentido, en el poder por pensar-se y mirar-se en

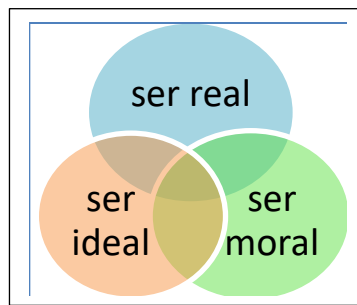
un ejercicio reflexivo del “sí mismo”. El *quién soy* queda respondido desde el “yo mismo”, el que existe como “sujeto” (Hegel; 2005). Pensar en el Ser como noción reconoce una parte indeterminación en lo intangible de la posición de un objeto en el mundo como *ente*, que *está* y adquiere existencia como *algo*, solo cuando el Sein dirige sus facultades intelectuales en el intento por otorgarle significación. En la caracterización de las partes constitutivas del objeto de conocimiento se establecen las relaciones conceptuales entre la experiencia vivida y el presente en la conciencia de su posición ontológica en un despertar del sentido para el propio Ser que se percibe, se construye o re-construye.

“El Dasein inmediata y regularmente se comprende desde su mundo; y de un modo semejante, la co-existencia de los otros comparece en múltiples formas desde lo que ésta a la mano dentro del mundo. Pero, incluso cuando los otros son de alguna manera tematizados en su Dasein, no comparecen como personas-cosas que estuvieran-ahí, sino que los encontramos “en el trabajo”, es decir, primariamente en su estar-en-el-mundo. Incluso cuando vemos al otro simplemente “estando ahí ocioso”, no lo aprehendemos jamás como una cosa-humana que estuviera ahí, sino que el “estar ahí-ocioso” es un modo existencial de Ser, el descuidado y desapercibido permanece en todo y en nada. El Dasein coexistente comparece en el mundo. “(Hegel;2005: 125)

Se concibe indisolublemente el Sein como Ser y Dasein en existencia, cuando el Sein toma conciencia de sí mismo, puede además percatarse del Dasein de otro Sein, una forma de construir la realidad en co-existencia por un encuentro individual pero también social en la que paralelamente el sentido de pertenencia se confronta con el estar solo; ese co-estar y la facilidad de convivir no es solo encontrarse juntos de varios sujetos, el *nosotros* adquiere también rasgos particulares como un todo. El Dasein como experiencia existencial, en este caso sirve también como mediadora y reguladora de lo que sucede fuera del campo epistemológico del Ser, negocia en los mecanismos de interpretación del mundo y de sí mismo. Hace la distinción entre el Yo soy apegado al Ser, del Yo no Soy en percepción del otro. El Ser se convierte en sujeto en el accionar consiente de sí mismo, en reconocimiento de su posición egocentrista de individualidad y en correspondencia con *los otros*. En un ser

sujetado en primer plano por sí mismo y su condición física, su herencia genética; por el otro, por los alcances de los escenarios histórico-culturales en los que se desenvuelve. Dice Daros (2009) que en la concepción educativa Rosminiana, siendo el Ser uno en su Ser esencial, en una incipiente individualidad; pero que puede desempeñarse hacia tres destinos:

Imagen 27



Evidentemente cada esfera tendrá sus propios componentes epistemológicos que provocan la dialéctica entre elementos de orden interno con otros que son externos o contextuales. El Ser real, ofrece mayores datos sobre la subjetividad de las respuestas orgánicas y aprendidas ante las situaciones que mueven el aparato de la sensibilidad, los afectos y las emociones. Un Ser que puede trasladar su propia esencia a la proyección de la existencia del otro, simplemente lo que es en su constitución como Ser que existe y se desarrolla.

El ser ideal, articula y sintetiza una serie de esferas psicológicas de personalidad, que ha identificado como propias a él y que da paso a procesos de hibridación. Por último, el Ser moral, se ha mantenido en la permanencia cultural con base en la demanda social, la que constituye la base de la diversidad, pero también en el mantenimiento de la sujeción individual.

En otro sentido, según Giacarglia (2009), la categoría *sujeto* nace con Descartes en la Edad media, en el reconocimiento de las fuerzas que se ejercen sobre él, sujetado por estructuras simbólicas de las que no se tiene conciencia en un principio, y que tienen un función de integración a los marcos simbólicos del lenguaje y la cultura que lo enmarca.

El sujeto cartesiano es producto de la ciencia como conocimiento dominado que se va alineando a la razón instrumental; en la necesidad por recurrir una serie de implementos para proyectarse. La consistencia del Ser en sujeto que existe a partir del alcance de sus propias facultades racionales en el *cogito ergo sum*, “pienso luego existo” define además el descubrimiento de un campo subjetivo, “el hombre que se transforma en sub-iectum, en el reconocimiento de partes que no son visibles a simple vista a una base concreta de un ob-iectum o lo que está en frente. Se le van reconociendo la capacidad de decisión en la libertad, paradójico a la sujeción cultural, a la autonomía de actuación en un mundo de reglas y normas sociales.

Con el descubrimiento del campo subjetivo en el que los objetos y la existencia misma del Ser se trasladan en simbolismos, donde el sujeto es quien le confiere su propio significado, establece relaciones conceptuales entre el bagaje de experiencias y la confrontación con el nuevo conocimiento; la concepción de la realidad, el mundo, la naturaleza, la conciencia de su postura frente a ellos y los demás, habla de una relación entre el Ser y lo que no es, pero sobre todo de su papel en un grupo al que pertenece, pero en el que se reconoce la proyección de su individualidad.

Hegel (2005), a los mecanismos de la proyección de sí mismo al otro, le llama el *doblete de si-mismo*. En ese desdoblamiento de patrones que ha introyectado como parte de su esquema personal, pero que puede reconstruir a disposición de la relación dialéctica simbólica con otra persona, en quien reconoce ciertos atributos propios. El conflicto aparecería al estar solo entre muchos, pero probablemente solo *estén-ahí*; la co-existencia tiene que ver con la comparecencia en la diferencia. Percibir al *otro* como extraño, en esa incapacidad por darle sentido a la novedad, por no encontrar la incorporación de los nuevos atributos a los propios, y por lo tanto en la inexistencia de la reconfiguración. El espacio y el tiempo son compartidos a fin de extender la movilidad y frontera |existencial en la libertad para moverse en nuevas dimensiones de la concepción de sí mismo en el mundo. Es así, que la acción racional que le posibilita la concepción de su propia existencia no solo es hacia sí mismo, el otro y los otros, sino que el entorno es compartido en un hecho meramente humano enriquecido por la diversidad de relaciones.

El término *individuo*, apareció en la conciencia de la sociedad alrededor del XVII, en apego al atributo de la indivisibilidad, en la permanencia de la esencia que la filosofía le había otorgado; con el rasgo de la singularidad o de la distinguibilidad frente al otro y los otros; esa sustancia de particularidad que se ancla en su propia existencia como único e irrepetible. Dice Bauman (2005), que la individualidad seguirá siendo un privilegio durante algún tiempo, destacada entre la masa fija en su identidad sin alternativa, sobredeterminada, en un momento característico de la sociedad pos-industrial.

“En una sociedad de individuos, todos deben ser individuos; en ese sentido, al menos, los miembros de dicha sociedad son cualquier cosa menos individuales, distintos o únicos. Todo lo contrario: son asombrosamente parecidos, ya que deben seguir la misma estrategia vital y utilizar señas compartidas (comúnmente reconocibles y legibles) para convencer a otras personas de que así lo hacen. En lo que a la cuestión de la individualidad concierne, no existe posibilidad de elección individual. No hay ningún dilema del tipo «ser o no ser» que haya que resolver en ese sentido”
(Bauman;2005:20)

El Ser en el sentido filosófico existencial que reconoce patrones esenciales en confrontación con el otro, reconoce el espacio simbólico que lo determina y sujeta; en el que de manera paradójica adquiere esa individualidad como distinguibilidad personal, pero también de comparación hacia lo social. Foucault (1988) sostiene que no es una esencia invariante, universal ni trascendental, sino que alude a los modos históricos del Ser del hombre, con una carga heredada que lo configura y da sentido. Tanto el grupo como las costumbres, normas e ideologías que lo caracterizan, aunado a los vestigios preservados a través del tiempo, colaboran en la constitución identitaria. La construcción de la realidad parte esencialmente de la propia concepción que el sujeto tiene de sí y de sus atributos físicos; de este modo es posible la extensión de las fronteras epistemológicas a saberes que pueden ser compartidos y transformados en el plano de lo social.

Esos rasgos que son parte de los individuos claramente constituyen la mayor arquitectura de lo que conforma su identidad sin ser meramente una propiedad privada del Ser; no puede considerarse a ser lo *mismo*, o *idéntico a*; ni tampoco en la distinción o negación; más bien es en el reconocimiento de su propio delineamiento. Las reflexiones en torno a lo que las personas parecen ser, es una invitación para adentrarse cada vez más al mundo subjetivo del propio Ser, es la búsqueda constante del Yo, en la autenticidad no por la diferencia, sino en el rescate de la individualidad quien apela al “Ser real” como identidad.

5.1.1 Acercamiento conceptual a la noción Identidad.

La palabra **identidad**. Proviene del latín *identitas*, considerado como el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás. Es la conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás. (Diccionario de la Real Lengua Española; 2009: 1245). Es precisamente labor de la conciencia el percatarse de la construcción y reconstrucción de los elementos internos por causa de la interacción con aquellos externos. Comparando con otros idiomas es que se tiene otra connotación asociado al *Self*, *Selbs* (en anglosajón- alemán), al *Ipsum* (latín) e *Identish* e *Identique* (alemán y francés). En lo que podría pensarse en la igualdad como exactitud de características en la existencia de dos objetos; en donde la identidad de los objetos hablaría de un alto grado de autenticidad de sus propiedades, cualitativamente A simplemente es A; en los patrones de identificación A pretendería ser igual que otra A ó en su defecto A semejante a otra A.

Identidad e identificación son procesos articulados en donde los sujetos buscan su individualidad; resaltar toda una serie de rasgos y características propios que los distinguen de los demás, pero que al mismo tiempo le permite relacionarse socialmente. Según Larraín (2001) un primer significado de lo que se concibe como identidad, se encuentra asociado a la escolástica aristotélica en la concepción fundamental del Ser, en donde pueden existir elementos compartidos, pero nunca idénticos; como un ejercicio tipo “espejo” en el cual se configura partiendo de la imagen que se tiene del otro y que se abstrae hacia sí mismo. De tal manera que

a partir de esta preconcepción los sujetos van en la búsqueda de grupos afines. Haciendo una revisión de varios autores con respecto a lo que consideran como identidad, se encuentra que:

Según R. D. Laing, (1961), la estructura en la que se constituye el sujeto proviene de múltiples procesos de interacción de una identidad que se reconoce para sí, pero atribuida por los otros, la identidad que el sujeto atribuye de lo que los otros piensan de sí.

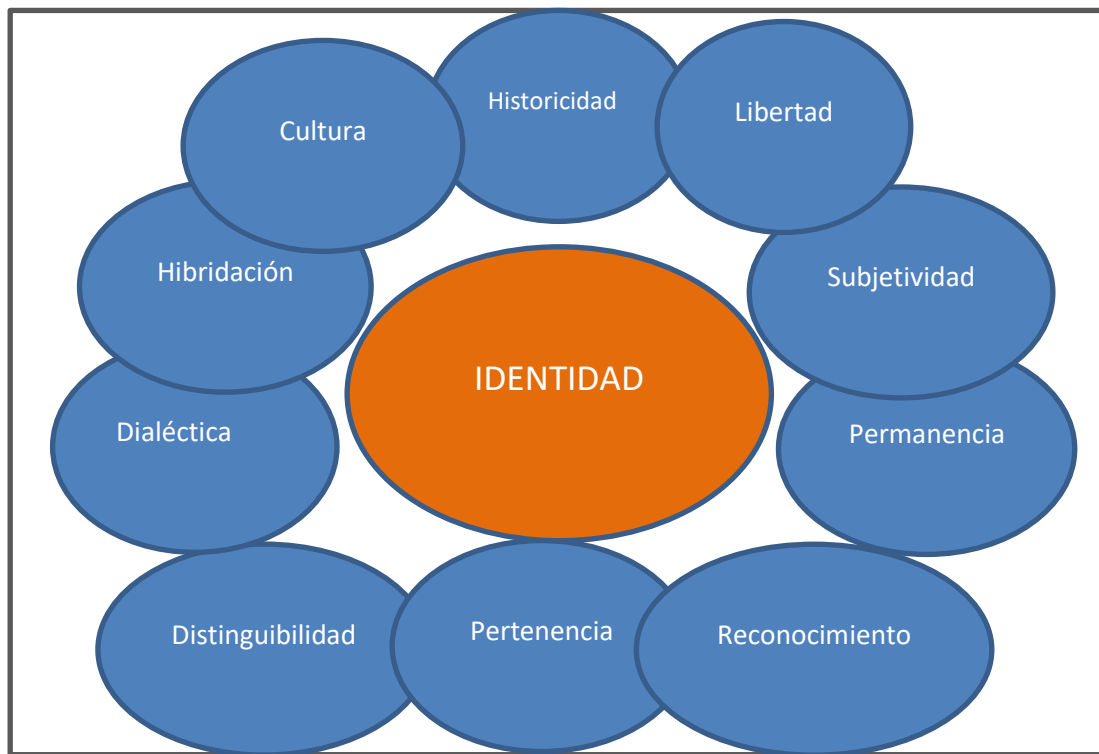
La constitución identitaria se enmarca por un tiempo y un espacio, de condición existencial, pero también en el enriquecimiento de las relaciones con el otro. El mismo autor, habla de la identidad la conciencia de mismidad en lo mismo como esencial o contenido de su propio Ser y en su diversidad como forma de Ser. En un punto de inflexión hacia la parte subjetiva de su propio pensamiento, que le permite representarse subjetivamente. Ese delineamiento como *forma* en la constitución de la identidad implica cierto tipo de comportamientos que expresan su propia concepción de Ser y de persona. Para Davies (2007), la identidad debe ser entendida como posicionamiento social de las personas como producción discursiva. Este posicionamiento implica situarse y pertenecer dentro de su grupo de iguales. En este sentido, la igualdad se identifica en diferentes patrones que pueden ser fisiológicos, psicológicos, de interés, gustos, necesidades personales y profesionales, entre otros. Dentro de un grupo de iguales se ofrecen formas de interacción en las que se comparte información personal sobre quiénes son, cómo quieren mostrarse ante los demás, sus formas de relación y lo que se espera de ellos. Para Gilberto Giménez (2008:188), “la identidad resulta de un proceso social, en el sentido de que surge y se desarrolla en la interacción cotidiana con los otros”. Se espera una respuesta en la confirmación del comportamiento expuesto, así como algunos otros componentes comunicativos como parte constitutiva del sujeto que recibe y redirige los mensajes, en un moldeamiento de semejanzas, pero también de diferencias. En la revisión y análisis del aporte teórico-filosófico es que se rescatan ciertas dimensiones que pueden intervenir en la construcción de la identidad en relación social., de ahí es que se definen de la siguiente manera:

1. Historicidad, habla de las experiencias que va acumulando el sujeto a lo largo de su vida, en interrelación con el contexto sociocultural, las formas de comunicación y de mutua transformación.
2. Libertad, considera la toma de decisiones, así como en la consideración de la consecuencia de sus actos
3. Subjetividad, como compuesto esencial en un campo de internalización, de representación de comportamientos con los que se ha identificado y le permiten tener una comunicación consigo mismo
4. Permanencia, de acuerdo con el tiempo de mantenimiento de las relaciones, en donde se pueden reconocer ciclos de ausencia y retorno tanto a los grupos como a las personas, condicionado por la necesidad de obtención de información.
5. Reconocimiento, en el comparativo con un nivel mínimo de conciencia tanto de formas de expresión de sí mismo, como en los mecanismos del uso de la lengua y sus diferentes medios.
6. Pertenencia, habla del nivel de contacto entre los sujetos, así como a la cantidad de información personal que se comparte en la búsqueda de ciertos niveles de cohesión
7. Distinguibilidad, en la capacidad por identificar una serie de elementos personales ya sea de semejanza o de diferencia.
8. Dialéctica, se expresa en la capacidad por establecer una serie de intercambios, en la argumentación de un dialogo o discusión como una conversación de dos elementos susceptibles entre sí.
9. Hibridación, considerando un proceso de complementación más que la mezcla de varios elementos en una nueva composición.
10. Cultura, como fenómeno meramente humano, se le asocia al conjunto de saberes, creencias y comportamientos de los grupos sociales; a las formas de comunicación para la solución de necesidades comunes, en las que se van produciendo vestigios que representan formas características de Ser.

Se intenta explicar la conformación de la identidad con referencia ciertas prácticas discursivas múltiples, que en su esencia tienen intenciones conversacionales de intercambio de lo que en sí mismo se percibe. El rol de interlocución es significativo

en la medida en la que se transfieren una serie de dimensiones articuladas entre sí y que facilitan o complican el encuentro comunicativo como hecho humano.

Imagen 28
Categorías teóricas alrededor de la noción Identidad



Fuente: elaboración propia

Los atributos de la identidad se tratan de un conjunto de rasgos como disposiciones, tendencias y acciones relativas a la posibilidad del sí mismo, en donde parte de estos elementos permanecen; y otro se diluye o transforma en la interacción social, no puede hablarse de una identidad perpetua, se revive y alimenta del campo simbólico compartido; no guardan un orden ni jerarquía, ya que en la cotidianidad se articulan dinámicamente en mayor o menor medida. Se reconocen elementos de relación tanto intrapsicológica como interpsicológica aludiendo a una relación simbólica que se apropia y expresa a través de diferentes recursos comunicativos. Particularmente hablar de identidad mediada por las aplicaciones tecnológicas, tiene un elemento de identificación, tanto en la reafirmación de sí mismo, en las intenciones por mostrarse conscientemente a los demás; así como para el intercambio comunicativo; en donde el intercambio inter-simbólico ofrece posibilidades de recreación de patrones que se han conocido de la persona en

campos presenciales. Es en sí, la manera en la que los usuarios eligen diferentes lenguajes ofrece mundos posibles para el intercambio personal.

Se entiende por mediación a la negociación de signos, símbolos y significados que se comparten en una relación comunicativa, de intercambio de información básicamente personal.

Basta recordar que la investigación cualitativa, el aporte teórico-conceptual se va tejiendo a la par del dato empírico en una interpretación en la que se realiza una acción de triangulación.

5. 2 Interpretación del Dato Empírico (Estudio con enfoque cualitativo en torno a los hallazgos)

En el presente apartado el propósito central es mostrar la forma en que se interpreta el dato, mismo que se recupera de las publicaciones del grupo creado en Facebook como un entorno paralelo a las prácticas regulares del diplomado para el “uso de tecnologías de la información y comunicación pedagógico-didáctica; haciendo énfasis en las publicaciones hipermedia compuestas por pequeños textos como comentarios personales, así también en los recursos multimedia y sus respectivos lenguajes.

Se parte de la concepción de las formas de interacción en Facebook como una puesta en práctica de competencias lingüísticas, que se han de entender como un conjunto de habilidades y conocimientos que los hablantes de una colectividad utilizan para darse a entender; como la capacidad de interpretar y utilizar apropiadamente los contenidos de una publicación con significado social o grupal.

Facebook es una red social digital que se caracteriza sobre todo por la facilidad de interconexión; el diseño de su interfase presenta un ambiente de navegación simple, además de una cierta libertad de expresión reconocida. En cuanto a la interacción entre los participantes del grupo se observan apariciones intermitentes de la mayoría de ellos; pero sobresalen las actividades de publicación de algunos de ellos, que de alguna manera van sentando las bases de las características de los contenidos; es de simple utilización, todavía requiere de una habituación a la estructura hipermedia, así como en el manejo de mensajes mucho más sintéticos que aquellos que se realizan a través de otros medios, como el correo electrónico o el chat que es mucho más personal, por ejemplo.

El Macrosistema se encuentra enmarcado por las disposiciones institucionales para el desarrollo de los contenidos del diplomado sobre tecnologías; en donde van resaltando algunos de los comportamientos que los pedagogos tienen al interior de las aulas de manera presencial, donde resalta al manejo sumamente teórico, discursivo y retórico.

Queda claro que el mesosistema considera la estructura hipermedia de la red social Facebook, así como la arquitectura reticular en la que se pueden realizar las participaciones. Si bien los compañeros de un grupo se van conociendo paulatinamente de manera presencial; en este caso existe información que les permite irse reconociendo entre sí, a través de sus publicaciones. La red social se abre como una posibilidad para seguir comentando aquello que quedó pendiente en las sesiones presenciales, además de constituirse como un aula en sí misma. Se puede percibir la constitución del microsistema en algunos de los convencionalismos regulares como el inicio de las publicaciones en el “*compañeros*”, que alude a la constitución compartida

La dinámica que los grupos van adquiriendo no quiere decir que por sí sola sea atractivo para todos los usuarios; de algún modo existen aquellos sujetos que a través de sus publicaciones guardan mayor aceptación por parte del grupo, como en la contraparte existen otros que no tienen ninguna intención por ser partícipes de acuerdo con la generalidad. Sus intereses no corresponden a las metas generadas en la colectividad. A la larga este tipo de sujetos se excluyen o buscan ser excluidos para no tener mayores responsabilidades que las individuales.

Como resultado de la acción analítica de relaciones e identificaciones del capítulo anterior, es que el mismo grupo expresa tener preferencia por algunos de sus integrantes, por lo que el análisis del discurso como método cualitativo considerara el estudio de caso de los tres usuarios con mayor índice de publicaciones realizadas; que en la dinámica de identificación también guardan un estatus como *preferidos* por la colectividad.

En la red social Facebook, la construcción social de la identidad virtualizada a través de las publicaciones, se enlaza al diseño de un perfil de usuario que puede contener elementos reales o imaginarios, personales o familiares. Para gestionar o administrar eficazmente los componentes de la identidad en Facebook hay que tener presente que:

- Una identidad no presencial, aunque trae consigo elementos simbólicos personales, solo es una re-presentación “virtual”, que sirve como instrumento para interactuar comunicativamente.
- Puede ser que los usuarios transcriban ciertos rasgos tanto físicos como psicológicos con la intención por disminuir la distinción entre una identidad real y aquella que se desdibuja en la virtualidad.
- Existe un alto grado lúdico y de fantasía en la creación de identidades que no pueden tener ninguna cercanía a lo que se conoce en lo presencial
- Lo que se publica sobre uno mismo se puede constituir en la memoria de la colectividad en la que se inserta el usuario.
- Para crear y gestionar los rasgos identitarios a través de las publicaciones exige el conocimiento del espacio informático, así como la manera para participar en ella.
- Facebook, se presenta como una oportunidad para mostrar a los demás quienes creemos que somos, quienes queremos ser y que en la realidad concreta se dificulta por los convencionismos sociales
- La credibilidad y la confianza, en el mundo virtual, también se gestionan aportando información responsable y ética.

La gestión adecuada de este tipo de identidad digital, implica que los usuarios tengan mínimos conocimientos tecnológicos, conocedores de las aplicaciones de la red y consientes del impacto que sus publicaciones pueden llegar a desencadenar.

La gestión de la identidad dentro del campo de las habilidades sociales, considera la necesidad por convivir interactivamente dentro de la propia red social. El tipo de publicaciones se percibe como un producto de la dialéctica que se suscita entre la gestión de la identidad digital y la real.

Es por ello es que se apela a la propuesta del método SPEAKING de Dell Hymes (2009) para el análisis del discurso en situaciones de intercambio socio comunicativo. Fundado en la sociolingüística y los estudios sobre competencias comunicativas, incluye más elementos simbólicos al modelo de Jackobson, en donde el contexto como marco de relaciones sociales, influye significativamente en el modo en el que se comparte información.

Dentro de los requisitos para la utilización del método **SPEAKING**, radica en el reconocimiento de todos los integrantes de una colectividad entre sí, además de que deben pertenecer a la misma comunidad del habla, el interés surge a partir del estudio por la forma en que las personas se comunican, expresan sus pensamientos, puntos de vista, intereses, necesidades, etc.

Como método para la descomposición de los mensajes siguiendo un procedimiento de acercamiento y comprensión de lo que sucede al interior de los intercambios comunicativos de un grupo considera los siguientes elementos y sus acciones:

S= Situación, ¿Dónde?, ¿cuándo? Se divide en situación psicológica y física (que en este caso es digital).

P= Participante. ¿Quién? ¿Quiénes? Considerando la cantidad de personas en las interacciones comunicativas

E= End o fines ¿para qué?, da por supuesto que cada interacción de comunicación tiene propósitos en la obtención de cierto tipo de información o también en la necesidad por compartirla.

A= Act o actos, ¿qué?, consta de dos elementos: forma, como el tipo de interacción; y contenido, se refiere a la forma en que se presentan los temas y cómo se desarrollan o cambian

K= Keys, ¿cómo?, tiene que ver con el tono en el proceso de intercambio, se mide de mayor a menor informalidad, tecnicismos, ironías, sarcasmo, expresiones regionales., etc

I= Instruments ¿de qué manera?, se refiere al canal de comunicación, ya sea escrito, visual, audiovisual, audio, etc.

N= Norms, ¿qué creencias?, comprende las normas de interacción e interpretación

G= genre ¿qué tipo de discursos?, se refiere a los elementos del lenguaje que sobresalen, como expresiones particulares de los sujetos.

Si bien no siguen una sistematización secuencial, se hace un análisis e interpretación partiendo del contexto en el que se producen las interacciones, los usuarios, sus publicaciones e implicaciones.

5. 2. 1 Situación (Espacio digital y psicológico en el que se suscita el encuentro)

En una situación en la que el encuentro con el otro está condicionado por el uso de herramientas tecnológicas, se pone en juego la misma intersubjetividad en la que el

cuerpo y sus atributos comunicativos desaparecen quedando a merced de la capacidad de expresión a través del lenguaje principalmente escrito.

Es un grupo construido en la red sociodigital Facebook, que desde su página de inicio expresa ciertas condiciones de privacidad; nombrado como “Diplomado TIC’s-Pedagogía-Fes...”, ofreciendo visualmente una mano estirada como invitación a introducirse en el mundo computacional.

Siendo un diplomado con opción a titulación, se ofrece como una oportunidad de especialización en el campo que vincula los aportes de las tecnologías de la información y la comunicación a los procesos pedagógicos y su implementación didáctica.

El encuentro como participaciones, se realiza a la hora que cada usuario determina, sin la rigurosidad por acordar citas de conexión que las plataformas académicas en su mayoría establecen. Tampoco hay una obligación expresada por publicar o participar en las publicaciones de los demás.

Los usuarios comparten información no solo del campo tecnológico acompañado por su propia opinión al respecto como guía para la invitación al uso, sino también puntos de vista, críticas, reflexiones, en una representación de aquello con lo que se identifican. Es un evento temporal de enriquecimiento mutuo.

En la situación psicológica como los comportamientos que sobresalen; se retoma la posición sobresaliente de tres usuarios (UF004, UF002 y UM0016); de los que además se espera resuelvan las dudas con respecto al uso de ciertas tecnologías que pueden implementarse en la gestión y organización de la información, como aquellas que pueden obtener un lugar dentro del proceso didáctico, tanto en la enseñanza, como en los procesos cognitivos individuales.

5.2.2. Participantes (Descripción de las personas en situación comunicativa)

Se hace la descripción de los perfiles personales de los usuarios de mayor atractivo para el grupo en Facebook. De manera general, se puede decir que como grupo sociodigital, buscan en los recursos tecnológicos, una alternativa para modificar el proceso educativo ritualista y monótono. Y aun cuando existen acciones dentro de

la repetición, realmente la innovación se encuentra en el modo que la información se presenta, no en mayor cantidad, sino al contrario, en micro-estructuras que pueden o no tener relación entre sí, lo que permite una revisión en cierto sentido superficial, pero que ofrece una base de indagación posterior.

Considerando la constitución visual del perfil personal de los usuarios del análisis como estudio de caso, un espacio virtual compuesto por información personal, como una colección de recursos básicamente visuales, traducidos en fotografías y videos., como si fuera una línea del tiempo biográfica, en donde las evidencias quedan hasta que el propio usuario decida modificarlas.

En los usos y creaciones lingüísticas, el apodo o *nick-name* aparece como similitud al nombre propio o en la consecución de modelos apropiados en el campo fantástico, que son respetados y aceptados en la vida on-line. “La web 2.0 es la red como plataforma, que abarca todos los aparatos conectados; las aplicaciones de web 2.0 son las que mejor sacan provecho de la potencialidad de esa plataforma: el software como servicio en continua actualización y que mejora conforme se usa, consumiendo y mezclando datos de múltiples fuentes, incluidos los usuarios individuales, que aportan sus propios datos y servicios de tal forma que permiten la re-utilización por los demás, creándose así efectos en la red mediante una «arquitectura de participación» (O’Reilly, 2005)

La arquitectura hipermedia de la red social Facebook, se compone en primer plano por una foto de portada y otra más pequeña como foto de perfil. Asimismo, hay recursos de navegación sobre datos biográficos, información personal, amigos, fotos, y más; en este último se pueden desplegar una serie de opciones como videos, deportes, eventos, grupos, entre otros. Además de un desplegado simulando una persiana en la que se van acumulando comentarios u opiniones de todo tipo. En la individualidad de los tres usuarios del análisis como estudio de caso, se pueden destacar como sigue:

1.- USUARIO UM0016

El usuario con mayor número de publicaciones (**UM0016**), tiene una correlación directa con las nominaciones positivas recibidas por la mayoría del grupo; quien en su perfil personal tiene una foto propia, así como una serie de banderas con el escudo universitario de la UNAM. En la información personal que comparte, incluye su ciudad y fecha de nacimiento real, así como la institución de educación superior de la que egresó.

El tipo de publicaciones que realiza tienen una relación directa con los contenidos que se van revisando en el desarrollo del diplomado; pues como principal **INTENCIÓN** para compartir información se obtiene en la real extensión de conocimientos con respecto a un tema en que se desea denotar mayor dominio y conocimiento dentro del espacio informático. Además, que a través de este tipo de publicaciones se puede ir visualizando los intereses que los demás integrantes del grupo pueden compartir con él. Comparte recursos de innovación didáctica en el uso del comic y los videojuegos, destacando las potencialidades de la creación de proyecciones de movilidad “corporal” en lugares virtuales interminables.

El usuario destaca las potencialidades en términos de aprendizaje antes que la enseñanza, ya que en primer término se fomenta el mantenimiento de la atención, la resolución de problemas y la creatividad en el establecimiento de estrategias para ir cada vez más avanzando en el grado de complejidad del recurso.

Su perfil personal, está cargado de memes con texto tanto en español como en inglés, con algunas expresiones de la cultura mexicana, que difícilmente compartió con el grupo del diplomado.

En el espacio para la portada de inicio destaca su arraigo identitario apegado a algunos símbolos universitarios reconocidos históricamente y socialmente.

Imagen 29

Foto de portada del UM0016



En su foto de perfil, aparece realmente el usuario, vistiendo una camiseta de colores brillantes que forman la figura de un personaje de un comic oriental (*se omite esta imagen*)

Los estudios más recientes (Ellison, et al:2006), han examinado la identidad en espacios virtuales menos anónimo, mucho más transparente cuando las personas tienen la oportunidad de interactuar o encontrarse cara a cara.

A pesar de los peligros en el manejo de datos personales, los usuarios eligen fotos personales en un alto rango de distinguibilidad.

2.- USUARIO UF002

El segundo usuario con mayor número de publicaciones (UF002), en correlación directa con las nominaciones de aceptación recibidas, perteneciente al subgrupo de *preferidos* tiene un perfil con una foto personal de frente con expresión seria, incluyendo su nombre completo. (*se omite imagen*)

Se destacan las publicaciones apegadas a la familia y a sucesos de su vida personal, utilizando sobre todo imágenes con texto que expresan ciertas emociones con respecto al amor y la amistad, así como valores como el respeto, la honestidad; como la expresión de ciertos rasgos de su personalidad.

Así como en otras en las que se puede observar el sentido de pertenencia al campo de formación académica.

Imagen 30

Foto de portada UF002



En otra perspectiva siguiendo el sentido de pertenencia, es que se pueden ubicar rasgos visuales apegados a la UNAM.

imagen 31 y 32

fotos de portada UF002



Dice Manago (2008), que de alguno modo existe un atractivo interés por fingir lo que se ha identificado como alegado a las características propias en una identidad idealizada en la que pueden reflejar comportamientos que en la realidad sería muy complicado expresar y compartir.

La idealización es un juego de personalidades que Facebook puede promover sin necesariamente trasladarlo a la vida cotidiana, ya que los medios electrónicos han tendido a posicionarse como un entorno donde se puede desarrollar una segunda vida elegida sin condiciones históricas o familiares.

3.- USUARIO UF004

El usuario con el tercer lugar en publicaciones (UF004), entre la información de contacto, resalta ser egresada de la UNAM-FES-Aragón; expresa vivir en la Ciudad de México y trabajar en la CUAED de la UNAM. Sin embargo, tiene en su foto de perfil a una caricatura de una princesa de una película infantil, caracterizada por una gran extensión de su cabello.

Imagen 33

Foto de perfil UF004



Dentro de los rasgos fisiológicos que se reconocen como propios, existe la posibilidad por elegir algunos otros como ideales; ciertamente se puede decir que en la imagen que se ha elegido como foto de perfil no existe ningún rasgo fisiológico de similitud con la personalidad del usuario.

Imagen 34

Foto de portada UF004



La foto de la portada muestra alguna experiencia familiar en el estado de Guerrero.

Dentro de sus publicaciones personales, desatacan imágenes sobre expresiones textuales de autores reconocidos históricamente en el campo de la filosofía y la tecnología.

Si bien, en los datos personales aparecen textos con referencia a la UNAM y la FES-Aragón, no comparte fotos con respecto a una identidad institucional.

Haciendo una comparación del tipo de publicaciones que comparten en su perfil personal con aquellas que ofrecen al grupo sociodigital, se pueden extraer como similitudes, en la identificación de datos personales como el nombre, la institución en la que se cursó el grado de licenciatura, lugar de trabajo, intereses y gustos personales acordes con lo que expresan en espacios presenciales.

Existen ambas vertientes en cuanto a la construcción de los perfiles personales en los que se encuentran perfiles con fotos reales, así como aquellos que idealizan ciertos rasgos de la constitución física o psicológica; Back; 2010), establece que no existe un real anonimato, aun cuando se extiende la confianza, el elemento esencial que abre la interacción tiene que ver con una sensación de contacto independientemente si exista o no replica. Se encuentran como diferencias de publicación al grupo en la modificación de expresiones hacia la formalidad, ya que en las cuentas personales se destacan críticas fuertes al sistema educativo, la situación política del país, así como otras circunstancias que les causan malestar, pero que se encuentran expresados en groserías y ataques supuestamente directos en la enunciación por una probable injusticia social.

5.2.3. Ends o fines (Propósitos del encuentro comunicativo)

Como desde la apertura del grupo se establecieron las intenciones y mecanismos de interacción, publicación y participación como un entorno o macrosistema de encuentro cultural, paralelo, abierto y permanente en el que se percibe un marcado interés precisamente constituir el Facebook del grupo como una carpeta de evidencias de actividades de enseñanza-aprendizaje realizadas en los espacios de encuentro presencial, trasladando a la red algunos puntos de vista que quedaron pendientes en el otro espacio.

Los tres usuarios comparten información tanto para el diseño y construcción de materiales didácticos digitales, como para el desarrollo de habilidades cognitivas. Paulatinamente se convierte en un lugar de expresión más personal, pero en el

mantenimiento de cierta formalidad. Y aun cuando podría pensarse que la facilidad en el traslado de información puede representarse en la imagen o la hipermedia, las publicaciones escritas siguen privilegiando, pero de una manera más sintética, en la espera por el establecimiento de interacciones como dialogo social. “Las relaciones entre la escritura (tecnología intelectual) y la memoria (función cognitiva) están ahí para dar testimonio de ello” (Levy; 1999: 37). La **INTENCIÓN** en sus publicaciones va más hacia la integración grupal, a la experimentación de colaboración en sitios de tecnología de redes, así como para compartir eventos de la vida cotidiana.

Es precisamente que, el sujeto puede referir a lo real de su vida cotidiana a través de la simbolización de la escritura y la transferencia de la multimedia, en una narrativa que complementa un Yo que se virtualiza. La narrativa corta como instrumento de proyección cubre la función primordial por explicar, comprender e interpretar, lo que se comparte y la razón de ello. Sea cual fuere el sistema de comunicación, la intención primordial es presentar de manera concreta, organizada y exteriorizada, lo desordenado del pensamiento. A fin de cuentas, las palabras mismas sirven como fronteras epistémicas necesarias para la comprensión o apropiación de los objetos.

El hecho de escribir sobre sí mismos, aporta sentimientos de seguridad en la conciencia que aquello que se publica es visto por los demás sin importar el tiempo en el que pueda existir una respuesta, se activan nuevas expectativas, paulatinamente se va perfeccionando la coherencia, la lógica, pero sobre todo la autenticidad de lo que se publica.

En la misma línea; “el hecho de comunicar por escrito confronta con rasgos y experiencias de nosotros mismos que conocemos con otras que van surgiendo en la cotidianidad del intercambio de la información de la red social, nos obliga y facilita la comunicación, crea nuevas reglas de respuesta principalmente, promueve la introspección, la coherencia de pensamiento facilitando la resolución de distorsiones cognitivas” (Reig:2003).

Imagen 35

Ejemplo de ENDS UM004



En sí, lo que se intenta es proyectar una identidad aumentada en términos de extensiones simbólicas más que psicológicas, de comunicación antes que, de comportamientos, de escritura antes que la expresión verbalizada acompañada de gesticulaciones. Es la demostración de empoderamiento en la libertad de acción y expresión que supone una confrontación de valores, costumbres, actos educativos socialmente aceptados.

5.2.4 Actos (Tipo de interacción y contenidos)

La dirección de la interacción se realiza en primer plano en una ejecución tipo monologo por el solo gusto por compartir; en segundo plano, aunque no haya datos o evidencia de conexión sincrónica, se realizan publicaciones esperando y provocando la reacción del auditorio virtual. En tercer lugar, se manera más directa se identifican los nombres o datos de los perfiles personales tanto de compañeros como de profesores. En este intercambio social resalta la idea de dialogismo (Freire, 1979), en la concepción como una secuencia lógica puede yuxtaponer otros lenguajes sin perder de vista la esencia de la interacción aun cuando puedan provenir de diferentes grados de conciencia o entornos. (Bajtín citado en Yus, 2010), La definición de lo que las personas perciben de sí mismas, adquiere relevancia en el momento de la interacción social, ya que se decide también qué tanto de sí mismos se desea que se conozca; es precisamente a través del establecimiento de

lazos de identificación que el aparato psíquico de la identidad se devela en el diálogo.

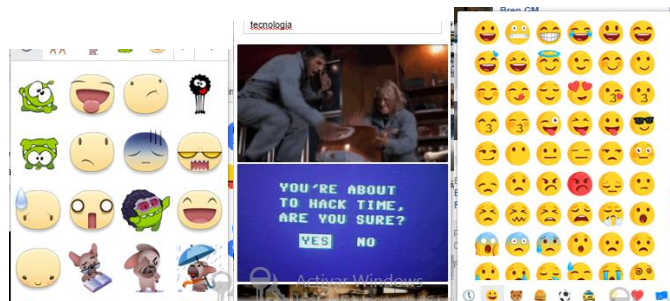
Van encontrando un modo de transmitir no solo contenidos de interés académico, sino que van recurriendo a ciertos códigos emergentes de la escritura como formas de expresión afectiva.

Usan los signos ortográficos de un modo diferente al convencional, para exaltar en la exclamación, expresiones emotivas, se sorpresa o admiración como énfasis a situaciones de las actividades en espacios presenciales como en la dialogicidad del grupo en Facebook.

Lo atractivo del dialogismo radica en la sensación de liberación de la palabra escrita como una real creación humana, que no tiene la misma cancelación que la oralidad en el espacio físico. Esa ausencia física en la interacción para el lector ofrece un nivel bajo de rechazo del interlocutor sin involucrarse necesariamente. Se reconoce la expresión de sí mismo como una inherente manifestación dialógica, en la que esa acción sujeto-sujeto, introduce los rasgos físicos y psicológicos de ambos sujetos, en la necesidad por compartir o dilucidar los objetos a apropiar. Es un paralelismo entre lo personal y lo simbólico en un acercamiento conjunto al objeto. De modo que, en el acceso al saber, el desarraigo del Yo, se convierte también en una entidad simbólica que puede ser reconocida por los otros (Habermas; 1987). También recurren a las potencialidades de las imágenes en movimiento como gifs, signos convencionales de comunicación, logos, como otros característicos del entorno como son los emojis, sticker,

Imagen 36

Ejemplos de Emojis, gifs y emoticons



Fuente: www.facebook.com

En particular los memes reconocidos en su constitución e impacto como una oportunidad por complementar puntos de vista que fueron expresados tanto en los espacios presenciales, como en la red social, más hacia la denuncia, por alguna situación de inconformidad o simplemente como una herramienta de crítica a situaciones o eventos donde se recomienda cierto grado de análisis cercano a la reflexión y concientización.

Imagen 37

Ejemplo de meme

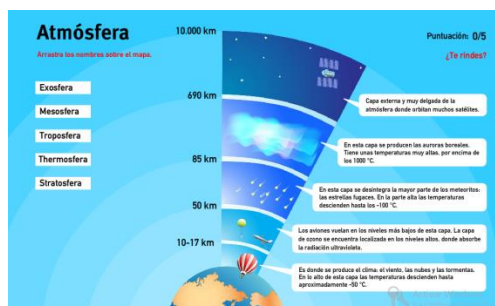


Fuente: (UM0016)

En los **ACTOS** comunicativos como contenidos de sus mensajes destacan otro tipo de publicaciones orientadas a apoyar la labor de la **DOCENCIA**, en cuanto a la inclusión de las tecnologías en los procesos tanto de **ENSEÑANZA** como de **APRENDIZAJE** de los estudiantes independientemente del nivel educativo.

Imagen 38

Ejemplo de infografía



Fuente: (UF004)

Los **ACTOS** como el contenido de sus publicaciones siguen temáticas más informáticas sobre juegos interactivos, sitios educativos y de multimedia, uso de recursos para la comunicación y la colaboración.

Imagen 39

Ejemplo de juego multimedia interactivo



Fuente: (UF002)

5.2.5 Keys o Llaves (Expresiones de particularidad en la informalidad, la crítica y el sarcasmo)

En el campo de las **LLAVES**, como los tonos característicos destacan los convencionalismos como protocolos de saludo utilizando para ello el “compañeros”, y en la despedida “saludos a todos”.

Además de hacer una invitación tanto a la revisión de la publicación, como para opinar acerca de ella, utilizando detonantes “Por si alguien le importa”, “Para quien quiera”, “A probar se ha dicho...”; así como la convocatoria para el encuentro en situaciones de mayor cercanía y convivencia: “un café, una comida, solo piénsenlo”, “compañeros, quienes quieran saliendo de la clase vamos a comer tacos”, “...Y nosotros cuando salimos de las escuelas?”

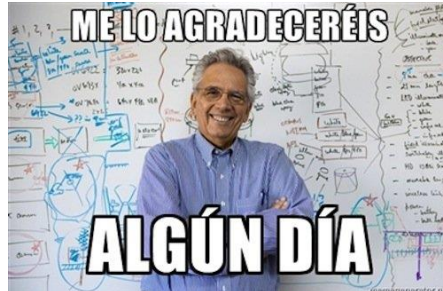
Imagen 40

Ejemplo de publicación informal con tintes de burla

Fuí por unos tacos y el
taquero me dijo: “¿Le
pongo salsa?” Le dije que sí y
nos pusimos a
bailar, todos aplaudieron. Fue
hermoso :’)

Fuente: (UF002)

Imagen 41
Ejemplo de meme



Fuente: (UF004)

En algunos casos, dejan preguntas al final de las publicaciones en espera por establecer ciertos diálogos, asimismo utilizan signos de admiración y expresiones de hibridación de lenguajes a idiomas, dentro de expresiones ya cotidianas dentro de la red como formas onomatopéyicas de expresiones sonoras: “woooow!!!”, “genial”, “ es sumamente interesante!!”, “help me!!!”

IMAGEN 42
Ejemplo de meme



Fuente: (UM0016)

El sarcasmo aparece tanto en sus publicaciones en un ejercicio regular en la crítica de procesos y prácticas educativas tradicionalistas, una escuela representar que en

algunos casos muestra interés por incluir tecnologías pero que en la en que no se percibe una real innovación en términos didácticos, sino solo en el cambio del material de apoyo.

Para los usuarios siendo un grupo extendido de la academia, las reglas de cordialidad son trasladados a Facebook demostrando ciertas expresiones como protocolo de presentación iniciando por el saludo en el sentido de pertenencia en el “compañer@s”, “buenas tardes”, “buenas noches” o de mayor confianza en un simple “hola”.

5.2.6 Instruments (Modo en que se publica la información)

Bastaría caracterizar los contextos en los que la identidad virtual permite una proyección de la identidad física a través de la participación hipermedia. En donde la palabra escrita prevalece en la multiplicación o diversidad de identidades; por supuesto que podría prevalecer un ambiente icónico, pero la descripción y explicación aún de esa imagen tiene un marco textual.

Se parte de un marco tecnológico como un campo en el que se suscitan una serie de fuerzas de origen básicamente social, en el que concibe la realidad a través de simbolizaciones, de modo que, los encuentros e intercambios se hacen recurriendo a una multiplicidad de instrumentos histórico-culturales convencionales, como aquellos propios del entorno informatizado. El ciberespacio se va considerando como una ecología en la que se reconoce un conjunto de usuarios que interactúan entre sí, ofreciendo una serie de elementos de convivencia en el que se van adquiriendo pautas de comportamiento tanto individual como grupal. El entorno tecnológico se percibe como una oportunidad de visualización de acciones cotidianas que traen consigo la carga histórico cultural de la realidad concreta, en la conformación de una nueva comunidad mediatizada, en la que privilegia cierto grado de libertad comunicacional.

Al momento de conectarse a la red, realmente no hay un grupo de sensaciones impactantes, más bien es una galería de imágenes con un contenido al que difícilmente se tendría acceso de otro modo. Remitir al ciberespacio no sigue una ubicación de un sitio al que se pueda concurrir en el desplazamiento de la

corporeidad; es más bien recurrir a las habilidades de alfabetización aprendidas en las instituciones escolares como extensiones del pensamiento y la oralidad.

La red social Facebook como campo simbólico que virtualiza a la identidad y sus identificaciones, se concibe como una estructura hipermedia constituida tanto por elementos técnico-instrumentales de aplicación informática; como por situaciones histórico-sociales y culturales que parten de las formas de comunicación multimedia que se van reconfigurando por la interacción los usuarios integrantes de un grupo en la vida cotidiana. Para Boyd y Ellison (2007), los llamados *sitios de redes sociales* permiten a los individuos:

- 1) Diseñar un perfil personal de usuario público o semi-público
- 2) Administrar un listado de otros usuarios con los que poseen alguna forma de conexión o vínculo social
- 3) Publicación e intercambio de información personal, participación en grupos de discusión, estudio y colaboración

Este marco de participaciones trae consigo la especialización de las habilidades intelectuales y tecnológicas, pero sobre todo aquellas que tienen que ver con la gestión de lo que quieren compartir a los demás de sí mismos en las habilidades sociales. Como principal reto se nos presentan los procesos de hibridación tanto personal como en la conformación de nuevos grupos de intercambio que no guardan permanencia, el único interés sería por el intercambio de información que se requiere en la inmediatez.

El ciberespacio es tan vasto que realmente los límites de cada campo están dados por la propia experiencia del sujeto en el mosaico de una realidad impalpable; que se puede dar evidencia de ella, pero no se pueden traer vestigios concretos, se puede tener un contacto con otras personas; pero no se puede hacer una descripción fidedigna de ellos; como entorno de la cibercultura confluyen indirectamente una singularidad de componentes sociales. El prefijo ciber, extraído del timón de navegación de los barcos, da una idea de la movilidad de la subjetividad del sujeto, siguiendo formas de comunicación, normas, reglas de socialización y

convencionalismos de las instituciones que lo trastocaron a lo largo de su historicidad. Echeverría (2004) llama al tercer entorno como un lugar en que se entrelazan y conjugan expresiones escritas de pensamiento con un origen cultural diverso. En entorno tecnológico Echeverría (2010), va permitiendo una serie de actividades que tienen su origen en la realidad concreta; y que exigen el desarrollo de un conjunto de grandes habilidades intelectuales, cognitivas, instrumentales o técnicas; de intercambio social, colaborativo y comunicativo entre otros.

La teoría del Campo de Kurt Lewin citado en Díaz (1972) llama la atención en la categoría de “campo de fuerzas”, como el lugar en donde ocurre el devenir humano, rebasa la idea de que el desarrollo solamente es biológico; sino que al interior del sujeto ocurren cambios significativos que van colaborando para acrecentar las regiones cualitativas subjetivas del pensamiento. En el campo lo que se suscita son una serie de tensiones entre las fuerzas psicológicas que operan de manera interna y que podrían modificarse por influencia de aquello que lo circunscribe o contextualiza.

La concepción de espacio como entorno establece un límite imperceptible de intercambios simbólicos; primero cercanos al intercambio por expresión corporal, y posteriormente en la interiorización de los comportamientos en la constitución de virtual.

*Buenas noches, a mis compañeros de equipo les escribo para comentarles que ya hice algunas modificaciones al prezi por si lo quieren checar y agregar o quitar algo, también me gustaría que me comentaran si vamos a dejar la secuencia o vamos a tomar en cuenta las preguntas para modificarlas, espero sus respuestas por este medio o por mail, muchos saludos y buenas noches.!!
(UF004)*

Los protocolos de cordialidad son trasladados mediante la escritura; así como la integración al grupo en la demostración del sentido de pertenencia entre iguales, buscando la aprobación de la colectividad y abriendo canales de comunicación por diversos medios.

El ciber-espacio es un entorno dialógico, espejo de la realidad concreta, es otro tipo de realidad que proyecta esquemas de sí mismo y de los demás, de los objetos y

de aquello con lo que se identifica. Si bien la extensión del ciberespacio y la digitalización de los mensajes juegan un papel capital en la formación identitaria en curso, se trata de una marejada simbólica que se desborda ampliamente en la informatización (Levy; 2007)

La identidad virtual es un requisito para las interacciones en ámbitos tecnológicos y de manera recíproca las interacciones requieren de su reconocimiento.

Del ambiente virtual o no presencial, se pueden considerar las siguientes características:

- Sensación de inmersión
- Re-creación tanto individual como social en la complejidad y subjetividad del pensamiento
- Interacción con objetos que se perciben, pero no hay posibilidad de contacto sensible
- Encuentro entre personas que físicamente no están
- Uso de lenguajes, metalenguajes y códigos emergentes tanto en la comunicación como en la expresión de emociones
- Navegación a través de redes conceptuales y sitios interconectados
- Traslado de las diferentes reglas y normas sociales hacia la conformación de una cibercultura
- Surgimiento de una sociedad sin clases fundada en la información, el conocimiento, el aprendizaje y la colaboración
- Juego de roles y multidentidades con sentido lúdico
- Desarrollo y especialización de habilidades cognitivas y habilidades para el manejo de los dispositivos y aplicaciones informáticas

Dados los avances en tecnológicos, los usuarios se encuentran mucho más tiempo interconectados, lo que posibilitaría la construcción de muchas más dimensiones identitarias, dependiendo también del tipo de grupos de su interés; las necesidades por la búsqueda de información, etc. De esta manera, podríamos observar si el tiempo de interconexión permite en mayor o menor medida una serie de identificaciones, en sentido de pertenencia, la influencia de la cultura y el propio grupo social, así como los elementos visuales de distinguibilidad.

Sin embargo, lo más significativo radica en las expresiones que desde los actores posibilitan un análisis mucho más profundo de los modos de ser en espacios de virtualidad

Analizando el contexto tecnológico se considera a Bronfenbrenner (1967), quien propone un modelo ecológico compuesto por varios sistemas interrelacionados entre sí, que tienen un efecto en la arquitectura psicológica de las personas. La ecología del desarrollo humano como teoría explicativa de la influencia de los diferentes campos que confluyen en el devenir de las personas comprende el estudio científico de la progresiva acomodación como negociación mutua entre el sujeto y los elementos cambiantes de su contexto; como un ambiente en el que se suscitan relaciones de índole social; es decir, que por medio de la propia dinámica interactiva de los sujetos se van moldeando mutuamente. Considera tanto al individuo como de los grupos de clase a los que van perteneciendo como unidades orgánicas que se desarrollan a través de la interrelación; por lo que no se recomienda estudiarlos de manera aislada.

Se hace una adaptación del Modelo de Urie para los entornos sociodigitales, partiendo de la idea que el sujeto como usuario de la red social, no solo comparte la información que encuentra dentro de la propia arquitectura, traducido principalmente en escritura, sino que utiliza aquellos elementos lingüísticos de los multimedios. En este intercambio las relaciones que se establecen se van de alguna manera, afectando directa o indirectamente. El sentido de la ecología da forma a la comunidad virtual en la que se van identificando ciertas expresiones particulares que se comparten de manera grupal y colaborativa.

El gran sistema que soporta todos los demás se denomina Macrosistema, en el que se incluye no solo la cultura de origen, sino aquellas subculturas que se van configurando en interacción dentro de las redes sociales y que van adquiriendo sus propias formas de “comportamiento” de “expresión”, “encuentro”, que se van transmitiendo, configurando y reconfigurando en la medida en la que los sujetos tienen que compartir cierto tipo de información.

Tanto en la comunidad física como en la comunidad virtual, las personas recurren a parecidas estrategias de contextualización y de expresión de intenciones

comunicativas e informativas, el vínculo por el cual se potencializa el sentido de permanencia consiste en un interés común por la satisfacción, por compartir cierto tipo de información en un acuerdo mutuo aceptado desde la publicación abierta de contenidos.

Un segundo nivel, es denominado como exosistema; que tiene que ver con el diseño como programa colaborativo para utilizar la red social de forma complementaria a las actividades académicas formales. De modo que las interacciones y las participaciones deben de llevarse en un ambiente de libertad de expresión, para recurrir a los diferentes contenidos, recursos, aplicaciones informáticas, sin necesariamente la aprobación o un proceso muy complicado entre los usuarios, ya que la información publicada es abierta y de libre uso. Es así que se pueden percibir grandes grupos afines que se congregan y están unidos por diversos tipos de interés, ya sea científico, académico, social, o por simple entretenimiento

El mesosistema, se convierte en el campo particular de las participaciones, como los nodos principales de donde se desprende la construcción hipertextual, que de acuerdo con la teoría hipertextual sigue estructuras jerárquicas, en las que un comentario o publicación provoca el siguiente en un formato en forma de persiana.

El mundo virtual está caracterizado por la flexibilidad en la expresión discursiva; aunque está centrada en la escritura, se mantiene respecto de un diseño hipertextual que extiende las fronteras de la información visual, haciendo de los ambientes virtuales una multiplicidad de objetos hipersimbólicos.

Acabo de encontrar otro editor de imágenes gratuito, similar a Photoshop y gimp. Se llama krita y tiene muy buena pinta. Cuando lo pruebe les platico.

CORRIJO: Mientras gimps y Photoshop son programas de manipulación de imágenes, drita es un programa de pintura digital, así que bájenlo los que quieren hacer sus pininos (UM0016)

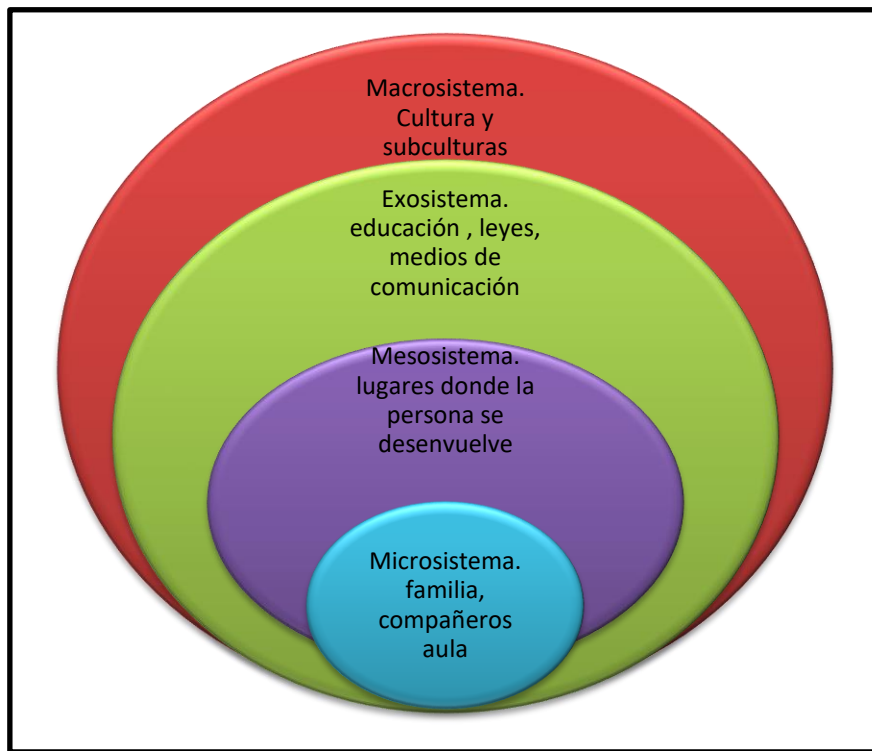
El Microsistema se considera como el espacio particular de cada usuario, que en este caso es la página personal, así como la página del grupo académico, en donde existe un encuentro de identidades digitales, de lazos de identificación a partir de los contenidos que se desean publicar, así como aquellos que provocan una participación, ya sea de manera textual o complementando con los diferentes tipos de textos, incluido lo visual, audiovisual y aunque no es tan común también aquellos recursos que tienen una base sustancial en lo auditivo.

Esta nueva concepción de ecosistema multimedial reconfigura una serie de intercambios, producción y consumo simbólico entre una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes que se conectan reticularmente entre sí.

Al interior de cada uno de estos subsistemas y sistemas en sí mismos, suceden una serie de intercambios como fuerzas que se suscitan entre los usuarios, permean una comunicación entre sí, de tal modo que las relaciones sociodigitales trasladan ciertos comportamientos de la realidad concreta multidiversa de acuerdo con el origen de cada persona.

El proceso de intercambio de información, así como en los encuentros comunicativos no presenciales requiere del desarrollo de ciertas habilidades para el uso de la tecnología, en el conocimiento y descubrimiento de la arquitectura hipertextual, de las formas de expresión escrita y del manejo de la multiplicidad de medios. De manera gráfica se pueden visualizar los diferentes subsistemas y sus componentes

Imagen 43
Ecología de las relaciones sociales



Fuente: Adaptación del modelo de Urie Bronfenbrenner. (2002) “La ecología del desarrollo humano: experimentos en entornos naturales” Edit. Paidós. Barcelona. España

Este entorno tecnologizado se presenta como todo un sistema que amalgama una serie de herramientas digitales que facilitan entre otras cosas, la interacción, la comunicación, la investigación, la divulgación, pero sobre todo una nueva forma de encontrar información.

La tecnología hipermedia, por el contrario de las grandes críticas en torno a la desaparición del sujeto, son un vehículo de los lenguajes para la expresión simbólica de los campos físicos e intersubjetivos, en donde más allá de lo corporal, se encuentran las esencias de los sujetos, quienes utilizan los discursos y las publicaciones para “darse” a conocer, para dejar “ver” los atributos de su propia identidad. “Las formas de comunicación no hacen desaparecer al individuo, tanto del ámbito físico como del simbólico; esto también vale para las formas digitales de

comunicación, donde más allá de pensar al sujeto como alguien identificado se encuentra constantemente distanciado” (Sánchez, 2013:70).

La llegada de la hipermedia ha acelerado el proceso de artificialización, de exteriorización, desde la concepción de Levy (1999) como un tipo de virtualización, en el sentido en el que no se presenta o evidencia el objeto de manera directa o concreta, sino es a través de un artefacto que sirve de dispositivo de una idea artificializada. Si no fuera por la capacidad de almacenamiento de la información, una palabra tanto en el sistema oral como en sistema escrito no sería capaz de exteriorizarse y vincular cognitivamente a las personas. Todos los objetos poseen características constitutivas que las diferencian unos de otros y que son evocados por medio de la designación. Siguiendo a McLuhan (2009), la palabra verbal como las formas de escritura, lo que se comparte en los ambientes tanto virtuales como aquellos que virtualizan la imagen de lo que las personas desean mostrar de sí mismos, serían una extensión o prolongación de la mente misma, sus procesos, conflictos y soluciones. Se entiende por discurso hipermedia aquellas narraciones breves tanto en el uso de la palabra escrita, como en la subjetividad de la imagen personal trasladada a herramientas gráficas o de video, así como en el traslado de un sitio virtual a otro en la navegación o de los hipervínculos

El manejo de la información en la red social Facebook, ofrece la posibilidad por llegar a grandes cantidades de usuarios; en si la aceptación de un contacto, a la larga demuestra cierto conocimiento o empatía con rasgos que se observan como constitutivos dentro de la identidad de los propios usuarios que interactúan a través de sus publicaciones hipermedia en un juego de identidades virtuales.

Para facilitar el manejo de los mismos, en los términos de Bertely (2001) quien pone énfasis en las formas particulares de interpretar por lo que se realiza un cuadro dividido en tres columnas; transcribiendo los nodos de participación textual, a la par de una columna para las categorías teóricas, otro para las categorías empíricas, para terminar con la conglomeración en categorías para el análisis. En donde la interpretación y re-interpretación de los datos como participaciones escritas implica la reconstrucción de modos de mostrarse ante los demás como una práctica sociodigital compartida. (VER ANEXO 3)

Así, que se entretujan fragmentos de los hallazgos con los aportes desde la mirada teórica en correlación con el grupo de dimensiones que influyen en la construcción social de la identidad articuladas a los espacios de virtualización específicamente en la arquitectura digital en Facebook.

Dice Leal (1997:32) que “La contemplación de un escrito, su lectura o la propia escritura de una idea consisten para nosotros hechos totalmente incorporados a nuestra vida, una forma de relacionarnos con otras personas y un instrumento de organización. Sin embargo, esta aparente sencillez que caracteriza lo habitual y lo cotidiano es el resultado de una larga historia”. Si la escritura está configurada por la construcción de un discurso, se comprende entonces que trae consigo un marco ideológico mucho más complejo que solo el mensaje, en estas relaciones entre tecnología y escritura lo que se logra es un flujo de información sin precedentes, no solo en la transmisión sino también en la oportunidad por la recepción y colaboración del escrito. En toda producción se reconoce un soporte técnico, tecnológico y discursivo. El sentido se descubre en la interacción, ya sea con la idea misma, con el objeto con la percepción que otra persona tiene del mismo objeto. La necesidad por guardar fidedignamente un discurso es lo que proporciona la linealidad del texto y del contenido de una publicación multimedia, no existen nunca de manera aislada, sino únicamente por la lectura como interpretación.

Del aporte textual se obtienen tres categorías de análisis en correspondencia con el sujeto que utiliza los aportes de la tecnología en el campo de la informática, en el Ser tecnológico; como aquel que le interesa compartir información estableciendo vínculos de comunicación; y por último, el Ser interactivo; considerando los intereses de los campos de formación y laborales que caracterizan a los usuarios con el mayor grado de interés por los demás participantes como el Ser pedagogo, del que destacan las publicaciones en correspondencia con el campo de la educación, la pedagogía y la didáctica principalmente.

Imagen 44
Articulación entre categorías empíricas y teóricas



Fuente: elaboración propia

En el esquema se pueden observar las 3 categorías de análisis que emanan del vaciado de datos hipermedia del grupo de estudio, en articulación con las dimensiones teóricas de la identidad que influyen en la representación de los modos de ser e interactuar a través de las publicaciones que los usuarios realizan en la red socio-digital Facebook, en la constitución de una identidad hipermedia.

A la par de la interpretación de los nodos textuales, también se obtiene el contenido de las **publicaciones hipermedia**, como un elemento mucho más difícil de interpretar, por la gran carga simbólica que tiene como eje la construcción gráfica en una multiplicidad de formatos de imagen ya sea fija o en movimiento, hasta los diseños más elaborados en animación y tercera dimensión. Considerando las publicaciones multimedia, de acuerdo con el contenido, de las 343 que en total suman los 3 usuarios del estudio de caso; 96 corresponden a lo que se ha denominado habilidades tecnológicas, para aludir a una serie de aplicaciones que involucran acciones para el diseño, la organización y gestión de datos, el uso de herramientas y aplicaciones digitales. Hay una diferencia significativa con los contenidos de las publicaciones que les interesa compartir, encontrando 39 con

respecto al campo de la didáctica, al que se le podrían añadir los 32 sobre docencia, 30 de educación, 26 de aprendizaje, 14 sobre la reflexión de la vida cotidiana en el salón de clases, 13 con respecto a la crítica que se le hace a la escuela y 6 sobre los alumnos. (VER ANEXO 4)

Considerando un ejercicio articulador, se presentan como eje cada una de las categorías de análisis con los comentarios textuales, así como al contenido de las publicaciones hipermedia. Se parte del análisis y reflexión de la identidad tecnológica, identidad interactiva para cerrar con la identidad pedagógica, como un constructo complejo de sub-elementos de expresiones hipermedia.

I. Identidad tecnológica

El ser tecnológico es aquel interesado en la interconexión permanente; tanto para establecer intercambios comunicativos, en la colaboración y publicación de información; como en el propio consumo de innovaciones digitales. Compartir recursos tecnológicos trae consigo una serie de expresiones con respecto a las propiedades histórico-culturales, que permiten una nueva constitución de reales comunidades virtuales.

El ser de la tecnología es quien se ha dejado conquistar por un mundo en el que la mayoría de las acciones se virtualizan; recurriendo a la diversidad de expresiones escritas, visuales y multimedia, de pensamientos y emociones, otorgando sentido a lo que perciben, así como en el cuestionamiento sobre el nivel de impacto que producen.

Establece vínculos comunicativos que no son necesariamente duraderos; más que en la urgencia por la obtención de cierto tipo de información.

Ha ido habituándose no solo en la navegación por el encuentro de recursos y comprendiendo las acciones básicas de las diversidades de sitios disponibles en red, desde la realización de búsquedas en bases de datos, diseño de páginas personales, así como otros recursos para el trabajo colaborativo como blogs, wikis, pizarras electrónicas, como en la aplicación didáctica de videojuegos e interactivos. Se analizan las participaciones textuales que dan cuenta del modo en el que los

usuarios como estudio de caso, se manifiestan en torno al uso de tecnologías en red. El pedagogo que implementa recursos de la tecnología- en red, se preocupa no solo por el desarrollo de habilidades digitales; sino que estos recursos puedan articularse con las estrategias y contenidos de los programas pedagógicos en los diferentes niveles educativos. Dedicándose en su mayoría a actividades profesionales cercanas a la docencia, los pedagogos buscan en el campo de las herramientas una alternativa que facilite la labor tanto de la enseñanza, como en la motivación para los procesos de aprendizaje, tanto de obtener una serie de experiencias acorde con las demandas del contexto actual.

El ciber-espacio es un entorno dialógico, espejo de la realidad concreta, es otro tipo de realidad que proyecta esquemas de sí mismo y de los demás, de los objetos y de aquello con lo que se identifica. Si bien la extensión del ciberespacio y la digitalización de los mensajes juegan un papel capital en la formación identitaria en curso, se trata de una marejada simbólica que se desborda ampliamente en la informatización (Levy; 2007)

*Esta es una muestra del estrés que nos infunde el "cambio" tecnológico
(UM0016)*

Se sabe que la tecnología tiene un atractivo singular, tanto por la búsqueda permanente en la innovación, en la facilitación de las tareas que actualmente tienen que ver más con la comunicación y el aprendizaje, en esas grandes posibilidades por el descubrimiento en la sensación inmersiva de un mundo que se presenta de una manera distinta a lo que está acostumbrado en la realidad tangible. Se dice que, la especie humana ha emergido a raíz de tres procesos de virtualización: el primero se concibe en el desarrollo de los lenguajes, que a través de las herramientas cognitivas y culturales permiten el intercambio de ideas, de pensamientos, percepciones de mundo y vida; en segundo lugar, en la creación de abundantes técnicas en los que se deposita el conocimiento acumulado produciendo nuevos artefactos; pero sobre todo, en tercer lugar, en la creciente complejidad de sus Instituciones sociales que ponen en práctica una serie de ideales como modelos de sujeto que hay que delinear (Levy;2007).

Existe una confrontación entre lo que se va percibiendo como caduco en una permanente exigencia por la innovación. En este caso, el papel de las instituciones está legitimado en la definición de sus prácticas para validar los conocimientos que requiere el momento histórico; de modo que estos modos de coaccionar son trasladados al campo virtual.

Aun cuando la tecnología ha acompañado a la humanidad influenciándose mutuamente, la última generación se interconecta virtualmente. Según Levy (2007), la palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto, aquello que no está físicamente, pero, sin embargo, se puede dar cuenta de él, se puede “manipular” y utilizar para fines determinados. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. “Lo virtual a menudo «no está ahí»”; pero aún quien tienen una experiencia virtual puede dar cuenta de ella, casi apegado a los cánones de lo concreto. Virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, en mutar la entidad en dirección de ese interrogante y en redefinir su actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular.

Tanto en la comunidad física como en la comunidad virtual, las personas recurren a parecidas estrategias de contextualización y de expresión de intenciones comunicativas e informativas, el vínculo por el cual se potencializa el sentido de permanencia consiste en un interés común por la satisfacción, por compartir cierto tipo de información en un acuerdo mutuo aceptado desde la publicación abierta de contenidos. Es así que se pueden percibir grandes grupos afines que se congregan y están unidos por unos diversos tipos de interés, ya sea científico, académico, social, o por simple entretenimiento; en sí el individuo puede elegir su pertenencia a determinados grupos sociales. Este vínculo proporciona una fuerte sensación de identidad intra-grupal, complementada con la identidad inter-grupal de no pertenecer a otros grupos (Yus; 2010:40), el ser humano es un “ser para sí” que organiza su mundo de modo que le permite establecer relaciones. El sujeto se construye en un proceso de subjetivación psico-social, a través de los vínculos con los otros, con las instituciones y lo que significan para sí. Hablando de una identidad

colectiva que se virtualiza, alcanza incluso las formas para estar juntos, a la integración de sus contactos al *nosotros somos*.

Los usuarios de los ambientes virtuales como sujetos activos en interacción social, parecería que se han posicionado existencialmente de manera indistinta tanto en el mundo real como en el virtual. Para Yus (2010), la identidad en ambientes virtuales sugiere de una manera paralela que acciones que se realizan en lo real, pero que tienen una traducción en lo virtual. Es decir, que aquellas formas de comunicación cara a cara pueden servir de base para los intercambios en ambientes digitales.

*Más bien evolucionaran y serán llamadas de otra forma
(UM0016)*

*Se trata de un evento de ICO, pero sería muy bueno que quienes
puedan asistir lo hagan. De verdad que el uso de software libre
es importante (UM0016)*

La virtualización como la acción consiente del sujeto en el ambiente no presencial, es sobre todo una desrealización o desterritorialización como un desplazamiento del centro de gravedad ontológico de la relación sujeto- objeto considerado; la identidad encuentra así su consistencia esencial intersubjetiva en un campo problemático de múltiples exigencias cognitivas e intelectuales. Para Sánchez, (2013), la virtualidad es una dimensión de la identidad y no una identidad distinta que convive con otras identidades, la mayoría de personas estarían hoy prestar a admitir que necesitan refrescar sus conocimientos profesionales y absorber nueva información técnica para no “quedarse atrás” y no ser arrojadas por la borda del acelerado navío del “progreso tecnológico” (Bauman;2013:168). Con emoción exponen los productos tecnológicos como resultado de su proceso de aprendizaje, en un escaparate para la opinión.

Listo!! Blog personal terminado!! Les dejo el link(UF002)

Las representaciones externas son a su vez evidencias de las representaciones internas que las personas poseen de sí mismos y del mundo. Siguiendo el análisis de la influencia mutua entre los entornos es que la propuesta de Urie Bronfenbrenner ofrece una alternativa para comprender la influencia entre los

diversos entornos, principalmente aquel que se constituye de manera simbólica en el campo digital.

Miren ahora encontré estas opciones, recuerdan las aplicaciones que vimos en el diplomado? Pues bueno, aquí hay cursos que les explican cómo manejar las aplicaciones...interesante no? (UF002)

A diferencia de la comunicación presencial, en los entornos digitales los intercambios “personales” existen “virtualmente” a través de las formas en las que se comparte información, sus canales de comunicación y sus formatos. Los usuarios se van enriqueciendo significativamente a través del intercambio de un gran cúmulo de datos, traducidos en identificaciones sociales. Bastaría caracterizar los contextos en los que la identidad virtual permite una proyección de la identidad física a través de la participación hipermedia. En donde la palabra escrita prevalece en la multiplicación o diversidad de identidades; por supuesto que podría prevalecer un ambiente icónico, pero la descripción y explicación aún de esa imagen tiene un marco textual.

Para quien quiera intentarlo(UM0016)

Dentro de las ventajas del dinamismo del campo virtualizado, destaca la oportunidad sin restricciones de entrada y salida de usuarios; convirtiéndose en un lugar de vestigios de medios y lenguajes.

*Los MOOC (cursos masivos en línea) son geniales, hice algunos y ahora soy adicta, el problema es el tiempo!!!!. Ustedes prueben hay temas interesantes!!! Y son gratis! (UF002)
Como no sabía a qué se le denominaba gadget , pues aquí una muy fácil definición(UF002)*

Se va reconociendo las particularidades, pero también complejidades dentro del manejo de herramientas dentro del propio campo informático, que va proporcionando no solo mayor información al respecto, sino una probable ventaja en el ofrecimiento de productos que posibilitan otro tipo de conocimientos. “Si la cercanía con otros seres humanos nos favorece en cuanto a gestión del conocimiento, de los procesos del pensamiento en general, está claro que las conexiones abundantes que establecemos a diario de forma espontánea en redes sociales resultan de una importancia capital.

*Este proyecto lo comenté en la última clase con el equipo: se le enseña al niño a armar una computadora desde cero y termina con la programación de un juego en tetris. En el transcurso el niño obtiene muchas habilidades lógicas (UM0016)
Aquí pueden descargar jclíc y el manual(UM0016)*

La idea de red personal de aprendizaje, de red de contactos en redes sociales que puede servir como entorno de formación y no solamente lúdico o la reciente moda de los MOOC (Cursos abiertos masivos online) especialmente los conectivistas, en los que la construcción social del conocimiento se produce con expertos y contactos en redes sociales alrededor del mundo, son formas de organización contemporánea de esta inteligencia colectiva” (Hernández; 2013: 50).

*Y SEGUIMOS CON EJEMPLOS DE COMO LA TECNOLOGIA MUCHAS VECES NOS ALEJA DE QUIENES TENEMOS CERCA(UF004)
La tecnología muchas veces nos aleja pero también nos acerca no creen? (UF004)*

Dentro de esta singular obsesión por el dominio de aplicaciones digitales, sobresalen aquellas que tienen que ver con la creación y edición de imágenes. El mundo de las imágenes, tiene un gran potencial ya sea para el aprendizaje como para la comunicación; como también para la provocación por entablar una serie de interacciones sociales.

*Como alternativa a illustrator o corel aquí esta otro software libre (UM0016)
Para todos aquellos interesados en un editor de imágenes con una potencia similar a Photoshop, les invito a probar GIMP, que se puede descargar de manera GRATUITA Y LEGAL. En la semana espero compartirles un manual de uso. (UM0016)
Con lo de la edición de video es un poco más complicado, pero un programa que resuelva los problemas básicos de edición es Aydemiux5 (UM0016)*

En el momento en el que se crea una cuenta de acceso a la red social, se entiende el dinamismo de participación, pero sobre todo como una invitación a conocer aspectos de la vida de los demás; las actividades diarias; gustos y círculos sociodigitales. Asimismo, se pueden realizar saltos al pasado representados gráficamente, convirtiéndose en un museo de fenómenos sociales, pero también virtuales.

*Y las ideas ...no siempre serán las mismas...(UM0016)
El wifi es antiguo ya (UM0016)
Jamás había pasado por mi mente (UM0016)*

En el ser tecnológico entran en juego las dimensiones teóricas de la historicidad, la cultura y la libertad.

1. Historicidad

Partiendo de la historicidad, los seres humanos estamos dotados de una serie de antecedentes que coadyuvan en la formación de lo que somos mucho antes de haber nacido. Aludir a la historia es asociarla al conjunto de experiencias, en la necesidad por accionar en el mundo. Las impresiones en la memoria; así como la asociación de eventos del pasado cobra relevancia al establecer patrones para la reproducción o la transformación.

Para Larroyo, existen ciertas precauciones en la asociación con la experiencia ya que:

- No es experimento
- No es dogma ni autoritarismo
- Separa la experiencia de la práctica
- No hay un concepto
- Evitar hacerla fetiche, y
- Asociarla a cualquier acción

La experiencia habla en términos de Bourdieu (2004) del capital cultural que los sujetos van construyendo a partir de las interacciones con las otras personas en comunicación y colaboración.

Un poco de historia. Apple antes tan revolucionaria y ahora tan estancada y sobrevaluada (UM0016)

De este modo por medio de la con-vivencia mutua, la experiencia se convierte en la historia personal. “La experiencia sería un modo de habitar el mundo de un Ser que existe, de un ser que no tiene otro ser, otra esencia, que su propia existencia: corporal, finita, encarnada, en el tiempo y en el espacio, con otros” (Ricoeur;2012: 5). En sí, la experiencia, es todo lo que hemos vivido.

Aquí esta lo que había comentado la última clase. Sloodile, cambia la plataforma de e-learning Moodle con second life o con opensim (UM0016)

Las experiencias en el uso de ciertas tecnologías para el diseño de cursos se comparten, en la explicación de las articulaciones entre aplicaciones que podrían mirarse como caducas u obsoletas, en una transformación de mayor actualidad.

Profra. Sara recuerda que hablamos hoy sobre la dialéctica de nativos e inmigrantes? Alejandro Piscitelli habla de eso en este documento que ahora les comparto, este PDF contiene otros textos interesantes. (UF002)

Dice Ricoeur (2012:7), que el sujeto de la formación “es un sujeto de la experiencia: es la experiencia la que forma, la nos hace como somos, la que transforma lo que somos y lo convierte en otra cosa”

Eso de reinventar suena algo pretencioso (UM0016)

Existen elementos informáticos, sociales, histórico-culturales que prevalecen a la par de la transformación y la búsqueda de la novedad.

Ya imagino que dirán muchos que no es cierto lo que dice la tira, pero también es cierto que se tiende a idealizar el pasado (UM0016)

En el avance de los dispositivos tecnológicos, existen grandes alcances por introducir colectivamente a las personas en ambientes virtuales en las que se realiza vínculos meramente identitarios en un exilio corporal.

Usen software libre Windows y Mac no son la gran cosa indispensable que les han hecho creer(UM0016)

Se reconoce la postura del “nosotros” y “ustedes”, en alusión de los patrones identitarios entre el sentido de pertenencia y la distinguibilidad entre los grupos que se pueden ir constituyendo en la interacción.

Hola compañeros, como les había mencionado a algunos de ustedes realice un proyecto de tutoriales con ayuda de miembros de CCAET que es una dependencia de la UNAM que se encarga de desarrollar tecnología, entre otras cosas para la universidad y otros lugares, y les pedí que nos permitieran visitarlos a lo que

accedieron, ahora solo faltaría que nos pusiéramos de acuerdo (en día y hora) para que podamos agendar la visita. (UF004)
Hola compañeros con respecto a la visita al CCADET me gustaría que empezaran a proponer día y hora para que nos pongamos de acuerdo, ya que tengo que confirmar con el encargado del departamento el día y hora en que pretendemos asistir para ver si están disponibles (UF004)

Expresan el cumulo de experiencias en el manejo tecnológico, la valía por la dependencia que lo avala; tratando de incluir los usuarios que acepta como parte de la colectividad. En el campo informatizado, el subjetivismo de lo cotidiano se traslada principalmente a través del lenguaje escrito, encontrando nuevos códigos, medios y lenguajes para complementarlos.

2. Cultura

A la par del devenir que va constituyendo el acervo de experiencias en historias tanto personales, como grupales y colectivas; las interacciones traen consigo también una carga cultural. La palabra cultura hace alusión al “cultivo”, a dotas a los seres todo aquello que necesitan para sí crecimiento. A través de ella, el hombre modela su existencia de acuerdo con los fines que le son propios. De manera que esta institución cultural de la humanidad adopta en sus diferentes etapas la forma de un sistema de fines (Vandewalle; 2005:31). Y justamente, se presenta a la educación como un vehículo privilegiado que busca concretar ese propósito del “cultivo del ser” dosificando un conjunto saberes que lo orientan al *civitas* como figura de civilización alejado de la animalidad. “La educación plantea paradójicamente, el problema mismo de una limitación de nuestra aspiración al saber” (Vandewalle; 2005:39).

El ultimo de hoy.

Solo para los más osados. Aquí esta Blender, que sirve para modelar figuras en 3D como las de toy story, solo que gratuito y legal. Con este programa han hecho películas en Argentina y se han programado videojuegos.

De este no les prometo tutorial porque apenas pude hacer un hombre de jengibre; como en dos semanas de práctica. Además de que cuando lo abren aparece que van a pilotear un avión con tantos controles XD (UM0016)

Asociado a la cultura se encuentran las prácticas rutinarias que en el caso de la red sociodigital, tiene que ver con el ofrecimiento de innovaciones tecnológicas.

Y ustedes que piensan que no pueden (UM0016)

Para Clifford Geertz, en la interpretación de las culturas (1992), lo que resalta es precisamente la serie de eventos que pueden ser compartidos y que reflejan los modos de ser en la particularidad, pero sobre todo en lo colectivo; las formas de expresión por las que se construyen espacios simbólicos compartidos, que no requieren grandes discursos explicativos, la cultura es una experiencia misma del Ser. En donde, "...no todos los repertorios de significados son culturales, sino sólo aquellos que son compartidos y relativamente duraderos" (Giménez; 2014:3). Por su parte, Marx Weber (1990:2), la presenta como "una "telaraña de significados" que nosotros mismos hemos tejido a nuestro alrededor y dentro de la cual quedamos ineluctablemente atrapados" Se entiende por Cultura como:

"...el conjunto de prácticas significativas íntimamente compartidas en el seno de un territorio, se compone de formas objetivadas y formas subjetivadas (Sánchez, 2013: 33)

En el entretejido tecnológico digital, virtual, e hipermedia; realmente se habla de multiculturas; para aludir a un encuentro de pautas de comportamiento de diverso origen, en el que no confluyen de manera permanente. Una de las características de las ciberculturas tiene que ver precisamente con la flexibilidad en la integración a través de diversos contactos de intereses y necesidades afines. Esas representaciones culturales se objetivan por comportamientos observables pero que solo son comprensibles por los integrantes de la comunidad, son significativos en la medida en la que el mismo sujeto se sumerge en la complejidad de su significado, aun cuando se comparte, la cultura solo puede ser entendida por quien la práctica, es decir por la preocupación por su transmisión a las generaciones más jóvenes. Dice Giménez (2014:3). "Todo tiene un significado, a veces ampliamente compartido "

Computo en la nube, tecnología móvil, aprendizaje basado en juegos, cursos masivos en línea y análisis del aprendizaje en lo que se espera en el futuro cercano en cualquier otro lugar excepto aquí (UM0016)

Para John B. Thompson (2002) que...por una parte los significados culturales se objetivan en forma de artefactos o comportamientos observables, llamados también “formas culturales”. Bourdieu, lo llamaría “habitus”. Si bien se ha observado que, en la conformación de grupos sociales, se van estableciendo ciertas reglas como pautas de relación que van caracterizando los intercambios; en la ausencia física, la modificación en la concepción del tiempo y el espacio; los usuarios de la red sociodigital, experimentan cierta libertad de expresión, ya que la publicación se hipervincula desde el cuadro de diálogo como nodo desde el perfil del usuario; atendiendo a formas individuales de comunicación. Existe una representación subjetiva directa desde el pensamiento a la escritura; en la que necesariamente existe una mediación social; es decir que, aunque se sabe que “alguien” puede leer una publicación, la opinión respecto del contenido en términos de “bueno” o “malo” adquiere una condición de relatividad.

3. Libertad

Es entendida como la acción del sujeto que no está condicionada más que por su propia decisión, como artífice soberano que puede configurar su propia forma a partir de su propia sustancia (Bauman; 2003).

Análogamente a un disco duro sin desfragmentar (UM0016)

“El sujeto se diferencia del mundo, lo otro de sí, en cuanto él es el único que es libre, dado que puede separarse de la cadena causal y de la determinación natural, tiene la posibilidad por conocer la necesidad y formularla a través de leyes. (Giacarglia; 2009:119)

Para todos los que tengan tiempo e interés (UM0016)

En los diferentes contextos se adquiere y fortalece una metamorfosis que instaure una nueva lógica de poder que impulsa la proliferación de nuevos cuerpos y nuevas subjetividades (Giacarglia; 2009:136). En la idea del devenir como rasgo meramente humano, es imposible pensar en la permanencia de los modos de Ser y actuar, la facultad de la conciencia dota a los seres humanos del dominio sobre lo que son y lo que quieren llegar a Ser.

Yo creo que si podemos aplicar muchas de las cosas que hemos estado revisando, no creen? (UF004)

A ciencia cierta, no hay ningún mecanismo que compruebe que los demás usuarios en Facebook realizan la lectura de las publicaciones; existe cierta ambigüedad y sensación de relatividad sobre la contestación y; en el caso de las herramientas, de su aplicabilidad. Así también en la utilización de ciertas expresiones como provocadores para establecer ciertos intercambios. La pregunta, se constituye como un detonador para la participación, la reflexión, la opinión y la autoconfirmación. Ya no hay moldes, sino modulaciones autodeformantes, cambiantes, diseminadas, múltiples, pero omnipresentes. La eficacia de esta nueva forma de dominación se refuerza por la imperceptibilidad de su presencia, por la sensación de libertad y por la producción de un deseo (Giacarglia; 2009:137). Ese rasgo predominante en la libertad de la expresión, de los tipos de contenidos y publicaciones que se comparten, no siguen una normatividad gramatical, sin embargo, van apareciendo particularidades en la expresión. Los integrantes del grupo van incorporando los temas curriculares del diplomado a sus propias prácticas cotidianas, en este caso, con el uso de los diferentes recursos de la tecnología digital. La consideración parte desde el grado de dominio que se van adquiriendo y no necesariamente por la generación en cuanto a momento histórico se refiere.

*Hablando de nativos digitales(UF002)
Tienen razón!!,. paulatinamente desaparecerán los
inmigrantes digitales(UF004)
Si retomáramos un poco de otros sistemas habría grandes
cambios en todo sentido(UF004)*

Prensky (2004) reflexiona sobre la posición como brecha generacional que se va construyendo entre los usuarios de la tecnología como nativos o inmigrantes digitales. Posicionando a los primeros en un lugar privilegiado, en el que parecería que el contacto con los diferentes dispositivos viene a la par de una herencia genética o socio-histórica-cultural.

*Ya lo exploraron?? Tiene un espacio llamado mi biblioteca, esta genial!!!
(UF002)*

El nativo digital, se encuentra en una ventaja significativa con respecto al inmigrante, en quien se requerirían estrategias para la alfabetización tecnológica; refiriéndonos a la serie de procedimientos necesarios para habituarse no solo al intercambio comunicativo, sino a prácticas instructivas de las que espera una consecución lineal. Por su parte, el nativo digital, simplemente no espera las instrucciones, por iniciativa realiza una interacción casi inmediata con el ambiente informático o digital.

Por si quieren explorar algún curso en línea!!! Y en plataformas gratuitas(UF002)

Navegando por la red me encontré esta página que nos puede ayudar en el proceso para realizar nuestro documento para publicar, ya que explica paso a paso como desarrollar cada parte del mismo, de una manera clara y sencilla, espero les sirva(UF004)

Los nativos digitales dentro de la inquietud por la incorporación del “otro” en el entorno de su interés o en la construcción de sus materiales informativos o didácticos digitales, ofrecen compartir la información de diversos modos.

Hola profesoras, aquí les compartimos nuestros programas de radio, de igual forma los compartimos en drop box(UF004)

Hola Ada, aquí está el link de mi Blendspace de igual forma espero me pudieras decir si se puede compartir a una persona por correo o agregarla para lo pueda ver directamente. (UF004)

La acción de compartir información, ya sea como contenidos extensos respecto a un tema, hipervínculos, artículos especializados en el campo tecnológico, didáctico o educativo; la serie de recursos para el desarrollo de habilidades cognitivas; se van dando a la par del propio perfeccionamiento de las llamadas competencias comunicativas. Lo que hace referencia la capacidad por expresar sus formas de pensamiento de diverso modo, incluyendo los mensajes escritos, los diversos formatos con base en la imagen fija y en movimiento como aquellos que han trascendido hacia lo digital.

Maestra Lu Sotelo envió el documento donde explica cómo se hacer las paginas gadgets, etc? Es que no lo recibí!!! :-((UF002)

Para los compañeros que tienen dudas sobre cómo citar en el formato de la APA (UM0016)

También pueden tomar cursos en español impartidos por la UNAM y el Tec de Monterrey de manera gratuita (UM0016)

El mundo informatizado para los inmigrantes digitales se mira complejo; por lo que algunos de los nativos digitales aparecen como mediadores culturales, reconociendo la existencia de bases de conocimiento de los que se pueden echar

mano para hacer menos distante la brecha generacional en cuanto al uso del recurso tecnológico.

Ustedes piensan que no pueden utilizar tecnología? (UF004)

Tecnología información...más tecnología más información.

Dentro de los rasgos de los usuarios de la red Facebook, es clave la autonomía para la investigación de las potencialidades de cada una de las aplicaciones que se van compartiendo, destacando ese grado de admiración por el encuentro con la innovación, cabe decir que este aspecto debe presentarse como una acción accesible, pues de lo contrario no existiría el mínimo interés por adentrarse a la sistematización del recurso digital.

A probar se ha dicho (UM0016)

Muy interesante(UM0016)

Evidentemente, existen usuarios más interesados que otros; tienen ciertas ventajas en cuanto a tiempo, calidad en la interconexión considerando un artefacto con capacidades técnicas mayores a las computadoras convencionales y portátiles, de modo que se percibe una disposición por compartir el resultado de sus indagaciones.

Ya hay chamilo (por si alguien le importa todavía) (UM0016)

No esta tan mala para ser una beta(UM0016)

Dentro de este campo de interés sobre las actualizaciones tecnológicas, no solo tienen que ver con la utilización de los recursos disponibles, que añaden experiencias de formación en otros campos disciplinarios como la informática; en una práctica interdisciplinaria que los tiempos actuales demandan. Sin embargo, en esta acumulación de conocimientos, la implementación educativa o pedagógica queda al margen de los conocimientos y necesidades propias de cada uno de los interesados.

Ojala nos enseñaran a programar(UF004)

Una de las grandes críticas al sujeto que utiliza regularmente la tecnología, es que en el uso excesivo en la relación intrasubjetiva, cercana a la reflexión como el dialogo interno; y aún en la apertura por canales de comunicación como encuentro desterritorializado del cuerpo; esta ausencia de la retroalimentación gesticular como expresiones sensibles, emocionales y afectivas, se piensa que queda al margen de la interpretación del sujeto receptor del mensaje.

Yo no creo que nos hagamos insensibles porque utilizamos estas herramientas(UF004)

Se podría pensar que el sujeto que usa los artefactos de la tecnología digital, en ese ensimismamiento apegado al proceso reflexivo y a la comunicación interna, olvida la expresión emocional presente en la comunicación presencial cara a cara. Sin embargo, en la expresión escrita se van encontrando nuevos códigos como lenguajes emergentes que, a través de la evocación de experiencias pasadas, pueden despertar respuestas de sensibilidad tanto personal como social. En las relaciones comunicativas que establece el usuario de la red Facebook en una constitución tecnologizada, se perciben dimensiones históricas, culturales como campos contextuales que influyen directamente, con una acción cargada en la libertad por publicar cualquier tipo de información, en una conducta similar a un monologo en el que se supone la asistencia de una audiencia a la que se quiere impresionar.

Imagen 45



(Hipervínculo sobre un artículo que recomienda 10 metodologías didácticas- UF002)

Dentro de los medios y sus respectivos lenguajes, en la constitución hipermedia se encuentran tanto los mensajes escritos, como las publicaciones multimedia en la constitución de la imagen, la imagen fija y lo digitalizado. A la hipermedia no la constituye una hilera de palabras de las que se desprende un único sentido, sino un espacio de múltiples dimensiones en el que se contrastan distintas escrituras que pueden ser originales o con un origen en cualquier parte de la mente del otro que no necesariamente se conoce. Así, hipermedia un tejido de citas que proviene de los mil focos de múltiples culturas e historias personales.

La hipermedia se somete a una interacción constante en la que el lector no se limita a representar su papel de receptor pasivo sino que interviene de manera activa a en el desarrollo de las publicaciones textuales y digitales multimedia, prolongándolo, modificándolo, incluso materializando así de una manera real y definitiva aquel

escenario que también virtualiza la coautoría, complementado con diagramas y esquemas con una extensión significativa en la que se exige un esfuerzo lector. Dependiendo de las aplicaciones tecnológicas circundantes, se puede dar la oportunidad por comentar, no necesariamente en la modificación de la idea general que se quiere transmitir, ni tampoco siguiendo la linealidad de un discurso convencional cargado de toda una lógica, se pueden establecerse ciertos enlaces con la intención por solucionar o aclarar un marco conceptual, dentro de la misma arquitectura hipertextual que desarraiga de la publicación nodal. En el capítulo anterior se representa un conteo general a partir del tipo de publicaciones que realizan los tres usuarios del estudio de caso. El siguiente cuadro muestra, el tipo de contenido independiente del canal de comunicación que privilegia.

Se entiende por habilidades tecnológicas a la representación de actividades cercanas a lo cognitivo en cuanto a la abstracción como resultado de la lectura; la transferencia del objeto a campos para el que no fue diseñado; por ejemplo, las acciones de configuración que se realizan en el diseño de páginas electrónicas son las mismas que en la construcción de una bitácora electrónica. Los interactivos y videojuegos, permiten a través del reto y la aventura va avanzando en grado de complejidad para la solución de problemas a través de la estrategia.

II. Identidad interactiva

El sujeto interactivo se encuentra permanentemente interconectado; la intención principal es obtener la mayor cantidad posible de información, y paulatinamente va descubriendo quienes son los contactos o los sitios que la pueden proveer. El intercambio social se da en un juego en el que se traslada las formas convencionales al espacio digital. Pensar que los encuentros sociales son movidos por la inquietud por obtener “algo” que se percibe que el “otro” puede ofrecer, guiados por la casualidad o la incertidumbre, del mismo modo, el “otro” puede identificar las intenciones por establecer líneas de intercambio; que a la larga también puede ir colaborando en la transformación y complejización del modo en el que deciden como mostrarse ante los demás.

Siguiendo a Ibáñez (2004), explica la existencia de dos tipos de identidad vinculadas entre sí, una de carácter individual y la otra social determinada por los grupos, las diferentes relaciones mediadas por las potencialidades de los lenguajes utilizados, en las que se interpretan una serie de significados en una influencia recíproca interpretativa más que simbólica en un sentido abstracto e inmóvil. El encuentro en términos de oportunidad intersubjetiva de identidades, o proyecciones de lo que las personas han aceptado en la constitución física, así como en la modificación consiente, lleva consigo la clara intención por adquirir el poder del libre ejercicio en el encuentro frente al *otro*. Es así, que el otro tampoco se considera como algo pasivo ni meramente receptivo, por el contrario, la motivación a la interacción conlleva un mantenimiento de la esencia como la recurrencia a patrones aprendidos hacia la cordialidad del encuentro. La identidad es un producto del presente dado por el intercambio simbólico y sus representaciones históricas entre lo individual y lo social.

El contacto social siempre tienen una intención definida en la búsqueda de información que no se puede obtener de otra manera, destaca un dinamismo en la persona, ya que se reconoce como un ser social en intercambio de experiencias significativas en “co-sociación” (Kounin, 1943)

Den señales de vidaaaaaaaaaa (UM0016)

Reconociendo la identidad como un constructo complejo cargado de sinergia que el mismo Dubar;(1991) sostiene en dicotomías respecto a ciertas partes que participan en la construcción de la identidad conjuga lo estable y provisorio; entre lo individual y colectivo; ya sea en los planos subjetivo y objetivo; con datos biográfico y estructural de los diversos procesos de socialización Si bien estas dicotomías, no son meramente parte de la caracterización de lo que la identidad en términos de vínculos sociales se constituye; ofrece una serie de dialécticas en lugar de contradicciones como tensiones naturales en la transformación de lo que se piensa como constituyente de una personalidad percibida por los otros en los mensajes compartidos.

Compañer@s bienvenidos, abrí este espacio para abrir posibilidades de interacción y retro. Y generar un espacio de trabajo colaborativo!!! Extiendo la invitación para agregar y hacer

del conocimiento de este espacio a los demás compañeros del diplomado, corran la voz y participamos todos en pro de la construcción de nuestros aprendizajes!!! (UF002)

La colaboración para utilizar los beneficios tecnológicos de la red sociodigital Facebook, extiende las formas de comunicación convencionales del aula tradicional. La idea del aula se traslada al campo informático constituyéndose como una arquitectura en constante actualización.

Díganme si es lo más adecuado para el grupo este medio(UF004)

El vínculo social significativo en la medida en que se busca la negociación y el intercambio en benéfico grupal antes que el personal. En consideración con estos modos de expresión, la identidad interactiva articula a la dialéctica, en consideración que el “arte de la enseñanza” es básicamente una relación interactiva entre el docente y el estudiante en donde confluyen una serie de auxiliares que facilitan el proceso de construcción del conocimiento y el aprendizaje; asimismo se incluye el sentido de pertenencia y permanencia, así como al reconocimiento.

4. Dialéctica

La dialéctica es una dimensión de intercambio social en la que confluyen identidades afines ofrece la oportunidad del intercambio, en donde ninguna de las dos partes puede ser siempre la misma; es decir, que en este intercambio existe una innovación. Para Heráclito la parte cambiante de la identidad tiene que ver con el devenir. Aun en la relación entre el objeto y el sujeto, ante la mirada del sujeto el objeto ya no es el mismo. En términos más ontológicos, diríamos que con la evolución de un ente deviene otro que de alguna u otra manera modifica la constitución del propio Ser.

*Una historia de la vida real o ¿Qué creen ustedes?
(UF004)*

En donde la pregunta misma, no solo es un vehículo de la reflexión; sino un pretexto para compartir puntos de vista con respecto a un tema. Como una invitación a buscar respuestas en la constatación a través de las actividades de investigación.

La dialéctica que nos ocupa en este caso es tanto aquella que realiza el sujeto con el mismo en un plano subjetivo como con los otros en una intersubjetividad. “La identidad constituye por supuesto, un elemento clave de la realidad subjetiva y en cuanto tal, se halla en una relación dialéctica con la sociedad. La identidad se forma por procesos sociales. Una vez que cristaliza, es mantenida, modificada o aun reformada por las relaciones sociales”. (Berger y Luckman; 2011:214). La identidad será en este caso una construcción como resultado de la dialéctica entre el sujeto y la sociedad o su contexto.

*Es fácil relacionar lo que vemos con la realidad
(UF004)*

En este caso, para Rosimi citado en Conicet; (2009:10): “dialéctico es aquello que se predica de un ente real, el cual no es sujeto completo y apto para tener una existencia propia, y que, sin embargo, es tomado y superpuesto por la mente como si fuese un verdadero y completo sujeto”. La dialéctica de las personas, al ser, a su vez, una dialéctica de los signos y una dialéctica de las cosas nos obliga mutuamente a integrar el punto de vista del prójimo, a significarnos recíprocamente en las negociaciones, los contratos, las convenciones, los tratados, los acuerdos y en las reglas de la vida pública en general. Al colocarnos virtualmente en el lugar del prójimo nos entregamos al juego dialéctico de la sustitución. (Levy;2007: 85)

Mira Janeth Eugenio Vázquez, tu que quieres incursionar en el mundo del DI, es una buena opción, yo ya me inscribí, me avisas si lo haces para compartir experiencias va??. Y bueno ésta invitación se extiende a todos los que quieran ser parte de esto!! Jeje (UF002)

El sujeto es quien dota de significado a los objetos, para ello es que establecen una dialéctica; de modo que el contenido como cuerpo de saber le permite construir conocimiento como modificar lo aprendido. Al final el objeto ya no será como fue en un principio; la acción que realiza sobre el objeto encuentra en un primer plano alcances corporales para darle paso al pensamiento. Dentro de los aportes teóricos que han estudiado los intercambios de mensajes; aparece el interaccionismo simbólico de Mead(1934) y Coley (1902) y trabajado por Berger y Luckman (2011), nacido en la Escuela de Chicago en 1938, obteniendo sus raíces del conductismo y

del pragmatismo, considera como punto de partida a los procesos de comunicación en un determinismo social que pone énfasis en la interpretación como un proceso inherente al ser humano; en el que evidencia su propia existencia en interacción social, se destaca la importancia de la ida y vuelta de datos; en una permanente mutación acompañada de conocimiento. El aporte de Mead es la insistencia de un sujeto que elige primero en la autoconciencia y en su capacidad de reflexionar.

A mí en lo particular no me gusta participar mucho en clase, pero podríamos discutir por acá no? (UF004)

En la expresión se percibe tanto una reflexión personal como la búsqueda por encontrar formas de intercambio más cómodas para ciertos usuarios. Así como en el interaccionismo simbólico se da un proceso en reciprocidad social, existe la probabilidad que el sujeto se traslade a través de la representación de su subjetividad a entornos que físicamente no existen.

Este entorno tecnologizado se presenta como todo un sistema que amalgama una serie de herramientas digitales que facilitan entre otras cosas, la interacción, la comunicación, la investigación, la divulgación, pero sobre todo una nueva forma de encontrar información.

Por fa. Alguien que pueda ir o informarnos de los talleres con temáticas educativas ¿Quién dijo yo? (UF002)

Los espacios no físicos y sus herramientas ganan terreno en los encuentros permanentes, aunque no sean cara a cara, en donde la concepción de sí mismo en el *Self* como la confrontación existencial o simbólica a través del uso de los diversos lenguajes y medios, en un entorno socio-histórico-cultural, adquiere la misma relatividad como permanencia al grupo. El ser es siendo, permaneciendo en el ser que es, perteneciendo a lo que decida ser. Porque la identidad que implica en su concepto, la permanencia, nos debe ser confundida con la igualdad que supone, además la comparación., lo idéntico no se adecua sí mismo.

Miren lo que me encontré, con unas reglas de cordialidad, si que dan ganas de trabajar, jajaja o qué les parece? (UF004)

En este sentido, se percibe una singular responsabilidad en la interpretación y el subjetivismo que la acompaña, por tratar de comprender lo que el otro es y aquello que comparte.

Tal cual se ha conectado varias veces en clase (UM0016)

En la identificación de la acción de conexión como acto cognitivo en el que existen vacíos y ambigüedades que serán cubiertas por el cuestionamiento o la afirmación de lo supuesto. Interpretar, pone en conjugación facultades intelectuales con su contenido personal y cultural; que le otorgan sentido a una realidad que busca concretarse u objetivarse, que no es más que el encuentro de esa concepción significativa, en donde se recurrirá a experiencias basadas en el contacto físico y sensible, frente a otros que bastarán con la representación a nivel de pensamiento. La manipulación del objeto a nivel de pensamiento le da una preexistencia en al campo de las ideas. El desarrollo humano se concibe en contexto entre el ambiente y la conducta mediada psicológicamente, y que se traduce en el modo de interpretar y experimentar la situación social.

*Donas!! .. Wi. Equipo 1. Modelos pedagógicos,
educativos y didácticos. Ustedes muy bien!!
Gracias!!! (UF002)*

El desarrollo psicológico social sucede como resultado de la participación, donde se llevan a cabo roles; se realizan patrones de actividad, así como se establecen, mantienen y crean relaciones.

*Un poco de historia. Apple antes tan revolucionaria y
ahora tan estancada y sobrevaluada (UM0016)
Bueno compañeros, para los profesores(UM0016)
Buenos consejos para los profesores(UM0016)
Compañeros, la profesora me comento que es
necesario que cada uno haga su trámite (UM0016)*

En este grupo, se puede observar que los usuarios del análisis, asumen los roles que les corresponden, además de que ubican tanto a sus maestros como compañeros. La interacción social tiene consecuencias en correspondencia con las posiciones y roles social que se cumplen en una estructura social, conectados por sus propios actos, que si bien son pensados en la individualidad, se trasladan a la colectividad siguiendo una serie de normas reconocidas indirectamente en el mismo intercambio.

Para todos aquellos que deseen tener un proyecto aquí esta una genial idea para construir uno fácil y barato(UF004)

Las invitaciones de interacción son un reflejo de la actitud de apertura del sujeto que publica un contenido de supuesto interés que puede ser atractivo para otro participante, sin tener la certeza de ello. Para Herbert Blumer(1969), el interaccionismo simbólico parte la concepción de tres ideas

- El sujeto actúa con relación a los objetos a partir de lo que significan para él
- El contenido como cuerpo de saber, adquiere sentido en la relación con los otros
- El objeto es modificado cuando se apropia en la comprensión

El sentido pragmático de este enfoque teórico concibe en la acción directa sobre el objeto en la movilidad intencional por encontrarle coherencia entre lo que se percibe y lo que es.

La identidad como conciencia del Yo, se traduce en la carga simbólica de sí mismo que se proyecta, que se recrea y permanece en interacción social; es en sí, un fenómeno que implica a los actores como productores simbólicos de mutuo entendimiento; es un mundo que los sujetos comparten en formas en las que son captados por los otros. El significado es un acto reconstituido en la vida cotidiana, que es mutable y redefinido por las circunstancias del devenir; se impone en el presente en la movilidad existencial del Yo.

Y en un tercer nivel, con el establecimiento de una "territorialidad", el individuo debe desarrollar un diagrama de los tipos de conductas que son propias para determinado tipo de interacciones, así como los lenguajes que pueden facilitar los intercambios comunicativos; es decir que, en esa acción el sujeto actúa en la mente del otros. En este sentido, Melucci (1999) en su obra "acción colectiva, vida cotidiana y democracia" considera una serie de problemáticas en la constitución de la identidad colectiva; donde el sujeto se comporta de acuerdo con lo que identifica que puede

ser del agrado de los demás, aunado a la medición del impacto que se intenta producir sobre el otro.

Esto es Argentina. En realidad no explican mucho, pero la infraestructura que usan no es tan compleja en realidad, no requeriría un presupuesto tan elevado(UM0016)

A la larga, la identidad se introduce al rasgo de lo colectivo en la legitimidad que el otro le otorga, paulatinamente se produce un cierto grado de involucramiento emocional de los contenidos compartido. No son identidades diferentes, son manifestaciones de los patrones de una identidad que va construyendo nuevas ramificaciones de relación a partir de la concepción de las características y normas de comunicación que los propios grupos utilizan, Giménez (2014), así, como aquello que ha sido denominado como “lo diferente en lo semejante”.

Quien pueda contactar a Gaby Chaparro Cervantes, la maestra necesita le envíe copia del idioma(UM0016)

Es por ello que la comunicación como la “puesta en común”, se vislumbra tanto en la lejanía por el interés en las intenciones del mensaje de la persona que lo emite, como en la cercanía que se suscita en el espacio de la intersubjetividad; por lo que, “ la comunicación se reconoce como fundante de la ciudadanía en tanto interacción que hace posible la colectivización de intereses y propuestas. Pero al mismo tiempo dota de existencia pública a los individuos visibilizándolos ante los demás y permitiendo verse-representarse ante sí mismos” (Giacarglia; 2009:141)

Hola compañeros recién egresados. Una empresa financiera solicita dos personas que desarrollen cursos y material para capacitación, así como impartir cursos ocasionalmente. No se requiere la experiencia, pero si creatividad, habilidades elementales de diseño, que conozcan bien power point y también manejen prezi. En algún momento en el futuro también se requerirá disponibilidad para viajar. El salario que ofrecen es de 10 mil libras de impuestos y prestaciones de ley. Si alguien se interesa avísame para darle el correo al cual enviar cv. La zona de trabajo es por bosque s de las lomas(UM0016)

La socialización como un ejercicio de comunicación grupal, indica cierto grado de pertenencia expresada en la designación del estatus colectivo en el que “nosotros, y en el “somos”

Compañeros, mañana terminando la última clase, algunos de nosotros vamos a ir a Chuchos para celebrar el fin del diplomado. Quienes quieran acompañarnos serán todos bienvenidos (UM0016)

En el espacio se van creando propias expresiones gráficas después de la constitución del Yo, en el reconocimiento de lo que lo constituye como persona; un segundo nivel tendría que ver con una identidad de grupo como integración de identidades compartidas, a la luz del reconocimiento territorial de aquello que puede engarzarse a las cualidades de los demás. La acción por compartir-se en términos existenciales es previa al ofrecimiento de aquello que se ha reconocido como valioso. Si bien, el sentido de pertenencia y la permanencia tendrían que ver con la identidad pedagógica en la identificación de un campo profesional, se considera por principio la necesidad por analizarlos en interacción. En la colaboración de información, en los vínculos de comunicación, así como en los procesos de aprendizaje compartido, las personas no pueden desligarse de lo que se ha constituido como parte de si mismo.

5. Sentido de Pertenencia y Permanencia

Paradójico al atributo de la individualidad, aparece la necesidad por “pertenecer” a “algo” o a “alguien”; lo que lógicamente ofrece una sensación de solidez y arraigo. “El hombre moderno pertenece en primera instancia a la familia de sus progenitores; luego, a la fundada por él mismo, y por lo tanto, también a la de su mujer; por último, a su profesión, que ya de por sí lo inserta frecuentemente en círculos de intereses [...] Además, tiene conciencia de ser ciudadano de un Estado, de pertenecer a un determinado estrato social. Por otra parte, puede ser oficial de reserva, pertenecer a un par de asociaciones y poseer relaciones sociales conectadas, a su vez, con los más variados círculos sociales...” (citado por Polilli, 1987:32)

O un café o una comida, no sé, solo se me ocurrió, piénsenlo (UM0016)

Este es uno de los atributos de mayor significancia para la construcción de la identidad, ya que correlacionado aparece la apropiación en el que el ser humano no solo desea pertenecer sino también acumular sus propias pertenencias, sean experiencias significativas o vestigios del grupo de origen.

Compañer@s pueden darme sus correos para agregarlos a Skype??? (UF002)

La tradición sociológica ha establecido que la tesis de que la identidad del individuo se define por la pluralidad de sus pertenencias sociales. “Pues bien, esta pluralidad de pertenencias, lejos de eclipsar la identidad personal es precisamente la que la define y construye”. (Giménez; 2008:5).

Compañeros, quienes gusten y quieran nos fuimos a comer unos tacos al chuchos, a la vuelta de donde salen los micros (UM0016)

Es en la negociación de lo “mutuo” desde donde se encuentra el sentido de lo socio-cultural. De este modo es que los sujetos explican las cosas desde el punto de vista del grupo al que pertenecen, pues como se ha expuesto anteriormente, la dialéctica de la vida cotidiana es una experiencia que propicia no solo la construcción de la identidad, sino la inmersión de los sujetos en los grupos de identificación.

Hola compañeros, ya que entregamos la tarea del módulo III y que llegamos a la mitad del diplomado. ¿ si nos vamos a algún lugar el sábado? Y de ser así ¿ que proponen? (UM0016)
Feliz año compañeros!! Mis mejores deseos para este año

Tajfel (1981) ha definido la identidad social como aquella parte del autoconcepto del individuo que deriva del conocimiento de su pertenencia a un grupo social junto con el significado valorativo y emocional asociado a dicha pertenencia. Asimismo, asocia esta noción con la de movimiento social, en la que un grupo social o minoría étnica promueve el derecho a la diferencia cultural con respecto a los demás grupos y al reconocimiento de tal derecho por las autoridades estatales y los exo-grupos.

Compañeros del diplomado y profesoras, les deseo una feliz navidad en compañía de sus seres más queridos.. De corazón mis mejores deseos y felices fiestas!!! (UF002)

A la par de los eventos socioculturales, como una oportunidad para entablar lazos cercanos en la expresión emocional del sentido de pertenencia

Este artículo es español, pero hay características que fácilmente se pueden relacionar con nuestra realidad (UM0016)

La incorporación de los objetos simbólicos al repertorio de consolidación identitaria refleja la inherente acción por acrecentar el propio campo de posesiones culturales. Esta sensación de posesión aparece como una exigencia cercana a lo afectivo-emocional, ya que los apegos hablan de ciertos rasgos identitarios. Para el sociólogo chileno Jorge Larrain (2000) existe cierto grado de apego afectivo a cierto conjunto de objetos materiales que forman parte de nuestras posesiones, talvez como extensiones del propio, de nuestro grupo familiar, de posesiones materiales en los que se depositan afectos como el automóvil o los ordenadores electrónicos. Y no es por la identificación meramente dicho, sino por el interés en el reconocimiento de los demás gracias a esa acumulación cercano al concepto de “valía”, como dice Bourdieu: “el mundo social es también representación y voluntad, y existir socialmente también quiere decir ser percibido, y por cierto ser percibido como distinto” (1982: 142).

*Con todo cariño y respeto para mis compañeros del diplomado.
Modifique los comentarios para que se adaptaran mejor, pero
cuando vi el original ¡cómo me acordé del grupo! (UM0016)*

Cabe resaltar que, en los contactos mediatizados por los recursos tecnológicos, las asociaciones de posesión por objetos, la designación física por la raza o el color de piel, la condición física real no es un atractivo que obliga o facilita la interacción.

*Compañeros del color que sea que me haya tocado y que no
distingo...hoy nos podemos conectar a Second life para
realizar nuestra última actividad del módulo, mi nombre de
usuario es carlos mtnz para que me agreguen, estaré
conectado durante todo el día para que me avisen cuanto
entren. saludos (UM0016)*

Los medios electrónicos facilitan un juego tanto identitario como de valía del sujeto por el tipo de posesiones que pueda representar en una imagen o fotografía que puede poner en duda la veracidad. De todos modos, lo que importa en la red es el tipo de información que se pueda obtener, ya que en la red solo existen representaciones de las por la manera que escriben y comparten información. La sensación de aislamiento disminuye en consideración de expresiones de cordialidad, que se trasladan fidedignamente de las relaciones sociales que se realizan en la realidad concreta.

*Saludos (UM0016)
Saludos. Ya falta menos (UM0016)
Saludos a todos (UM0016)*

Miren lo que me encontré, con unas reglas de cordialidad, sí que dan ganas de trabajar, jajaja o qué les parece? (UF004)
Que tengan buen día, hay que empezar siempre con todas las ganas. (UF004)

La construcción de la identidad considera como un atributo clave, a la permanencia, ya que sin ella la socialización en la dialéctica adquiere soportes que les permitiera darle sentido al devenir del Ser. Sin embargo, así como algo del Ser permanece, en este encuentro con “lo otro” y con el “otro”, algo es modificado cualitativamente, talvez no tan sustancial en un principio que pueda causar un desarraigo, por el contrario, gracias al encuentro en la vida cotidiana, es que los sujetos van conformando-se y conformando un grupo social.

NOS VEMOS EN LA RED!!! (UM0016)
A poco no es interesante? (UM0016)
FELICIDADES A TODOS!!! (UM0016)

Para Giménez (2008:14), más que permanencia, se tendría que aludir a la continuidad en el cambio, añadiendo a la formación de la identidad un rasgo evolutivo no sustancial. Hay que decir entonces que “es más bien la dialéctica entre permanencia y cambio, entre continuidad y discontinuidad, la que caracteriza por igual a las identidades personales de las colectivas

Hola profesora...quiero preguntarle si puede otorgarnos plazo para entregar nuestras evidencias el próximo 11 de abril(UM0016)

Si recordamos que el Ser es inacabado e indeterminado, se puede comprender como el papel de la permanencia adquiere un tiempo también relativo. Para hablar de los atributos que una persona considera necesita hacer un espacio temporal para ir a su propio Self, en un movimiento de inmersión o reflexión, tomar conciencia de aquellos atributos de distinguibilidad, pero también de continuidad. El arraigo en el sentido de pertenencia consolida la permanencia tanto de los integrantes como del devenir del grupo, en el que el interés por la actualización es el principal móvil.

Las inteligencias múltiples existen y deben ser explotadas(UM0016)

Conceptualizar el campo de comprensión de la identidad desde lo social, supone abrir una explicación hacia la identificación en donde, mirar al “otro” a los “otros”; sin duda despierta una nueva posición ontológica en la comprensión de su Ser y el Ser ajeno a él; pero sobre todo a las relaciones de afinidad como proyección de sí mismo al otro y viceversa. Su parte psicológica, no necesariamente incluye el estudio psicoanalítico de las esferas que componen la psique y que requieren de un delicado tratamiento

*Una manera dinámica de orientar un currículo”
(UF004)*

*Buenas noches maestra, quisiera preguntarle que paso con lo de revisión de estudios, si es que ya tenemos que ir a la FES a hacerla y cuáles son los documentos que hay que llevar (originales o copias) o es que aún no le han dado noticias?
(UF004)*

Hola profesora gracias por el aviso, le mando un correo con mis constancias(UF004)

Buenas noches, como les había comentado el sábado pasado una compañera me había recomendado un estudio fotográfico en copilco, y quede de pasarles la dirección (UF004)

Se presupone la apertura a un encuentro intersubjetivo mediado por los instrumentos culturales imperantes o que se han aprendido a utilizar para entablar un encuentro social, con un sentido en la interacción con el otro y los otros; como un contacto predeterminado por la innegable necesidad por obtener información personal en la que necesariamente se abre un diálogo, pues la percepción de los atributos fisiológicos es inexistente.

Buenas noticias compañeros. La maestra me acaba de notificar que ya no es necesario tener el promedio de la licenciatura que a muchos causó conflicto. Ahora todos los que quieran titularse con el diplomado podrán hacerlo siempre y cuando saquen 8.5 como mínimo en cada módulo (UM0016)

Las intenciones de la construcción de una organización de sujetos es un desafío para las intenciones de individualización y la necesidad por sobresalir de los demás. La asociación es necesaria en el desarrollo de la identidad, pues ofrece un espacio rico en intercambios y redes simbólicas. Cada uno de los integrantes aporta sus concepciones individuales en correspondencia con lo que sucede y capta de su

entorno político, cultural, histórico, social; con reconfiguración a la propia colectividad en tanto que también es modificado lo individual.

Compañeros me pidieron solicitarles que también mañana lleven una impresión de su historial académico. No puede ser una hoja que ya tuvieran, tienen que imprimirlo hoy para que sirva (en la hoja viene la fecha en que se imprime de forma automática) (UM0016)

La dialéctica en la socialización por la necesidad por pertenecer a una colectividad se va cristalizando en la vida cotidiana. Para Berger y Luckman;(2011), la vida cotidiana es la realidad interpretada por el sujeto, que tiene que subjetivarse en la apropiación, se convierte en intersubjetivo cuando se comparte dialécticamente, pone de manifiesto aspectos psicosociales en la presentación de la persona en un escenario de actos y juego de roles de representación,

Como pedagogos en construcción permanente nos hace falta poner a prueba lo que vamos aprendiendo no? (UM0016)

La constitución del grupo como gremio de pedagogos en formación permanente con necesidades de ir acorde a la rapidez del escenario tecnológico

Buenos días compañeros, un dato, les informo que muchos de los documentos que se compartieron vía drive en los blog no se ven debido a que hay que cambiar la opción de compartir de privado a público, ya que, si se deja en privado del blog solo se manda a drive y no permite ver el documento. (UF004)

Profa Lu Sotelo de donde bajo el cuadro comparativo??? (UF002)

La vida cotidiana se concibe como un conjunto de prácticas sociales que involucran simultáneamente a un número de personas que interactúan e intercambian información, a través de las herramientas culturales traducidas en lenguaje tanto verbal como no verbal, así como en la integración por la identificación de características similares, ya sea en el plano físico o psicológico, en lo que reconoce que paulatinamente las personas que comparten situaciones a diario, se irán acercando o distanciando emocionalmente (Giménez;2014:16-20), es así, que los hábitos por ejemplo, pueden ser repetidos por las personas influidas mutuamente en una influencia determinada por el grado de permeabilidad y rigidez de los grupos en los que se inserta el propio sujeto. Es de esta manera que, aquellas actividades

que se realizan con regularidad, en la repetición de patrones sociales y culturales, son una muestra de la ejecución de las normas por convencionalismo, así como en la determinación de singularidades y pluralidades que se construyen en un complejo sistema de relaciones en el nivel individual, grupal y colectivo.

Estoy confundida entre el promedio que dicen que es de 8.5 para poder titularse es el promedio general de la licenciatura o de lo que debemos obtener en cada módulo del diplomado? (UF002)

Según este PDF que encontré en la página de la FES-ARAGÓN de las modalidades de Titulación indica que para acreditar, más bien para poder acceder al trabajo de evaluación se debe contar con el 90 por ciento de asistencias y obtener en cada módulo la calificación mínima aprobatoria de 8.5. Alguien que me pueda ayudar POR FA (UF002)

Hola chicos, bueno fui a tramitar la revisión de estudios y bueno como la profa Sara ya les comento hay q tramitar dos constancias de estudios, y recoger dos formatos para llenar: uno dela dirección general de profesiones y otro de la UNAM(UF002)

Chicos, vayan en la tarde a llevar sus papeles que según me comentaron algunas compañeros q fueron no les pidieron constancias!! Yo fui en la mañana y ya ven mis resultados!! :(. lo q no comprendo es q siendo la misma escuela en la mañana te digan una cosa y los de la tarde otra!! Que alguien me explique!! (UF002)

En cuanto a las identidades colectivas, según Horowitz (1975), se pueden distinguir dos modalidades básicas de alteración de una unidad identitarias:

1. mutación por asimilación, dividido a su vez en:
 - a) la amalgama presupone que dos o más grupos se unen para formar un nuevo grupo con una nueva identidad, en un tipo de hibridación en el que no se perciben claramente los elementos que lo componen, sino que se demuestran en unidad
 - b) la incorporación, en donde un sujeto o grupo asume patrones de comportamiento de otro.

- 2.- mutación por diferenciación, compuesto por:
 - la división (un grupo se escinde en dos o más de sus componentes)
 - la proliferación (uno o más grupos general grupos adicionales diferenciados)

Hola, alguien podría ser tan amable de prestarme las copias que estaban en la fotocopidora, la cueva del puma, para poder sacarle copias, es que por cuestiones laborales no tengo oportunidad de venir entre semana al fes. Por su atención muchas gracias! (UF002)

La influencia que la colectividad consigue en la singularidad del sujeto, que el aparato identitario se encuentre en constante modificación, como una transformación en la que prevalecen aspectos esenciales a otros que se simbióticamente se entremezclan. Considerando las pautas de comunicación y los lenguajes, evidentemente existe una estructura lingüística dotada por la cultura que se fundamente como estructura sintáctica, donde pueden surgir nuevas formas de enunciar los objetos. Cada persona va elaborando un complejo acervo de palabras con tintes propios, pero que no pueden perder de vista la interpretación que el otro le puede dotar. Existen aspectos por los que los sujetos pueden irse identificando, las formas de uso del lenguaje es una de ellas. Los patrones de identificación como el ejercicio de identificación de patrones comunes pueden distinguir entre otras cosas:

- 1) atributos caracterológicos en la individualidad; de aquellos que surgen frente a la colectividad
- 2) estilo de vida, refinado desde la vida cotidiana.
- 3) red personal de relaciones
- 4) “objetos” de valía personal que poseen
- 5) biografía como historicidad personal incanjeable. (Giménez; 2014)

Una excelente manera de trabajar en grupo y de dejar que los alumnos decidan qué y cómo aprender, además de poder centrarse en situaciones que les interesen y que tengan que ver con su vida cotidiana(UF004)

La permanencia en el grupo está condicionado al propio tiempo en el que se necesita de la información que posee el otro o en la urgencia por establecer un contacto. La red tiene éxito social por la apertura del monologo y la sorpresa de la respuesta social. Al insertarse en una comunidad sociodigital, los sujetos van

desarrollando una serie de habilidades para gestionar su información personal El diccionario de la Real lengua española dice que habilidad viene del latín *habilitus*, como “la capacidad y disposición para algo, gracia y destreza de ejecución que sirve a las personas” (Diccionario de la Real lengua española;2001:1182). Las personas, los grupos en los que se introducen como la colectividad marcan ciertas pautas de enriquecimiento mutuo en la presencialidad facilitado por el uso del lenguaje; obteniendo información en términos intersubjetivos, además de la existencia de una confirmación en las expresiones gesticulares cargada de un sinnúmero de interpretaciones emocionales.

Me gustaron los ejemplos, creo que esto nos ayuda a confirmar lo que es trabajar en equipo (UF002)

Por otro lado, la no presencialidad busca disminuir sobre todo la distancia geográfica utilizando una serie de artefactos que facilitan el envío de mensajes y por lo tanto la comunicación. En este sentido, los momentos de encuentro social requieren del uso no solamente del cuerpo como vehículo de expresión, sino en el lenguaje escrito como representación de la palabra hablada

Profa Sara Delatrinidad, Mine Zambrano, Ada Espinoza y Lu Sotelo, un abrazo y mi respeto y admiración...A todos mis compañeros docentes un fuerte abrazo y mi admiración, porque ser maestro implica un arduo esfuerzo, entrega, pasión, convicción y vocación, mis más sinceras felicitaciones!!! UN ABRAZO A TODOS(UF002)

La práctica cotidiana queda expresada en palabras y signos ortográficos que lo enfatizan; que provee una serie de experiencias de intercambio que van afinando el manejo de los recursos culturales traducidos en habilidades sociales. Las habilidades sociales son entendidas como un conjunto de comportamientos que se van validando a partir de la interacción entre las personas; en este proceso dialéctico se realiza una valoración de aquello que es aceptado por el otro y por el grupo en general y que puede ser repetido o cancelado definitivamente. . Aun cuando los sujetos enfrentan a personas con diferencias muy marcadas; en este sentido la habilidad social recurre a la capacidad que tiene el individuo para interpretar y comprender las expectativas del “otro”. Involucra a su vez a las habilidades comunicativas para realizar una “negociación” de significados para llegar a una expresión propositiva.

Alguien sabe si afecta al grupo el hecho de que cancele mi cuenta de Facebook? (UF002)

Meza (1995), expone 5 dimensiones para el desarrollo de habilidades sociales:

- Capacidad para percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos que están presentes en las situaciones de interacción social
- Exige la captación y aceptación de otros, de los elementos simbólicos, asociados a sus reacciones verbales como no verbales.
- Capacidad para jugar uno o varios roles, de cumplir las expectativas que el otro tiene.
- Contribuye al mutuo entendimiento y comprensión de los interlocutores.

Hola, de esas veces que uno tiene la inquietud ...Y si creamos una comunidad de aprendizaje mediante los blogs que realizamos? Podemos crearla compartiendo nuestros blogs?. No quisiera morir en el intento. Ustedes qué opinan? Igual y las profesoras pueden asesorarnos no cree? Bueno creo que al dejar mi inquietud ya podré dormir por hoy...jeje lindo inicio de semana! (UF002)

De modo que, los procesos de formación son necesarios para ofrecer una alternativa al alcance de las posibilidades de los propios sujetos en el desarrollo de habilidades para gestionar la identidad hipermedia en ambientes sociodigitales. Al respecto Vandewalle (2005) y Anzaldúa (2014), consideran que todo proceso de formación implica una serie de convocatorias de configuración, es una organización compleja, dinámica y abierta a partir del devenir de sus relaciones (Castoradis; 2004). Van apareciendo patrones de comportamiento socioculturales aun en ambientes virtuales con rasgos propios a la par tanto del perfeccionamiento como de la aparición de diferentes habilidades intelectuales.

Y si nos ponemos de acuerdo por este medio? (UM0016)

Asociado a la formación y construcción de la identidad sociales en ambientes virtuales, se van desarrollando una serie de habilidades adaptativas en el sentido amplio de las facultades de los sujetos para poder incorporar toda una gama de complejidades simbólicas, y que a través de los instrumentos culturales como los

lenguajes es que es posible abrir los campos de la dialéctica. En este ir y venir de mensajes es que los sujetos configuran su identidad y sus identificaciones.

*Sobre la interactividad. Saludos a todos compañeros
(UM0016)
Podríamos discutir más en clase(UF004)
Buenos días compañeros ¡!!!! (UF004)*

El encuentro en términos de oportunidad intersubjetiva de identidades, o proyecciones de lo que las personas han aceptado en la constitución física, así como en la modificación consiente, lleva consigo la clara intención por adquirir el poder del libre ejercicio en el encuentro frente al *otro*. Es así, que el otro tampoco se considera como algo pasivo ni meramente receptivo, por el contrario, la motivación a la interacción conlleva un mantenimiento de la esencia como la recurrencia a patrones aprendidos hacia la cordialidad del encuentro. La identidad es un producto del presente dado por el intercambio simbólico y sus representaciones históricas entre lo individual y lo social. Las personas, los grupos en los que se introducen como la colectividad marcan ciertas pautas de enriquecimiento mutuo en la presencialidad facilitado por el uso del lenguaje; obteniendo información en términos intersubjetivos, además de la existencia de una confirmación en las expresiones gesticulares cargada de un sinnúmero de interpretaciones emocionales.

*Chicos, gracias por su compañerismo y por q fue un gran grupo!!!.
Gracias a las profesoras por todo lo q compartieron y todo el
apoyo y dedicación al diplomado!!!. De mi parte mil Gracias!!!
(UF002)*

Por otro lado, la no presencialidad busca disminuir sobre todo la distancia geográfica utilizando una serie de artefactos que facilitan el envío de mensajes y por lo tanto la comunicación. En este sentido, los momentos de encuentro social requieren del uso no solamente del cuerpo como vehículo de expresión, sino en el lenguaje escrito como representación de la palabra hablada.

*Eso es to..eso es to...Eso es todo amigos. Gracias
por todo, pero espero que este grupo continúe, así
como los grupos de estudios que dijo Catalina.
Felicidades(UM0016)*

En el avance de los dispositivos tecnológicos, existen grandes alcances por introducir colectivamente a las personas en ambientes virtuales en las que se realiza vínculos meramente identitarios en un exilio corporal.

La constitución del ser interactivo involucra dimensiones identitarias de reciprocidad e intercambio con el otro, pero en la imperiosa necesidad por constituirse en la colectividad, pero también en convenciones que trasladan la convivencia personal a expresiones textuales e invitaciones para compartir fuera de la dinámica del entorno informático. La vida social intermitente entre lo presencial y lo no presencial es mutuamente enriquecida por el impacto emocional de las publicaciones. La identidad interactiva, se refleja en los productos multimedia con respecto a la vida cotidiana, las fiestas grupales, así como en el interés por publicaciones que tiene que ver con la comunicación y las propias redes sociales.

La gestión adecuada de la identidad desterritorializada, implica que los usuarios tengan mínimos conocimientos tecnológicos, conocedores de las aplicaciones de la red y consientes del impacto que sus publicaciones pueden llegar a desencadenar; como el tipo de publicaciones se percibe como un producto de la dialéctica que se suscita entre la gestión de la identidad digital y la real. Pensar en las potencialidades de los espacios socio digitales, permiten visualizar el aspecto lúdico en el juego de roles como expresiones del propio Ser como sujeto dialógico.

III. Identidad pedagógica

El acto educativo es sin duda un hecho humano que paulatinamente ha demandado mayor intervención pedagógico-didáctica. Si bien la raíz de la Pedagogía radica en el cuidado de la infancia, hoy en día ha trascendido hacia la formación como su objeto de estudio, reconociendo un proceso de construcción en constante transformación, en una manera diferente de mirar la realidad e interpretarla. Esta actitud permite un despliegue de expresiones de reconocimiento de la subjetividad, en sus miedos, angustias, sentimientos, intereses, etc., y sus implicaciones en las relaciones con los demás.

La identidad pedagógica ha considerado como parte sustancial la reflexión alrededor de la subjetividad, la hibridación y la distinguibilidad.

6 Subjetividad

El proceso de interiorización como acción de la subjetividad adquiere rasgos de interpretación a partir de la experiencia acumulada que en su mayor parte es social. *Subject* como “aquello” que no posee necesariamente una evidencia concreta; en la acción por incorporar el campo simbólico reconfigura las formas apropiadas en el pensamiento. La percepción de sí mismo se transfiere al campo de la propia subjetividad; en una unidad entre la constitución fisiológica y los patrones de comportamiento individual pero también colectivo. Esta unidad identitaria encuentra mecanismos de proyección en los propios lenguajes ya han ido evolucionando hasta el campo digital. Hablar de lo digital se apega a una serie de aplicaciones básicamente informáticas que facilitan el intercambio de información.

Di Maggio, Hargittai, y Newman&Robinson, (2001) consideran a Facebook como un recurso integrador de medios y lenguajes en intercambio social; abordan la sinergia y la competencia entre la vida del ciberespacio con las comunidades presenciales. Markhan (1998) habla de cierto grado de conflicto entre los encuentros intermitentes de la red y la comunicación presencial, pues existe la posibilidad por comprobar una mentira o artificio. La investigación de Zhao et al (2008) en Facebook, un entorno on-line que propone la transparencia, que promueve que el usuario cree y mantenga su cuenta con sus datos personales informaciones reales, encontraba diferencias importantes entre la identidad constituida allí y la construida en entornos anónimos. En general los usuarios muestran su identidad de forma más implícita que explícita, muestran más de lo que dicen.

Desde 1984 Sherry Turkle, habla de un nuevo sujeto interconectado con presencia social visualmente constituido, que además establece vínculos comunicativos, de interacción y socialización. Es un sujeto “sujetado” por las condiciones tecnológicas, el diseño hipertextual, reticular, así como de la posibilidad por adentrarse a tipos de datos e información disponibles con diferentes lenguajes y formatos. El nuevo sujeto conectado pertenece cada vez más a grupos, colectividades, con modos diferentes de intercambio social en los que establece vínculos atemporales susceptibles de modificación y desconexión.

El trabajo sobre identidad hipermedia como el modo de mostrarse ante los demás considerando tanto la estructura hipertextual de Facebook, que trae consigo elementos personales desde el perfil de usuario, aunado al lenguaje del contenido, constituyen una parte del contexto tecnologizado que facilita la identificación social en una identidad extendida.

Como rasgo inherente a identidad hipermedia, lo que probablemente se busca en el posicionamiento de un estatus basado en la credibilidad de la información compartida, ser vistos no solo como personas honorables, sino también como expertos en diferentes áreas del campo profesional del pedagogo, en una acción de compartir por el solo gusto. De hecho, a través de la “libreta de caras”, se comparten muchos más elementos simbólicos: pensamientos, actividades privadas, imágenes, fotografías familiares y personales, relatos de la vida cotidiana; hasta acciones más complejas con o sin fundamento en la reflexión o la crítica.

En la construcción de un monologo social con tintes catárticos, entre el juego de palabras y mensajes indirectos, existe cierto grado de conciencia en el impacto que las publicaciones causan a determinados contactos. Siendo un grupo con intenciones académicas, la competencia intelectual está condicionada por el dominio de información que vincula los procesos educativos con la innovación.

Aun cuando Facebook es un sitio de diseño y elección de publicación individual, se sustituye por la integración y reconocimiento de la colectividad más allá de lo concreto o material, hacia una cultura de colaboración, investigación y publicación libre.

El pedagogo se mira como un sujeto activo, crítico-reflexivo, capaz de instrumentar una serie de estrategias y recursos para hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia cargada de significatividad, pero sobre todo de innovación. Como sujeto en formación reconoce sus capacidades personales dentro de un contexto social y cultural, que alude a la necesidad por comunicarse e interrelacionarse socialmente, recurriendo cada vez más a diferentes tipos de lenguajes y vías de comunicación.

No me convencen pero aquí se los dejo (UM0016)

Donde se percibe una carga en la incertidumbre sobre la probable respuesta por parte de los demás usuarios, pero a la vez con una actitud abierta de colaboración. Las pretensiones de la formación son un desafío para las intenciones de individualización y la necesidad por sobresalir de los demás. La asociación es necesaria en el desarrollo de la identidad, pues ofrece un espacio rico en intercambios y redes simbólicas. Cada uno de los integrantes aporta sus concepciones individuales en correspondencia con lo que sucede y capta de su entorno político, cultural, histórico, social; con reconfiguración a la propia colectividad en tanto que también es modificado lo individual. Se le denomina ser pedagogo, a aquel usuario interesado en articular los alcances de la tecnología como un apoyo didáctico, en donde se pueden identificar dimensiones en las que interviene la subjetividad, el reconocimiento y la distinguibilidad. El uso de medios electrónicos ha demostrado mayor participación e interacción que en los grupos convencionales presenciales; ya que las relaciones inter-subjetivas en las que se privilegia el contenido de los mensajes, no trae consigo la carga de interpretación emocional, que ofrecen las tonalidades de voz, ni las gesticulaciones acordes al mensaje; que sin embargo van entramando nuevas expresiones sociales.

MANIFIESTENSEEEEEEE (UM0016)

En estos encuentros, en la complejidad de la identidad participan dos elementos dinámicos entre los que destacan la distinción y el reconocimiento; que, como proceso de intercambio social, da información sobre las otras personas, pero también permite reafirmar la constitución de sí mismo o de lo contrario modificar ciertos aspectos influyentes de la propia relación (Sánchez, 2013). En este sentido, se puede ver que la distinción obedece a la necesidad por destacar en facultades, actitudes, comportamientos, información que otras personas no lo tienen; pero además que son dominados por el propio sujeto. Por su parte, el reconocimiento, alude a un segundo contacto de lo que ya se conoce de sí mismo, del otro y los otros, con alta probabilidad de distinción en el “Yo” del “ellos”, y en el “sí mismo” del “nosotros”.

*Maestra Lu Sotelo envió el documento donde explica cómo se hacen las paginas gadgets, etc? Es que no lo recibí!!! :- (UF002)
Profa Sara Delatrinidad, Mine Zambrano, Ada Espinoza y Lu Sotelo, un abrazo y mi respeto y admiración...A todos mis compañeros docentes un fuerte abrazo y mi admiración, porque ser*

maestro implica un arduo esfuerzo, entrega, pasión, convicción y vocación, mis más sinceras felicitaciones!!! UN ABRAZO A TODOS(UF002)

En estas presentaciones estratégicas de la identidad Goffman (1959) destaca al Self más como un proceso que una cosa que se origina en el imaginario de la apariencia de lo que los demás perciben de sí; y que tiene que ver más con la urgente necesidad por distinguirse; de establecer una comparación natural entre lo que se es existencialmente con aquello con lo que se identifica del otro. Este ejercicio proyectivo que se origina en el pensamiento., como la interiorización de lo que se cree que es; colabora en la conciencia pragmática del sujeto; en este caso, se legitima el Yo en la movilidad existencial y el activismo que los actores consideran significativo en el campo de intercambio, al mismo tiempo que las representaciones de sus percepciones de la realidad, los objetos y los sujetos se medían y condicionan para que los interlocutores hagan sus uso de ellos “en cierta medida la auto representación se verá condicionada la por la imagen que la persona cree que el resto de usuarios tienen de ella: su *Yo espejo*” (Cooley, 1987). La distinción entre el Self y el Yo, radica en la apropiación de lo que reconoce que es; ante la necesidad de representarlo ante los demás. El Self es interno y el Yo la externalidad del “sí mismo” reflexivo y proyectivo.

Qué opinan???? (UF002)
A poco no es interesante? (UM0016)

El papel que la reflexión tiene en la concepción de sí mismo abre el panorama de lo que se va planteando como constitución del propio Ser en la distinción de los atributos sociales, en donde el grupo y la colectividad le ofrecen nuevas herramientas simbólicas que apropiar.

Para reflexionar!! (UF002)
Muy interesante(UM0016)
Creo que este es más adecuado (UM0016)

En la escala individual, la identidad se le define cercana a lo subjetivo, que abre la reflexión a sí mismo, “...por el que los sujetos individuales definen sus diferencias con respecto a otros sujetos mediante la auto-asignación de un repertorio de atributos culturales generalmente valorizados y relativamente estables en el tiempo” (Giménez; 2014:9)

A poco no es interesante? (UM0016)
Una historia de la vida real o ¿Qué creen ustedes?
(UF004)
Será? (UF004)
Algo para reflexionar(UF004)

Ya se ha hablado de los planos en los que los sujetos se relacionan con los objetos, tanto en el espacio de lo palpable o concreto como en lo subjetivo o el campo de las ideas. “ En cuanto construcción interactiva o realidad intersubjetiva, las identidades sociales requieren, en primera instancia y como condición la posibilidad, de contextos de interacción estables constituidos en forma de “mundos familiares” de la vida ordinaria conocidos desde dentro por los actores sociales no como objetos de interés teórico, sino con fines prácticos” (Giménez; 2008:16-17). Algunas expresiones que son utilizadas con regularidad y son trasladadas al entorno de la red sociodigital.

Evidentemente existe una gran carga simbólica que adquiere movilidad en el campo de las ideas, el sujeto a partir de las formas culturales interiorizadas va encontrando los “sentidos” tanto a los objetos, como a los sujetos, sus relaciones y efectos. Retomando a Giacarglia (2009), la subjetividad moderna en sus intentos por la reproducción de los ideales culturales piensa al otro sometiéndolo los propios modelos de identidad (reduciendo la alteridad a la mismidad) o excluyéndolo

Para todos los que tengan tiempo e interés (UM0016)

Se parte de la concepción de sujeto como un ser en relación indisoluble, consigo mismo, con los demás y con la cultura en general.

Que opinan? (UF002)
Interesante!! (UF002)
La manera correcta de mantener a los jóvenes en las escuelas.
El enfoque australiano (UM0016)
Sobre la interactividad. Saludos a todos compañeros (UM0016)
A ver si así si(UM0016)
Ojala puedan asistir. Ahí nos vemos (UM0016)

A diferencia de la comunicación presencial, en los entornos digitales los intercambios “personales” existen “virtualmente” a través de las formas en las que se comparte información, sus canales de comunicación y sus formatos. Los

usuarios se van enriqueciendo significativamente a través del intercambio de un gran cúmulo de datos, traducidos en identificaciones sociales.

7. Hibridación

Es más que una mezcla, una articulación o una relación. El proceso de hibridación se concibe como característico de los tiempos en los que la construcción de la identidad tiene mayores influencias contextuales, en donde los sujetos tienen mayor cantidad de interacciones con diferentes grupos sociales y culturales. Sus vestigios permiten una conceptualización histórica diferente. Retomando a Bauman (2013) establece que la hibridación consiste en su forma más ostensible, como una declaración de autonomía o, más aun de independencia con la esperanza que venga acompañada de soberanía también en las prácticas. Desde la ciencia los procesos de hibridación toman aquello potencialmente determinado que va a permitir un mejor y mayor desempeño. Sería una simbiosis en donde cada una de las nuevas partes que lo componen está claramente diferenciadas. En la cultura híbrida se busca también la identidad en el hecho de pertenecer, en la libertad de desafiar y hacer caso omiso de las fronteras que atan movimientos y en las posibilidades de elección de otras personas. “Sus miembros dedican el tiempo a componer, descomponer y recomponer sus identidades y no pueden menos que sentirse impresionados por la facilidad y el relativo coste con el que realizan esta tarea a diario”. (Bauman; 2013:43) ...el ensamblaje se entiende más allá de su cuerpo físico, de su ubicación espacial, de sus sentidos y se define más por su potencia de conectividad (Giacarglia;2009). Los estudios sobre hibridación en la actualidad modifican la manera de considerar a los procesos de construcción identitaria fuera de los moldes o cánones definidos, más apegados a la multiculturalidad, a lo interracial, lo diverso y las diversas unificaciones de campos como el ciber-espacio, el trans-género, por ejemplo. “Ahora, en los tiempos posmodernos, las identidades múltiples ya no están en los márgenes de las cosas. Hay muchas personas que experimentan la identidad como un conjunto de roles que se pueden mezclar y combinar, cuyas diversas necesitan ser negociadas” (Turkle, 1997:228)

Dudas razonables: ¿en el e-learning al que aprende se le llama usuario, al que enseña, tutor? (UF002)

Al construir un curso e-learning usamos herramientas virtuales, herramientas digitales o recursos digitales? =Cuál es lo correcto? Help me!!! (UF002)

García Canclini lo traslada a lo cultural, ya que se ocupa por “cómo los estudios sobre hibridación modificaron el modo de hablar sobre identidad, cultura, diferencia, desigualdad, multiculturalidad, y sobre parejas organizadores de conflictos sociales. (García;2010: I); por lo que “ no es posible hablar de identidades como si solo se trata de un conjunto de rasgos fijos, ni afirmas como la esencia de una etnia o una nación. La historia de los movimientos identitarios revela una serie de operaciones de selección de elementos de distintas épocas articulados por los grupos hegemónicos en un relato que les da coherencia, dramaticidad y elocuencia. (García;2010: VII). La hibridación queda fuera de la fusión en donde se van perdiendo las cualidades de dos o más elementos, al contrario, hay un grado de permanencia que permite inclusiones cada vez más complejas e indeterminadas.

Alguien sabe de un buen traductor de documentos PDF!! Que no sea google traductor!!.. me urge!! Help me!! (UF002)

La identidad humana plena implica la unión de dos formas de ser idénticos: ser un sujeto permanente y tener conciencia de serlo, a pesar de todos los cambios accidentales sufridos. (Conicet;2009: 11) “Así, por ejemplo, los fenómenos de aculturación o de transculturación no implican automáticamente una pérdida de identidad sino solo su recomposición adaptativa” (Giménez; 2008:14). Paralelo al proceso de hibridación, se van desarrollando habilidades de adaptación a circunstancias para las que no se está preparado.

Wow!, es sorprendente todos los usos que se le puede dar a la tecnología(UF004)

Así como en la suplantación de expresiones emotivas que se van apropiando y reproduciendo en el intercambio comunicativo, por ejemplo, en el uso de los llamados emoticons:

ALEGRÍA: =) XD :-D
ASOMBRO: o.o
TRISTEZA: =(:-(

Así como en el uso de signos ortográficos que aluden a expresiones de énfasis:

Si ya saben cómo soy!!! (UM0016)

Es precisamente en el reconocimiento, asociado al sentido de pertenencia que los seres humanos requerimos a los atributos que nos identifican y que de algún modo nos debería de posicionar en la distinguibilidad. Las representaciones externas son a su vez evidencias de las representaciones internas que las personas poseen de sí mismos y del mundo. Siguiendo el análisis de la influencia mutua entre los entornos es que la propuesta de Urie Bronfenbrenner ofrece una alternativa para comprender la influencia entre los diversos entornos, principalmente aquel que se constituye de manera simbólica en el campo digital.

*No sé ustedes, pero yo era fanático de su programa (beakman)
(UM0016)*

Irvin Goffman postula la producción situacional del Self. (“yo mismo o mí mismo” en inglés), en donde la identidad del Yo, se limita a ratificar o reproducir modelos de comportamiento generalizados por un grupo social, por medio de los cuales se logra la inmersión en él. La mayoría de las veces se estaría apegado a satisfacer las expectativas que el “otro” ha depositado como ideales de un tipo de Ser. El encuentro intersubjetivo se objetiva mediante los comportamientos y el uso de los diferentes sistemas de signos, ósea los lenguajes. De tal manera, que, en la dialéctica entre los sujetos, los objetos con los que mutuamente se identifican, marcarán el grado de reconocimiento entre ellos. En estas presentaciones estratégicas de la identidad Goffman (1959) destaca al Self más como un proceso que una cosa que se origina en el imaginario de la apariencia de lo que los demás perciben de sí; y que tiene que ver más con la urgente necesidad por distinguirse; de establecer una comparación natural entre lo que se es existencialmente con aquello con lo que se identifica del otro. Este ejercicio proyectivo que se origina en el pensamiento., como la interiorización de lo que se cree que es; colabora en la conciencia pragmática del sujeto; en este caso, se legitima el Yo en la movilidad existencial y el activismo que los actores consideran significativo en el campo de intercambio, al mismo tiempo que las representaciones de sus percepciones de la realidad, los objetos y los sujetos se median y condicionan para que los interlocutores hagan sus uso de ellos

Al mencionar ese de open clipart me sacó de algún apuro alguna vez. También tienen aportes míos de dibujos en sus bases (UM0016)

8. Distinguibilidad

En la formación de la identidad un atributo esencial está marcado por las fronteras del “yo no soy “, alejado de la diferencia, mejor atributo es la distinguibilidad, para atribuirle rasgos propios que solamente son constitutivos del Ser, pero con alguna posibilidad por atribuírselo otra persona. En efecto, la identidad se atribuye siempre en primera instancia a una unidad distinguible cualquiera que ésta sea (una roca, un árbol un individuo o un grupo social). “en la teoría filosófica- dice D. Heinrich- “la identidad es un predicado que tiene una función particular; por medio de él una cosa u objeto se distingue como tal de las demás de su misma especie” (Habermas 1987, II, 145)

Den señales de vidaaaaaaaaaaaaa (UM0016)

La distinguibilidad, abarcaría la distinción, pero también la mirada del otro en el reconocimiento de lo que le es propio. Giménez (2008) abre este reconocimiento por demás en campos de intercambio simbólico, en la interacción y la comunicación.

Que la fuerza los acompañe!! (UM0016)

Alberto Melucci, citado en Giménez (2008:42), establece una tipología de la distinguibilidad en las configuraciones identitarias:

- 1) Identidades segregadas, cuando el actor se identifica y afirma su diferencia independientemente de todo reconocimiento por parte de otros.
- 2) Identidades hetero-dirigidas, cuando el actor es identificado y reconocido como diferente por los demás, pero él mismo posee una débil capacidad de reconocimiento autónomo
- 3) Identidades etiquetadas, cuando el actor se autoidentifica en forma autónoma, aunque su diversidad ha sido fijada por otros
- 4) Identidades desviantes, en cuyo caso existe una adhesión completa a las normas y modelos de comportamiento que proceden de afuera, de los demás; pero la imposibilidad de ponerlas en práctica nos induce a rechazarlos mediante la exasperación de nuestra diversidad”

Hola chicos, este es el comentario de un colega venezolano acerca de que Piaget, ya está en el olvido de la era digital, yo le sostengo

que no, me encantaría saber sus opiniones "mmm...según el comentario de una docente existe oposición en creer que aún se mantenga la postura de Piaget en cuanto a los estadios en el niño para el aprendizaje n e ésta era digital, incluso afirma que hay una teoría que derrumba lo predispuesto Jean Piaget....según ella el uso de los recursos tec ha dado un vuelco al programa educativo...qué piensas al respecto? Si tienes información que lo soporte, podrías por favor facilitarla...de antemano gracias!!! (UF002)

Añadiremos el rasgo cualitativo de la distinguibilidad asociado a la libertad por elegir aquellos rasgos, expresiones o comportamientos que se integren a su perfil identitario.

Genial, ya que rompí los derechos del libro de Savater y lo compartí me puse a leerlo. Nunca me había regalado un libro que compre (UM0016)

Yo creo que si podemos aplicar muchas de las cosas que hemos estado revisando, no creen? (UF004)

Cambio la configuración de la privacidad del grupo de público a cerrado (UF002)

En este sentido, se percibe una singular responsabilidad en la interpretación y el subjetivismo que la acompaña, por tratar de comprender lo que el otro es y aquello que comparte.

Como alternativa a Publisher o indesign; también hay opciones. Igual es libre, poderoso, gratuito y seguro. Aunque este es un poco más complicado de usar (UM0016)

En este acto, cognitivamente existen vacíos y ambigüedades que serán cubiertas por el cuestionamiento o la afirmación de lo supuesto. Interpretar, pone en conjugación facultades intelectuales con su contenido personal y cultural; que le otorgan sentido a una realidad que busca concretarse u objetivarse. Objetivar, no es más que el encuentro de esa concepción significativa, en donde se recurrirá a experiencias basadas en el contacto físico y sensible, frente a otros que bastarán con la representación a nivel de pensamiento. Y aun cuando las ideas tienen rasgos de originalidad; difícilmente se podría concebir como un objeto realmente novedoso. La novedad aparece cuando el sujeto, evidentemente desconoce las potencialidades de los objetos, se puede definir que el acceso al conocimiento es un ejercicio predefinido.

La interacción social tiene consecuencias en correspondencia con las posiciones y roles social que se cumplen en una estructura social, conectados por sus propios actos, que, si bien son pensados en la individualidad, se trasladan a la colectividad siguiendo una serie de normas reconocidas indirectamente en el mismo intercambio.

Hola compañeros, ya tengo la versión electrónica del libro ética de urgencia y ya le quite la protección que tenía para poder compartirlo con todos tengo la versión pdf y la versión EPUB para quienes acostumbren leer en tablets o lectores electrónicos, la única duda es que no los tengo agregados a todos para compartirlo por drive o Dropbox, así que quienes se interesen en tenerlo por favor vayan comentando y poniendo su email para darles acceso. Saludos a todos (UM0016)

Para Herbert Blumer (1969), el interaccionismo simbólico parte la concepción de tres ideas

- El sujeto en actúa con relación a los objetos a partir de lo que significan para él
- El contenido como cuerpo de saber, adquiere sentido en la relación con los otros
- El objeto es modificado cuando se apropia en la comprensión

El sujeto es quien dota de significado a los objetos, para ello es que establecen una dialéctica; de modo que el contenido como cuerpo de saber le permite construir conocimiento como modificar lo aprendido. Al final el objeto ya no será como fue en un principio; la acción que realiza sobre el objeto encuentra en un primer plano alcances corporales para darle paso al pensamiento.

Interesante, vean el video también(UM0016)

Es por ello que la comunicación como la “puesta en común”, se vislumbra tanto en la lejanía por el interés en las intenciones del mensaje de la persona que lo emite, como en la cercanía que se suscita en el espacio de la intersubjetividad; por lo que, “la comunicación se reconoce como fundante de la ciudadanía en tanto interacción que hace posible la colectivización de intereses y propuestas. Pero al mismo tiempo

dota de existencia pública a los individuos visibilizándolos ante los demás y permitiendo verse-representarse ante sí mismos” (Giacarglia; 2009:141)

Si retomáramos un poco de otros sistemas habría grandes cambios en todo sentido(UF004)

La labor del docente es capacitarse continuamente en cuanto a los métodos, técnicas, materiales medios y recursos que faciliten su tarea explicativa,.

Rosaura, agobiada por el cansancio se me pasó desearte feliz cumple, pero te envió un abrazo enorme y un muy muy grande FELIZ CUMPLEAÑOS!!! Bendiciones (UF002)

Existe una vinculación directa entre la educación como marco contextual de la escuela y los procesos que se suscitan en su interior-La responsabilidad del Pedagogo con respecto a la enseñanza en cuanto a los procedimientos que facilitan la vinculación con los mecanismos que los estudiantes establecen para sus procesos de aprendizaje. Sobresale cierto interés en la instrumentación tecnológica como apoyo al campo laboral de la docencia, en el que la mayoría de los usuarios se desempeña, entendiendo como didáctica al “arte de enseñar”, concibiéndola como una actividad en la que el docente tiene mayor responsabilidad en la decisión y elección de los apoyos al proceso de evidenciación de los objetos de aprendizaje.

La constitución de la noción “arte” alude a la construcción subjetiva de un discurso explicativo con rasgos de sensibilidad, expresión retórica apegada a la estética, como cualidades propias en una secuencia en la que el docente tiene que ser experto en las dimensiones constitutivas del objeto de conocimiento; dosificada para que el estudiante pueda acceder a él. La relación epistemológica sujeto-objeto, tiene una doble intención, tanto por el acercamiento al propio objeto como al modo para ofrecerlo a otro sujeto.

En tanto que se mira a los aportes de los medios electrónicos, tanto en la cantidad de información que se pretende transmitir; como a la alta estimulación que ofrece el entorno informático, existe cierta seducción por incluirlos en el vínculo didáctico en la supuesta garantía por la innovación.

*Para considerar algunos elementos que debemos incluir jeje (UF002)
Interesante, rúbricas y su uso en el aula!!! (UF002)*

Este campo involucra desde metodologías, planeaciones, recursos informáticos que pueden introducirse a la dinámica escolar como aquellos que pueden ayudar a los padres de familia en el ofrecimiento de un aula sin muros. Las dimensiones que intervienen en el modo en que los usuarios expresan sus modos de ser en la subjetividad, articulan además la singularidad de la hibridación, reconocimiento y distinguibilidad, en la que evidentemente se recurre a los patrones de identificación; es decir, en la constatación de lo que cada quien decide publicar con lo que presupone impacta a los demás usuarios.

Se ven interesantes. Los que sean padres o maestros que los vean y nos platicuen (UM0016)

Buenas noches, alguien tendrá la ficha de aplicación didáctica? (UF004)

Solo por si aún les queda duda de la utilidad de los videojuegos en la enseñanza (UM0016)

Hay que hacer de todo para acaparar la atención de los alumnos(UF004)

Por si se animan aquí les dejo un enlace a un sitio que nos presenta

diferentes posibilidades de crear una aplicación y lo mejor sin saber nada de programación (UF004)

De acuerdo con los contenidos temáticos de los diferentes medios, se percibe un marcado interés en la apropiación tecnológica, tanto del recurso como en las habilidades que puedan resultar en el uso o la interacción de las diversas herramientas.

Las inteligencias múltiples existen y deben ser explotadas (UM0016)

De modo que, como proyección de ciertos rasgos identitarios, dentro del campo profesional del pedagogo, el ejercicio de la docencia se interesa en los procesos de aprendizaje y el modo de facilitar la construcción del conocimiento de los alumnos, en una crítica y análisis de las funciones de la escuela, pero sobre todo en lo que sucede al interés de los salones de clase.

- Marco Educativo

Para Platón la educación permite al ser humano tomar conciencia de su ser y de su realidad Para León (2007) la educación es un proceso humano y cultural complejo. La educación como un proceso de perfeccionamiento de las facultades humanas, el desarrollo de habilidades en términos de aprendizaje para responder a las exigencias de competencia del presente, encuentra una contradicción en la vida cotidiana de las aulas, en donde el encuentro histórico-cultural personal se confronta con prácticas que se han identificado como ritualistas y altamente tradicionalistas, buscando en los recursos de la tecnología una innovación pedagógica; sin embargo no se ha entendido el rol que cubren alejado a los apoyos de la comunicación en la enseñanza, de manera que se trasladan los medios informáticos y sus mensajes en procesos de aprendizaje sistematizados linealmente. En situaciones de rigurosidad y extrema disciplina como rasgo que permanece a través del tiempo.

- Escuela y salón de clase

Siendo en su mayoría docente en ejercicio, buscan en los apoyos didácticos una alternativa tanto para responder a las políticas públicas para la introducción de tecnologías a los procesos educativos, como en el complemento que motive y estimule el descubrimiento o la construcción del conocimiento. Existe un marcado sentido crítico de la educación y la escuela; como proceso de reproducción en donde la figura del docente es tanto omnipotente como omnipresente en quien se deposita todo el saber. El aula es el lugar que reprime y cancela toda posibilidad creativa. La escuela sigue manteniendo sus prácticas tradicionalistas, y aun cuando se ha buscado el aporte tecnológico, este solo ha modificado la exposición en pizarrón por la proyección en pantalla.

- Didáctica

El marco de la didáctica como el campo disciplinario de la Pedagogía, considera el contexto del propio ideal de sujeto emanado del proyecto de Estado Nación depositado en la Educación, sus planes y programas de estudio.

IMAGEN 46
Ejemplo de publicación sobre didáctica



Fuente: UF002

- Aprendizaje

Gracias al diseño hipertexto, los grupos de personas se congregan electrónicamente para discutir temas específicos que van modificando y colaborando en la diversidad de mensajes y comentarios respecto de ellos, con la posibilidad por extender la subjetividad al incluir otro tipo de mensajes como los visuales en caricaturas o memes cargados por un contenido sarcástico enfocado a la crítica de sucesos socio-políticos aún en el plano de lo internacional, así como la inclusión de videos o presentaciones electrónicas.

Imagen 47

Ejemplo de publicación sobre educación



Fuente: UF004

Como representación de los intereses individuales sobresalen temas alrededor del cuidado del ambiente, la perspectiva de género en defensa de la feminidad, los superhéroes, la sociedad del conocimiento, las tareas, para cerrar con ciertas expresiones de la identidad universitaria.

Imagen 48
Ejemplo de publicación sobre educación superior



Fuente: UM0016

En los contenidos de representación individual, existen intereses en el cuidado del ambiente, las discusiones en torno al género y la sexualidad, los superhéroes, y algunos otros que dejan ver una incipiente identidad universitaria.

5.2.7 NORMAS (Creencias de interacción)

Como **NORMAS** de interacción e interpretación, aparecen situaciones de descripción de orden personal: “si soy grinch y que!!”, “Aunque les parezca algo en contra de su sacro santas teorías, es interesante como se pueden convertir superhéroes...en una estrategia de enseñanza”. Considerando las **NORMAS** de interacción, para el UM0016, es sumamente importante los convencionalismos presenciales, “chicos”, “hola”, “feliz cumpleaños”, “muy bien”, “Gracias!!!” , “ te agradezco la información, eres muy amable”.

Considerando las **NORMAS** de interacción, para el UF002, no es tan importante lo escrito como aquello que se puede compartir, sino más bien aquellas que permiten una navegación fuera de la red. Las publicaciones de revista, los videojuegos, aun los memes no tienen comentarios escritos personales, pero que incluyen también convencionalismos de las relaciones sociales presenciales esperando entablar una interacción con los protocolos de saludos y despedidas en el “buenos días”, o también con el deseo de las “buenas noches”.

El UF004, gusta más por compartir publicaciones que en si mismas consideren los tradicionales

5.2.8 GENRE (Elementos comunicativos que sobresalen en el lenguaje)

El GENRE, se dirige al tipo de elementos que sobresale en la particularidad del sujeto. Y que tienen que ver con los rasgos también característicos de sus publicaciones hipertextuales y multimedia., que articulan tanto elementos de especialización profesional en el campo de la tecnología de la comunicación e interacción; como de aquellos rasgos identitarios que facilitan la participación en la colectividad.

En cuanto al **GENRE** particular, se encuentran ¿Qué opinan de esto? ...” , en la mayoría de las publicaciones, como una invitación no solo a la experimentación, sino también para compartir sus puntos de vista; y como las particularidades de expresión, se tienen comentarios que dejan la apertura a la participación a través de una pregunta que desea sea resuelta por la comunidad. “Que es lo correcto?, “las escuelas innovadoras no necesitan pizarra, verdad?”, “alguien conoce otra aplicación para traducir?”, “Facebook una herramienta pedagógica?!!!”, Hay una revolución tecnológica pendiente con el uso de e-learning, no creen

5.2. 9 Hacia la identidad hipermedia

Si bien identidad es un constructo que involucra tanto elementos de orden fisiológico, intra-psicológico, pero también en consideración con aquellos otros que enmarcan un contexto simbólico, que además es social, histórico y cultural; ha sido estudiada principalmente desde perspectivas psicológicas, aludiendo a una serie de comportamientos que caracterizan ciertos rasgos de personalidad. Desde estas perspectivas, la identidad se va construyendo a lo largo del desarrollo de las personas en la forma de responder a las experiencias de éxito y fracaso, lo que de alguna manera va moldeando esos modos de ser y actuar. El análisis de la personalidad desde la psicología responde a la pregunta fundamental existencialista en el ¿Cómo soy?, en el que cada especialista otorga una denominación como sello de identificaciones de ciertos patrones de comportamiento. En sí, para obtener una denominación de lo que las personas son, no basta con los atributos de herencia, sino también de otras que se van reconstruyendo en la interacción social en el ¿Cómo me ven? Y ¿Cómo quiero que me vean?, en un acercamiento consciente ciertos patrones de presentación de otras personas en las que se realiza un proceso

de identificación. Sin entrar en la aplicación de test psicológicos que arrojan información sobre la personalidad en términos de comportamiento, las personas a través de la interacción y las formas de comunicación permiten ir proyectando ciertas dimensiones que intervienen en el modo en el que los usuarios interconectados se proyectan ante los demás. Las tecnologías sociodigitales de la hipermedia, son utilizadas para re-inventarse a sí mismo, esta diferencia de sistemas de signos y de los lenguajes es una clara muestra de la existencia del que los produce, pero también cambia la manera de percibir de quien los recibe, Identidad hipermedia en la creación de ambientes virtuales se concibe en el escenario social en el que da a conocer sus patrimonios simbólicos. En su caso la estructura hipermedia potencializa la interconexión entre diferentes usuarios que pueden llegar a modificar el nodo original, la colaboración es totalmente abierta, destacando la participación de diferentes personas. “Un hipertexto es una matriz de textos potenciales, de los cuales sólo algunos se realizarán como resultado de la interacción con un usuario” (Levy; 1999: 39). Una identidad hipermedia es una representación virtualizada que permite interactuar en el ciber-espacio, proyectando rasgos personales en situación social, con relación a cuestiones personales o profesionales, para ello, es necesario contar con un perfil que permita compartir ese tipo información. Los usuarios que se interconectan mucho tiempo a la red hipermedia pueden llegar a la confusión entre las formas de comunicación sociodigital y la real. Esa libertad por elegir los rasgos propios a publicar como uno mismo, posibilita un mantenimiento identitario a nivel colectivo, es una oportunidad para demostrarse, no es que existan multi-identidades, solo es un nuevo rol en la diversidad de las relaciones sociales. La crítica a la identidad hipermedia puede versar sobre la autenticidad de los rasgos distintivos de lo que las personas son en la realidad concreta, sin embargo, no guarda desconfianza en el diseño de perfiles personales en los que podría cuidar el anonimato; mas no así en los tiempos de dialogo. Falta delinear que se restaría para pensar en una identidad hipermedia por lo que se articularan dimensiones con los discursos hipermedia. Identidad hipermedia, habla de las formas de representación gráfica; en una expansión desterritorializada que puede extraer rasgos fisiológicos como psicológicos de lo que las personas en realidad son. Habla del resultado de un proceso consiente y libre en la elección de publicaciones que no solo son del agrado propio, también

aquellas que se ha identificado que son del agrado de los demás y por ello se pueden establecer vínculos de comunicación, afectivos, sociales, en cercanía por el uso mediado de los diferentes lenguajes y mediatizado por la arquitectura hipertextual de los medios electrónicos. En la identificación del *Yo soy así*, dialécticamente con un sentido de pertenencia se incluye el *así somos*. Si hipermedia establece una relación simbiótica entre los nodos, interconexiones y redes conceptuales; junto al encuentro intersubjetivo del campo de signos, símbolos y significados que proveen los contenidos de los multimedia, aparecen precisamente los distintos lenguajes como una herramienta significativa tanto en la formación y re-configuración de la identidad como en el establecimiento de los vínculos sociales entre los usuarios de los ambientes y que permiten que las propias personas se virtualicen. Es decir, que si bien no se encuentran físicamente, por medio del uso de los multimedia o metamedios y sus múltilenguajes o metalenguajes las personas comparten información, se comparten a través de ellas e interpretan a los demás en un tipo de formación virtual.

Escribir implica un manejo de la expresión escrita más allá de la oralidad como resonancia en el pensamiento, tiene que ver con un amplio conocimiento sobre el significado, el uso de conectores, analogías y sinónimos que provoquen una interpretación simple, dinámica, pero sobre todo fluida.

La ubicación espacial para la escritura no exige complejas reglas gramaticales, signos de puntuación y ortografía, pues se traslada la informalidad del lenguaje verbal cancelando formas lingüísticas complejas en tecnicismos o raíces etimológicas, por ejemplo. Yus (2014) parte de presupuestos teóricos alrededor de la Ciberpragmática que radica en las inferencias necesarias para entender la intención de los hablantes en el proceso de comunicación por internet. En “discurso de identidades en Facebook”, a través de una metodología de corte mixto, llega a la distinción entre identidad interactiva, identidad personal e identidad social, como una articulación con una función de moldeamiento de las formas identitarias mediadas por la red sociodigital, en concordancia con los estudios de Mead (1934) sobre el papel e influencia de las interacciones con el “otro”.

Conclusiones y Reflexiones

En los estudios con respecto a las formas de identidad en los medios electrónicos, Sherry Turkle (1995), con su obra “la vida en la pantalla”, habla de formas de expresión, en el intercambio simulado a partir de patrones fisiológicos identificados como propios provocando una sensación de inmersión subjetivada.

Hablando de identidad con un papel singular en la percepción de uno mismo, así como de la decisión consciente de elementos visuales apegados al gusto por mostrarse ante los demás, la subjetivación aparece como un instrumento que abre una dialéctica entre el campo intrapsicológico y la interacción social; de modo que Facebook, sin ser necesariamente un ambiente de metaversos, constituye formas de re-construcción visual de lo que las personas desean que los demás conozcan; entre sus gustos, intereses, vida cotidiana, desarrollo académico y profesional; entre los que se van permeando aspectos histórico-culturales, pero sobre todo social.

La investigación, al respecto gira en torno al contenido de las publicaciones que de algún modo reflejan un gusto personal y de participación grupal, constituyendo una identidad hipermedia; en donde, las personas tuvieron oportunidad por encontrarse intermitentemente, entre los espacios áulicos de manera presencial como en el grupo creado en Facebook, por lo que, la identificación se realizó mucho más rápido. Cabe destacar que, desde la creación del grupo sociodigital en Facebook, enmarcado por una institución educativa a nivel superior y cierta dinámica académica; de algún modo se condicionan ciertas reglas tanto de publicación como del tipo de contenido que se puede compartir.

Los egresados de la licenciatura en Pedagogía, independientemente de la generación a la que pertenezcan, encuentran en los diplomados con opción a titulación una real alternativa acorde a las necesidades particulares de familia y/o trabajo, sin descuidar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, la tutoría es una actividad por demás significativa, en la que se tiene un contacto directo con cada uno de los usuarios en un seguimiento más personal que busca eficientar el desarrollo académico.

Si bien, existe un responsable para cada uno de los módulos, los otros especialistas cubren la función de tutores en línea, por lo que cualquier duda es abordada casi de manera inmediata por cualquiera de ellos.

En comparación con la mayoría de las plataformas de teleformación que utilizan las instituciones de educación superior en las diferentes modalidades de educación semi a distancia; se tiene acceso a Facebook desde cualquier dispositivo móvil, las notificaciones de publicaciones tienen una “alarma personalizada” como aviso permanente; también, se comparten mensajes cortos, que de algún modo permiten una respuesta casi inmediata, así, los usuarios pueden tener comunicación con sus compañeros, pedir información, solucionar sus dudas o trabajar directamente con los maestros responsables de cada uno de los módulos sin esperar a enviar un correo electrónico, por ejemplo.

El encuentro personal cara a cara es sustancial y significativo, Facebook, permite a través de una arquitectura de simple navegación, coadyuvar en la cohesión social de los grupos, flexibiliza las relaciones y las formas de comunicación sin la exigencia de grandes protocolos de presentación, tampoco en el uso de formas gramaticales cargadas de conceptos científicos, por lo que su uso educativo está caracterizado por un alto nivel de flexibilidad comunicativa.

Facebook como herramienta educativa

Facebook, desde sus orígenes cubre un papel primordial en la vida cotidiana universitaria; como toda herramienta tecnológica que privilegia el intercambio y la comunicación; que si bien no buscaba incluirse dentro de una dinámica educativa, se han vislumbrado grandes alcances en la organización pero sobre todo en la administración reticular de información, con una ordenación de publicaciones que destacan la fecha y hora constituyéndose como un acervo de vestigios antropológicos y de arqueología hipermedia. Siguiendo la propuesta de McLuhan (2009), con respecto a los medios como extensión del ser humano, la arquitectura de Facebook se establece como un campo de fuerzas simbólicas del dialogo extendido, que es natural a la forma de Ser y de expresión del ser humano
Como apoyo a la enseñanza, ofrece un espacio para delinear una serie de instrucciones, solución de dudas, comunicación interpersonal y colectiva; entrega

de reportes de lectura, tareas, proyectos, compartir hipervínculos, videos, productos multimedia entre otros.

El docente es una figura de no presencia física, provocando la pérdida de la dependencia del orden jerárquico en el ejercicio del poder por el manejo enciclopedista omnipotente del saber.

Esa relación convencional entre el docente y el estudiante se reconfigura por un entorno que no tiene nada similar a la construcción del salón de clase, por el contrario, existe un sumergimiento de ensimismamiento de autodirección y ejercicio autónomo de datos e información personal.

La red sociodigital es un terreno de constante cuestionamiento y problematización a variados niveles. Por su parte, Abundez-najera, et al (2015), enmarcan una investigación de corte cualitativa centrada en el análisis cuantitativo, en donde resaltan a la red social como una herramienta emergente que utilizan principalmente para compartir información. *Facebook como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel medio superior*, entre sus resultados destaca la necesidad por cambiar la percepción con respecto al papel que la red tiene en la colectividad, para poder ofrecerla como un espacio en el que principalmente se pueden intercambiar temas curriculares, sin la rigurosidad que otorga el aula presencial.

En este sentido, la investigación de Valerio-Urueña y Valenzuela-González (2011), realizada con estudiantes universitarios, dicen que la incorporación de instrumentos tecnológicas cambia la visión que los estudiantes y docentes tienen con respecto a los resultados esperados en cuanto a aprendizaje se refiere, tanto que las instituciones de educación deberán paulatinamente modificar radicalmente los propósitos de formación en habilidades digitales.

En la publicación *redes sociales, un medio para la movilización aplicado a una comunidad de jóvenes en España*, de García y Del Hoyo (2013), resaltan el papel preponderante que Facebook tiene en la vida de los jóvenes como principal medio de encuentro mediado, destacando un nivel elevado de solidaridad y de responsabilidad por la información publicada.

La inclusión de Facebook, dentro de los procesos educativos, de enseñanza y aprendizaje, requiere del análisis cercano del modo en el que los estudiantes diseñan sus perfiles de usuarios, el nivel de privacidad de la información personal, así como el tipo de hipermedia que comparten; de modo que el proceso de identificación entre iguales pueda ser enmarcado por una convivencia mediatizada acorde con el devenir académico y profesional. En cuanto a los procesos de aprendizaje, es significativo el papel que la colaboración sigue guardando a la par de la identificación de un directorio interactivo fenomenológico de vidas.

Facebook funciona como una red principalmente personal, social, de interacción y comunicación con grandes potencialidades en los procesos de aprendizaje colaborativo, en el desarrollo de habilidades de autogestión en cuanto a autonomía, encontrando una relación significativa entre el aprender a Ser con el aprender a aprender, pero significativamente también con el aprender a convivir.

Asimismo, queda pendiente profundizar sobre el impacto que la construcción de la expresión escrita provoca en las relaciones sociales, así como en los procesos de comunicación y el aprendizaje. Es por ello, que la inclusión de Facebook como una herramienta didáctica-educativa ya no es una acción lejana.

Lo cierto es que Facebook, como la red de redes sociodigitales., se sigue extendiendo tanto en capacidad de almacenamiento, información, como en la producción de conocimiento a la par de la construcción de grupos y comunidades virtualizadas. Dentro de sus características fundamentales destaca la inmediatez de respuesta, también en el sentido de en contra aquello que en un principio no se buscaba; sigue guardando un lugar cotidiano privilegiado, de empoderamiento simbólico expresado en el alto grado de libertad de expresión y publicación de contenidos personales, en el que contradictoriamente se piensa en el impacto que pueden provocar a los contactos que se han incluido en su propio círculo socio-digital. Gracias a la arquitectura de diseño, permite un juego de identidades al elegir una foto de presentación tanto del perfil como de la portada, sin que necesariamente se tenga que exponer una foto o imagen en correspondencia con los propios atributos físicos. Por el contrario, se puede echar mano de cualquier tipo de imagen,

que pueda representar otros rasgos constitutivos de la persona, de su vida cotidiana, de sus relaciones, emociones, experiencias, etc.

Para la presente investigación es significativo visualizar el modo en el que se van constituyendo las relaciones entre iguales dentro de un grupo que se forma por el interés común en la actualización por el uso de tecnologías como un apoyo en el campo laboral. De esta serie de identificaciones sobresale la actividad colaborativa de ciertos usuarios de quienes se desprende un acercamiento al modo de proyectarse hipermedialmente.

A) Reflexiones de la etapa con rasgos cuantitativos

Los estudios sobre el comportamiento como expresiones del modo de Ser de las personas generalmente aplican test psicológicos de la personalidad que cercan, determinan y etiquetan de modo concluyente, sin considerar que los sujetos estamos expuestos a una multiplicidad de estímulos físicos y simbólicos. El lenguaje es una herramienta cultural por excelencia que tiene la potencialidad por abrir mundos de posibilidad subjetiva, el propio pensamiento es lenguaje interiorizado.

La palabra en oralidad, así como en la escritura son formas de virtualización en expresiones de pensamiento, de lo que se percibe, se interpreta y reconstruye; así como en la escritura como instrumento de construcción discursiva. Lo complicado de la escritura es que debe seguir ciertas reglas gramaticales en cuanto al orden que da sentido para llegar a la comprensión. La lectura como interpretación y la escritura como proyección del pensamiento son actividades primordiales para la comunicación a través de medios electrónicos, en los que se trasladan la organización gramatical, modismos, convencionalismos, protocolos de presentación, etc. Dando la oportunidad por la creación de nuevos lenguajes, ya sea en la compactación y/o abreviación, así como en otros propios del ambiente digital como los gift, emogis y sticker por ejemplo.

Esos ambientes digitalizados poseen sus propios rasgos simbólicos, espacios de interconexión hipertextual, recursos informatizados en los que se realizan básicamente actividades de gestión y organización de la información, como también

de intercambio comunicativo. Son precisamente los sitios que permiten el intercambio comunicativo los que guardan mayor atractivo, tanto por la información personal que se comparte como por el encuentro ya sea sincrónico o asincrónico.

La importancia de la conformación de grupos en Facebook, sigue por principio la necesidad por resguardar cierto tipo de información personal que no se reduce solo a los datos del perfil de usuario, sino que se considera como regla indirectamente aceptada, respetar el marco de saberes que caracterizan las publicaciones, recursos o hipervínculos, en una oportunidad por la profundización en diferentes campos en el supuesto interés comunitario. El abordaje de la dinámica de grupos en espacios de virtualización en relación hipermedia es poco estudiado, ya que realmente es difícil establecer las trayectorias del multi-intercambio. Sin embargo, el medio informático sigue siendo una alternativa de comunicación a distancia. Se reconoce que el tipo y el espacio áulico presencial son limitados, con reglas de intercambio comunicativo, siendo Facebook el recurso idóneo para extender y acelerar los propios procesos de aprendizaje.

B) Reflexiones de la etapa cualitativa

El estudio de caso de los tres usuarios que obtienen mayor reconocimiento ofrece tres esferas identitarias, un campo personal, un campo profesional y un campo de intercambio interactivo basado en las exigencias de la búsqueda de información. En el campo personal, se observa cierto manejo del lenguaje indirecto con un sentido lúdico, comparativo, analítico, pero también reflexivo tanto en los *memes* como en *caricaturas* y comentarios *escritos*. El campo mismo de la Pedagogía en la Facultad de Estudios Aragón, ha ido evolucionando desde perspectivas asociadas a la psicología hasta la exaltación de aportes filosóficos, lo que permite comprender los diferentes perfiles que confluyen en grupos generacionalmente distantes, que, sin embargo, pueden encontrarse y compartir información en Facebook, sin necesariamente alterar la dinámica social en la red.

Si bien la identidad es un constructo que involucra tanto elementos de orden fisiológico, intrapsicológicos y subjetivos, también son considerados otros que se enmarcan por lo social-histórico y cultural, otorgándole una condición como marco normativo de comportamiento. Por otra parte, la conformación de la personalidad

ha sido estudiada de cerca por la psicología, apegada a las formas de respuesta de las experiencias consolidadas en éxitos o fracasos, la autoestima y la motivación como elementos intrínsecos en un ejercicio dialéctico con el contexto es que se van moldeando los modos de Ser y actuar socialmente aceptados. En otro sentido, el análisis de la personalidad desde la filosofía responde a la pregunta existencialista del ¿Cómo soy?, no solo en la visualización del aspecto físico y sus atributos fisiológicos; que son importantes como un instrumento de expresión de sensaciones y emociones, así como de aquellos que se van estructurando en los diferentes tipos de encuentros. En sí, para obtener una denominación de lo que las personas son, no basta con esos atributos heredados, sino también de esos patrones de apropiación, interiorización e identificación en el ¿Cómo me ven?, y en el ¿Cómo quiero que me vean?, en la elección de patrones de presentación ante otras personas, como una crisis de posicionamiento ontológico.

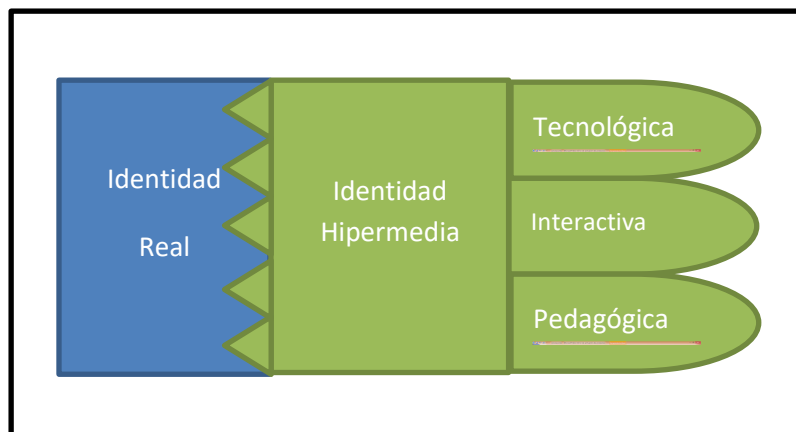
De igual modo, en el encuentro cara a cara existen muchos atributos personales que hacen de la comunicación una experiencia inigualable; el intercambio es altamente simbólico pues no existe un solo canal de información. Se realiza una mediación de signos, símbolos y significados con al fin de facilitar la comprensión.

La interconexión en Facebook como un encuentro social mediatizado cancela todo encuentro físico sustituyéndolo por un ambiente virtualizado; virtualiza el cuerpo en imagen, la expresión verbal en escritura, la acción con multimedia en un ejercicio del pensamiento extendido o proyectivo. Identidad como el modo de Ser en la expresión de la autopercepción de sí mismo, añadiéndole el campo virtualizado hipermedia, añade la elección consiente de formas básicamente visuales, tanto en la satisfacción personal como en la facilitación por abrir espacios de conversación con usuarios con supuestos intereses similares en procesos de identificación.

En el juego de multi-identidades del que habla Yus (2010), se añade que, con el uso de la hipermedia, se abarca una articulación de ciertas dimensiones que se van introduciendo a una identidad virtualizada en una ida y venida a la realidad concreta.

Imagen 49

Paralelismo entre identidad real e identidad hipermedia



Fuente: elaboración propia

En este sentido, se ha encontrado que el perfil profesional se inserta como parte de una identidad personal, de modo que las variables en torno al ejercicio de la Pedagogía, siguen prevaleciendo en la Didáctica, la crítica a las formas convencionales de educar, la relación entre el docente y el estudiante, así como en la permanente necesidad por incorporar auxiliares que hagan de los procesos una experiencia diferente, pero apegada a las exigencias de la realidad histórica.

Asimismo, se pueden destacar intereses personales en la defensa de los derechos de las mujeres, la perspectiva de género y la sexualidad, el cuidado del ambiente y de los comics como un campo de información que puede incorporarse con un sentido educativo.

Se pueden rescatar algunos versus de la dinámica de grupo:

1) Incluyente/excluyente

El grupo creado con los participantes del primer diplomado para el uso de tecnologías con enfoque pedagógico-didáctico, realizan encuentros sociales intermitentes entre las actividades que realizan en laboratorio de cómputo y el aula; complementándose de manera más abierta en Facebook.

Las relaciones entre iguales en este caso, no obedecen necesariamente a una etapa generacional compartida, sino más bien a los intereses, necesidades e

inquietudes por irse introduciendo al campo de la didáctica en la tecnología. Es así que la determinación de vínculos sociales por identificación de aceptación ofrece un margen para conocer el tipo de contenidos que guarda mayor atractivo y que de alguna manera responde tanto al perfil personal como al profesional y laboral.

En la percepción de las relaciones entre iguales destacan pequeños grupos como equipos colaborativos, mientras que otros usuarios solo los observan distantes; van adquiriendo roles entre los que asumen compromisos por ofrecer a la colectividad acervos de información sobre lo que se supone se requiere en un campo que no especifica necesariamente un ejercicio docente, aunque si critica la educación tradicionalista, la práctica del aprendizaje monótono, ritualista, destacando el peligro de trasladar los medios informáticos con el mismo sentido repetitivo. Por lo que la saturación de publicaciones podría suponer al mantenimiento de la sensación por encontrar regularmente recursos de innovación tecnológica.

Facebook, no solo es una red que conglomera información, que permite intercambio comunicativo, sino que también existe una apertura hacia otros recursos libres disponibles y rastreables en la universalidad de la red. Esta multidireccionalidad, va acompañada de multi-información que se traslada como punto de encuentro al perfil del grupo socio-digital.

La exclusión y auto-exclusión, son procesos naturales en los que por decisión propia no se participa, no hay sentido de pertenencia y mucho menos colaboración; la posición del usuario que no entra en la dinámica grupal en una actitud individualista, pero que de alguna manera se beneficia como integrante distante a la publicación.

2) Participativo/silencioso

En términos pedagógicos; es de suma importancia la inclusión de los miembros en equipos de trabajo colaborativo por los beneficios inherentes por incorporar puntos de vista diferentes que confluyen en intereses mutuos. Así como en la percepción de aquellos usuarios que se preocupan más por sus propias necesidades, recurriendo al grupo solo como consumidores y no productores ni participantes en la colectividad. Paulatinamente los usuarios van buscando la cohesión, lo que hace más eficiente el intercambio. Estos intercambios en el grupo están fuertemente condicionados hacia el propio campo tecnológico.

El usuario que publica más que regularmente se va posicionando dentro del grupo en una presencia social destacada, lo que podría llevarlo al lugar de líder, reconocido por la extensa experiencia dentro del campo de la tecnología, no solo en aplicaciones tecnológicas, sino también en el ejercicio del sentido pedagógico alrededor de acciones críticas, de reflexión y debate; en el conocimiento de modelos educativos de instituciones tanto públicas como privadas; así como en áreas que tienen que ver con la capacitación y el diseño de materiales multimedia.

Así como se han reconocido las publicaciones de aceptación y rechazo, otro nivel tiene que ver con la reciprocidad en la clara conciencia de la molestia o desagrado que se causa en usuarios concretos. En contra parte, se percibe en la no publicación cierta actitud sigilosa de silencio, pero en una posición cómoda en la que no se adquiere un compromiso sustancial con el grupo.

3) Colaborativo/individualista

La colaboración tiene una negociación implícita, ya que en la publicación de experiencias y recursos que son difíciles de encontrar, se espera que los demás integrantes puedan llegar a extender el conocimiento en el perfeccionamiento de las habilidades tecnológicas.

El usuario silencioso no se presenta ante la colectividad, aun cuando se encuentre inscrito y pueda revisar los comentarios y publicaciones de los demás; es además un integrante pasivo solo como consumidor de información, que en un sentido de observación distante puede darse cuenta de la dinámica grupal, de las necesidades de otros en los que no se involucra.

Lo que sobresale es el sujeto que manipula los artefactos con diferentes fines, tanto para la búsqueda de información como contacto con el otro. La mirada pedagógica en la identidad hipermedia se delinea en el surgimiento del sujeto con respecto a si mismo y a la perpetua necesidad por el contacto humanizante en la comunicación, que exige gran responsabilidad de interpretación simbólica en el tipo de contenido que se publica, el perceptor desdibuja las figuras transmitidas por principio.

La nueva relación paralela entre el maestro-discípulo desde una postura filosófica reconoce la palabra que signa a los objetos virtualizados en el mismo vehículo que

transporta datos de lo que las personas son; pero que no necesariamente son captadas en correspondencia con la composición corpórea de lo que se percibe cara a cara.

Al evolucionar las herramientas tecnológicas también lo hace el pensamiento y los mecanismos de traslado intersubjetivo, hacia el otro. Aun en la reflexión como un dialogo interno de voces de sujetos presentes en el tiempo y el espacio, el resultado obliga a la confrontación en el campo de la realidad compartida en lo concreto a través de la oralidad, es decir del impacto que la propia voz tiene al oído del interlocutor.

Hablar del sentido pedagógico de la identidad hipermedia mueve la mirada al cuestionamiento existencial primordial sobre quiénes somos y que tipo de experiencia de vida permite una fuerza de campos pixeleados. La diferencia misma se le otorga a la apertura del dialogo como un confetti de posibilidades, cercanas a la comprensión de la potencia de lo que se quiere compartir de sí mismo.

Facebook, se constituye como una aldea dinámica de estructura reticular de comunicación, pero sobre todo de contacto humano subjetivado a través del tipo de publicaciones, de contenidos, de la construcción del discurso explicativo, de información personal que no se busca, pero se encuentra. Lo cierto es que las personas se conectan al mundo a través de las representaciones que su mente reconstruye, en donde las imágenes como metáforas de la escritura y la oralidad interna aluden al campo de las ideas más que al cuerpo mismo. Se hace evidente la influencia que la comunicación tiene en la expresión gráfica identitaria, pero sobre todo con tintes pedagógicos que coadyuvan en la interacción entre iguales, aun cuando distan en referentes como la edad biológica o la fecha de egreso de la licenciatura.

Detrás de la máscara tecnologizada, prevalecen rasgos del sujeto en la sensibilidad, expresión afectiva-emocional y en los procesos creativos; con ejercicio crítico-reflexivo que sienta las bases de una mayor conciencia, así como el impacto de los hechos del pasado en el aquí y el ahora. El éxito del encuentro tecnologizado, aparece cuando la mente se conecta a un mundo paralelo en lo real que también es digital

REFERENCIAS GENERALES

ABUNDEZ-NAJERA, et al (2015) *“Facebook como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel medio superior”* en zona próxima núm 22. Enero-junio. Universidad del Norte. Barranquilla Colombia

AMADOR (1993) *“La universidad en red. Un nuevo paradigma de la educación superior”*, Revista Mexicana de Investigación Educativa, vol. XI, núm. 28, COMIE.

AMIPICI (2017) Asociación Mexicana de Internet. *“13° Estudio sobre los hábitos de los usuarios en internet en México 2017”*. <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/>.

Visitado el 18 de Junio del 2017. 23:40 hrs.

ALCANTARA (2003). *“Tendencias mundiales en la educación superior: el papel de los organismos multilaterales”*. http://www.ses.unam.mx/docencia/2006II/lectura3_alcantara.pdf

Revisado el 18 de diciembre de 2014

APARICI (2010) *“Lectura de imágenes”*. Ediciones de la Torre. Madrid. España

APARICI (2010) *“Educomunicación Mas allá del 2.0”*. Edit. Gedisa. España

ARANGO (2015) *“Una aproximación al fenómeno de los memes en internet : claves para su comprensión y su posible integración pedagógica”* . Revista CMC. VOL. 12. Núm. 33. Sao-Paolo Brasil.

<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/677>

ARREDONDO (1999) *“La educación superior y su vinculación con el aparato productivo”*. Edit. ANUIES. México

ARRIVÉ (1973). *“Pour une théorie des textes poly-isotopiques,” Langages*. Paris Francia.

BARBERO (1999) *“Los ejercicios del ver”*. Edit. Gedisa. Barcelona. España

BARTHES (1974). *“El proceso de la escritura”*. Edit. Caldén. Madrid, España

BARTHES (1970) *“La retórica de la imagen”*. En Communications no. 4. Buenos Aires Argentina

BAUMAN (2005) *“Vida Líquida”*. Edit. Paidós. Barcelona. España.

BERISTAIN (1996) *“Alusión, referencialidad e intertextualidad”*. UNAM. México

BERGER Y LUCKMAN (2006) *“La construcción social de la Realidad”*. Edit. British Library.

- BERNARD (2006) "*Formación, distancias y tecnología*". Edit. Pomares. Barcelona. España
- BERTELY (2001) "*Conociendo nuestras escuelas. Un acercamiento etnográfico a la Cultura Escolar.*" Paidós. México.
- BELL (1962) "*El advenimiento de la sociedad posindustrial*". Edit. Alianza. Madrid España
- BIANCI (1999) "*Operaciones hipertextuales*". Revista Aula Abierta. Núm. 108/109. Barcelona.
- <http://hecate.com.ar/bianchi/operacione.html> consultado el 20 de agosto 2014
- BOLTER Y GRUSIN (2000) "*La inmediatez, hipermediación y remediación*". http://pendientedemigracion.ucm.es/info/per3/nueva_web_eva/material_para_descargar/Inmediatez.pdf revisado el 20 de agosto del 2014
- BOYD Y ELLISON (2007) "*Social network sites: definition, history and scholarship*". Journal of computer mediating communication. Núm 13. Vol. 1. Disponible en: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>, revisado el 22 de agosto del 2014
- BRONCANO (2004) "*La filosofía del Cambio Tecnológico*". Edit. Paidós ibérica. Madrid. España
- BRUHN JENSEN. (2014) "*La comunicación y los medios. Metodologías cualitativa y cuantitativa*". Fondo de cultura Económica. México
- BRONFENBRENNER (2002) "*La ecología del desarrollo humano*". Edit. Paidós. Barcelona. España
- BROWNE (2007) "*Diálogos culturales. Interdisciplinas para la comunicación*". Edit. Anna-Blume. Universidad Chilena.
- BUNGE (1994) "*Filosofía y sociedad*". Edit. Siglo XXI. Madrid España.
- BUSH VANNEVAR (2001) *As We May Think* in *The Atlantic Monthly*, July 1945. . Traducción al castellano en Vannevar Bush. "Cómo podríamos pensar" en *Revista de Occidente*, Nº 239, marzo 2001. <http://sindominio.net/biblioweb/pensamiento/vbush-es.html> y <http://sindominio.net/biblioweb/pensamiento/vbush-es.pdf>
- CAMERON (2009) "*El uso de métodos mixtos en educación vocacional*". Edit. Síntesis, Madrid España.
- CALVET (2007) "*Historia de la escritura. De Mesopotamia hasta nuestros días*". Edit. Paidós Ibérica. Madrid España.

CARO Y ARBELAEZ (2009) " *Hipertextualidad, literacidad y discurso académico. Conceptos para la gestión de la red*", en Revista virtual de la Universidad Católica del Norte. <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/85/176>
 Revisado el 22 de septiembre del 2014

CANCLINI (2009) " *Culturas Híbridas*". Edit. Delbolsillo. México.

CASSANY (2009) "Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea". Edit. Anagrama. Barcelona. España

CASTELLS (1996) " *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*". Vol I. Edit. Siglo XXI. México

CASTREJON (1990) " *El concepto de universidad*". UAM-Azcapotzalco. México

CASTIORADIS (2008) " *El mundo fragmentado*". Ediciones Terramar. Madrid. España

CEEM (El Consejo de Especialistas para la Educación en México) (2006) " *Educación, ciencia y tecnología, y productividad en el sistema Económico, en Los retos de México en el futuro de la Educación en México*". SEP. México.

CNN (2017) " *Revista digital del Centro de noticias*". <http://mexico.cnn.com>. México

COLL (2008) " *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías*" Edit. Morata. Madrid. España

CONKLIN (1987) " *Hipertexto, una introducción al diseño*". Academic Press. USA.

COPPOLA (2004) " *Powering Up. Learning to Teach Well with Technology*". Nueva York: Teacher College Press.

CHADWICK (1987) " *Tecnología educacional para el docente*". Edit. Paidós. Barcelona España

CHARTIER (2001) " *Muerte o transfiguración del lector*", en Revista de Occidente. 239.

COOLEY (1987) " *El yo espejo*". Cuadernos de información y comunicación. Scribner. New York. USA

CRESWELL (2003) " *Mixed-method research: Introduction and application*". En G. J. CIZEK (Ed.) " *Handbook of educational policy*". San Diego, CA: Academic Press. USA

CROVI (2002) " *Sociedad de la Información y del Conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza*", en Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. Vol. XLV. Núm. 185. Mayo-agosto. UNAM. México. Revisada el 21-dic-2016, 21:06 hrs
<http://www.redalyc.org/pdf/421/42118502.pdf>

CHRIST (2007) “A *Recursive Approach to Mixed Methods Research in a Longitudinal Study of Postsecondary Education Disability Support Services [Un enfoque recursivo para Métodos de investigación mixta en un estudio longitudinal de los servicios de apoyo a la discapacidad en educación post secundaria]*” en *Journal of Mixed Methods Research*, 1(3), 226-241. doi: 10.1177/1558689807301101. USA

DAROS (2009) “*Algunos rasgos de la educación intelectual inicial desde la concepción rosminiana*”. Edit. CONICET. Argentins

DAVIES (2007) “Posicionamiento: la producción discursiva de la identidad” en *athenea digital*. Núm. 12.242. disponible en: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/f>

DELLINGER Y LECH (2007) “” *Toward a Unified Validation Framework in Mixed Methods Research [Hacia un marco de validación unificado en métodos de investigación Mixtos]*”, en *Journal of Mixed Methods Research*. New York. USA.

DELORS (1999) “*La educación encierra un tesoro*”. UNESCO Ediciones Santillana. España.

DIAZ GUERRERO (1972) “*La evolución Psicológica de Kurt Lewin: dos conferencias*”, en . *Revista Latinoamericana de Psicología*. Vol 4 num 1. Bogota Colombia

DIEZ (1996) *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza*”. UNESCO. Madrid. España.

DILTHEY (1947) “*Introducción a las ciencias del espíritu*”. Fondo de Cultura Económica. México

DIXON-KRAUSS (1996) “*Vigotsky en el salón de clase. Mediación literaria*”. Longman Publisher. New York. USA

DOMÍNGUEZ (2009) “*De la colonia a la globalización. Empresarios Cantabros en México*”. Universidad de Cantabria. Madrid. España.

DRUKER (1993) “*La sociedad postcapitalista*”. Edit. Sudamericana. Buenos Aires. Argentina.

DUBAR (1991) “*El trabajo y las identidades profesionales y personales*”. *Revista latinoamericana de estudios del trabajo*. Año 7 no. 13.

DURKHEIM (1986) *“Las reglas del método sociológico”*. Edit. Fondo de Cultura Económica, México.

ECHEVERRÍA (1999) *“Telepolis”* Ediciones Destino. Barcelona

EDERACH (2007) *“La imaginación moral. El arte y el alma de la construcción de la paz”*. Edit. Gernika. Bilbao. España.

FAINHOLC (1996) *“La interactividad en la Educación a distancia”*. Edit. Paidós. Madrid. España

FOUCAULT (1988) *“La arqueología del saber”*. Edit. Siglo XXI. Madrid. España.

GADAMER (2001) *“El inicio de la sabiduría”*. Paidós Ibérica. Barcelona. España

GARCIA-BACETE Y GONZALEZ ALVAREZ (2010). *“SOCIOMETt. Evaluación de la competencia social entre iguales. La sociometría y otras medidas”*. Edit. TEA. Madrid. España

GARRISON, ANDERSON Y ARDER (2000) *“Establecieron tres componentes de la presencia social: expresión emocional, comunicación abierta y cohesión de grupo.”*

GEORGE (2001), *“Teoría sociológica clásica”*, McGraw Hill. Colombia.

GERTZ (2001) *“La interpretación de las culturas”*. Editorial Gedisa. México

GIACARGLIA (2009) *“Sujeto y modos de subjetivación”*, en Revista Electrónica scielo. núm. 38. Mayo. concepción de Uruguay.
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-17162009000100006&script=sci_arttext

revisado el 23 agosto 2014

GIDDENS (1997) *“Las consecuencias perversas de la modernidad”* Edit. Anthropos. Barcelona España.

GIMENEZ (2008) *“Materiales para una teoría de las identidades”*. Instituto de investigaciones sociales. UNAM. México

GIMENEZ (2014) *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. Instituto de Investigaciones sociales. UNAM

GUBERN (2004) *“El eros electrónico”*. Edit. Taurus. México

HABERMAS (1987) *“La teoría de la acción comunicativa”*. Vol II. Crítica de la razón funcionalista. Edit. Taurus. Madrid. España.

HARAWAY (1991) *“Ciencia, ciborg y mujeres. La reinención de la naturaleza”*. Morata. Madrid.

HARGREAVES (2005) *“Profesorado, cultura y modernidad. Cambian los tiempos, cambia el profesorado”*. Edit. Morata. España.

HEGEL (2005) *“Fenomenología del espíritu”*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México

HERNÁNDEZ DOLORS (2013) *“Los jóvenes en la era de la hiperconectividad”*

HERNANDEZ ROJAS (1998) *“Paradigmas en psicología de la Educación”*. Edit. Paidós. Madrid España

HINE. (2011) *“Etnografía Virtual”*. Edit. UOC. Barcelona España

HONORE (1980) *“Para una teoría de la formación dinámica de la formatividad”*. Edit. Narcea. España

HOPS (1976) *“Age and gender, specific effects of parental depression”*. Development psychology. Presston University. USA

HOROWITZ (1975) *“Ethnic Identity”*. Cambridge. Harvard Universtity Press

HUERGO (2010) *“Los medios y tecnologías en educación”*. Universidad de Buenos Aires Argentina.

http://www.me.gov.ar/curriform/publica/medios_tecnologias_huergo.pdf

revisado el 12 de noviembre del 2014

HYMES (2013) *“Fundaciones en sociolingüística. Un enfoque etnográfico”*. Edit. Siglo XXI

IBAÑEZ (2004) *“Introducción a la psicología social”* Edit. UOC. Barcelona España.

LAIG (1961) *“El yo y los otros”*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México.

LARRAIN (2001) *“La identidad chilena”*. LOM Ediciones. Santiago. Chile

LARROSA (2003) *“La experiencia de la lectura. Estudios sobre literatura y formación”*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México.

LANDOW (2009) *“Hipertexto 3.0 La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización.”* Trad. De J. Antón. Paidós. Barcelona

LAUFER (1992) *“¿Cuánto léxico es necesario para la comprensión?”*. Academia London Mcmillan. USA.

LEAL (1997) *“Construcción de sistemas simbólicos. La lengua escrita como creación”*. Edit. Gedisa. Barcelona. España

LEON, A. (2007) *“¿Qué es la educación?”*. en, Revista Educere, red Redalyc. Org. Vol. 11. Núm. 39. Octubre-diciembre. Universidad de los Andes. Venezuela. Revisado el 23-enero-2017, 23:04 hrs.

<http://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>

LEVY (2004) “*Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio. Organización Panamericana de Salud*” USA. Revisado: 21-dic-2016, 22:24 hrs.

<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>

LEVY (2007) “*¿Qué es lo virtual?*”. Edit. Paidós. México

LEVY (1999) “*Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Informe al Consejo de Europa*”. Edit. Anthropos-UAM. México.

LIJPHART (1971) “*Comparative Politics and the Comparative Method. en The American*

Political Science Review “, Vol. 65, No. 3. (Setiembre) pp. 682-693.

LYOTARD, (1998) “*La condición posmoderna*”. Ediciones Catedra. Buenos Aires Argentina

MARCHESE Y FORRADELLAS (2000) “*Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*”. Edit. Ariel. Barcelona España.

MARDONES Y URSUA (1990) “*Filosofía de las ciencias humanas y sociales. Materiales para una fundamentación científica*”. Edit. Anthropos. Barcelona. España

McLUHAN (1993) “*La galaxia Gutemberg*”. Edit. Paidós. Barcelona. España.

McLUHAN (2004) “*El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*”. Edit. Paidós. Barcelona. España.

McLUHAN (2009) “*Comprender los medios de comunicación como extensiones del ser humano*”. Edit. Paidós. Barcelona. España

MENDOZA Y VILLANUEVA (2006) “*Didáctica de la lengua y la literatura*”. Edit. Prentice Hall. Madrid. España

MERCE (2007) “*La pedagogía sistémica. Fundamentos y prácticas* “. Edit. Grao.

MITCHAM (1989) “*Qué es la filosofía de la tecnología*”. Editorial Anthropos. Barcelona. España.

MORENO (1934) “*Who shall survive?*” A new approach to the problem of human interrelations. Nervous an Mental disease Publishing Co.Washington. DC. USA.

MORÍN (2006) “*Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*”.

UNESCO. Barcelona. España.

MORSE (2003) *“Asuntos críticos en los métodos de investigación cualitativa”*. edit. Ritzer, Edit. Paidós. Barcelona. España.

MULGAN (1991) *“Comunicación y control. Redes y la nueva economía de comunicación”* Edit. Guilford Press. New York.USA

NAVARRO Y ALBERDI (2004) *“Educación en línea: nuevos modelos de la relación docente-alumno en la educación a distancia. Primer congreso virtual latinoamericano de educación a distancia”*. Universidad Central de Venezuela. Venezuela.

NORIEGA (1991) *“Subjetividad y redes”*, en Revista internacional de psicología. Universidad Intercontinental. vol. 7 num.2. Julio/diciembre. México.

ORIHUELA (1999) *“Aprender y enseñar a escribir hipertextos”*. Revisado el 22 de octubre del 2014
<http://www.ecuaderno.com/hipertextos/>

ORIHUELA (2003) *“Los weblogs ante los paradigmas de la E-Comunicación: 10 principios del nuevo escenario mediático”*, ponencia presentada en el V Foro de Investigación Europea en Comunicación. Madrid. España. consultado el 23 de noviembre del 2014
<http://lori.blogia.com/2003/112601-los-weblogs-ante-losparadigmas-dela-ecomunicacion.php>

O’REILLY (2005) *“¿Qué es la web 2.0?. Diseño de software para la próxima generación”*. revisado el 22 de agosto del 2014
Disponible en: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

ORTEGA Y GASSET (1989) *“Meditación de la técnica. Y otros ensayos de filosofía de la tecnología”*, en Quintanilla. Tecnología un enfoque filosófico. Edit. Fondo de cultura económica. México.

ORTEGA Y GASSET (1997) *“Meditación de la técnica”*. Edit. Santillana. Madrid. España

PANO (2008) *“Dialogar en la red: la lengua española en chat, e-mail, foros y blog”*. Edit. Peter Lang. “Universidad de Estudios Europeos.” Editado en Alemania

PEREZ G (2012) *“Educar en la era digital”* Edit. Morata. Madrid. España.

PISCITELLI (2010) *“Internet. La imprenta del siglo XX”*. Edit. Gedisa. España

PORAT (1974) *“La economía de la información Departamento de comercio”*. Washington.DC. USA.

- PRADA (2014) "*Narrarse a sí mismo. Residuo moderno en la hermenéutica de Paul Ricoeur*". Consultado el 12 de septiembre del 2014. <http://www.filosofiayliteratura.org/lindaraja/ricoeur/narrarseasimismo.htm>
- PRATO (2010) "*Web 2.0. Redes sociales*". Edit. Universidad Nacional De Villa María. Argentina
- PRENSKY (2004) "*Digital Natives, digital immigrants*". Distributed by SEK. Kansas State University. USA
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2009) "*Diccionario de la Lengua Española*". 22 Edición, T. I y II. Edit. Espasa-Calpe. México
- RICOEUR (2012) "*Si mismo como otro*". Edit. Siglo XXI. Madrid.
- RHEINGOLG (1995) "*Realidad Virtual*". Edit. Gedisa. Barcelona. España
- RUEDA (2007) "*Para una pedagogía del hipertexto. Una teoría de la deconstrucción y la complejidad.*"
- RUIZ (2002) "*Medios de comunicación y democracia*". Grupo Editorial Norma. Colombia.
- SAMPIERI (2014) "*Metodología de la investigación*". Edit. McGraw-Hill. México
- SÁNCHEZ (2013) "*Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea*" en Revista scielo. Vol 23. N. 62. Ene/abr. 2010
- SCOLARI (2000) "*Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*". Gedisa. Barcelona España
- SARTORI (1984) "*La política, lógica y método en las ciencias sociales*". México. Fondo de Cultura Económica. México
- SEGURA (2002) "*Ser persona y relacionarse: habilidades cognitivas y sociales, y crecimiento moral*". Edit. Morata. Madrid. España
- SABAN (2009) "*Educación permanente y aprendizaje permanente: dos modelos teórico-aplicativos diferentes*", en Revista latinoamericana de Educación. Edit. OEI. Núm. 52. Septiembre/diciembre revisado el 22 de noviembre del 2014
<http://www.rieoei.org/rie52a10.htm>
- SAGAN (1987) "*Cosmos*". Edit. Planeta. España
- SARRAMONA (1990) "*Tecnología educativa una valoración crítica*". Edit. CEAC.
- SCHUTZ (1932) "*Fenomenología del mundo social*". Editorial Paidós, Buenos Aires.

SCHUTZ (1962) *"El problema de la realidad social"*. Amorrortu Editores, Buenos Aires.

SCHUTZ Y LUCKMANN (1973) *"Las estructuras del mundo de la vida"* Amorrortu Editores, Buenos Aires. Argentina

SILVER (1996) *"Ciberpragmática, en Cultura y cibercultura."*. Consultado el 1 de enero del 2013
<http://elenorg.blogspot.mx/2012/03/cultura-y-cibercultura-partimos-de-una.html>.

STOJANOVIC DE CASAS (2002) *"Las tecnologías de la información y comunicación en la promoción de nuevas formas interactivas y de aprendizaje en la educación a distancia"*. Agenda Académica. Caracas Venezuela

TREJO (2006) *"Viviendo en el aleph. La sociedad de la información y sus laberintos"*. Gedisa. España

TOFFLER 1990) *"El cambio del poder"*. Edit. Plaza and Janes. México

TOURRAINE (1962) *"La sociedad Postindustrial"* Edit. Ariel. Barcelona

TURKLE (1995) *"La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet"*. Edit. Paidós. Barcelona. España.

UNAM-FES-ARAGON. PLAN DE DESARROLLO INSTITUCIONAL 2013-2017. México. Revisado el 13 de enero del 2015.
http://www.planeacion.unam.mx/Planeacion/Desarrollo/pd_2013-2017_fesaragon.pdf

UNAM. (2015) *"Plan de Desarrollo Universitario 2011-2015"*. México. Revisado el 13 de enero del 2015
http://www.planeacion.unam.mx/consulta/Plan_desarrollo.pdf

UNAM-FES-ARAGON (2004) *"Plan de Estudios de la Licenciatura en Pedagogía"*. México

UNESCO (1998) *"Conferencia mundial sobre Educación Superior"*. Paris, Francia

UNESCO (2005) *"Hacia las sociedades del conocimiento"*. Ediciones UNESCO. Revisado el 13 de enero del 2015.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

TASENDE-GRAWOSKI (1994) *"Palimpsesto y subversión. Un estudio intertextual. El ruedo ibérico"*. Edit. Huerga&Fierro. Madrid. España

TEJEDOR Y VARCARCEL (1996) *"Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación."* Editorial Narcea. Madrid. España

- VALERO (2001) *“La infografía: Técnicas, análisis y usos periodísticos”*. Universidad Autónoma de Valencia.España
- VAN DIJK (1999) *“Análisis del discurso social y político”*. Serie pluriminor. Ediciones Abya-yala. Quito Ecuador
- VASILACHIS (2006) *“Métodos cualitativos”*. Edit. Gedisa. Barcelona. España
- VATTIMO (2009) *“En torno a la postmodernidad”*. Edit. Anthropos. Barcelona. España
- VANDEWALLE (2005) *“Kant. Educación y crítica”*. Edit. Ediciones nueva visión. Madrid. España
- VENEGAS (2009) *“Aspectos clave de la Educación Inclusiva”*. Publicaciones del INICO. Colección Investigación. Salamanca. España
- VYGOSTKY (2008) *“La formación social de la mente”*. Edit. Paidós. Madrid. España
- WEBER (1964). *“Economía y sociedad”*. Fondo de Cultura Económica, México
- YUS (2010) *“Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en internet”*. Edito. Ariel. Barcelona España.
- YUS (2014) *“El discurso e identidades en línea: el caso de Facebook,”* en *Discurso y sociedad* vol. 8 (5) 398-426, Departamento de Filología inglesa. Universidad de Alicante. España.
- Revisado el 22 de Febrero del 2017, 13:14 hrs.
- [http://www.dissoc.org/ediciones/v08n03/DS8\(3\)Yus.pdf](http://www.dissoc.org/ediciones/v08n03/DS8(3)Yus.pdf)
- ZAPATA (2002) *“Herramientas para elaborar tesis socioeducativas”*. Edit. Pax México
- ZAYAS (coord.) (2006) *“Secuencias didácticas para aprender gramática”*. Edit. Grao Madrid. España
- ZIDANE (2000) *“Modernidad y la postmodernidad”*. Edit. Limusa. México
- ZUÑIGA (2011) *“Los estudiantes universitarios del siglo XXI en México. De la pasividad a la autonomía y el pensamiento crítico”*. XXII Congreso Nacional de Teoría de la Educación. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México.

ANEXOS

ANEXO 1

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

El presente cuestionario dirigido a los egresados de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, que utilizan las redes sociales como complemento a los procesos sociales presenciales. Tiene por propósito fundamental conocer el tiempo de conexión e interconexión, las diferentes actividades que realizan los usuarios en la red social. Le solicitamos leer atentamente y contestar según su opinión.

1.- ¿Cuánto tiempo te conectas a la red social Facebook? (solo una opción)

1 a 3 veces al día

Más de 3 veces al día

Todo el día

Una vez a la semana

Una vez al mes

2.- ¿Qué tipo de actividades realizas en la red social? (más de una opción)

Entretenimiento

Comunicación/información

Contactar a familiares y amigos

Investigación/educación/trabajo

Negocio/economía

3.- ¿Qué tipo de problemas presentas para el intercambio de información en la red social? (solo una opción)

Desconocimiento de la red

Poco espacio para escribir

Poco tiempo para leer todos los mensajes

Nuevos lenguajes sintetizados

Poca confiabilidad en la identidad de las personas

Hábitos y costumbres culturales

4.- ¿Qué tipo de problemas enfrentas para ubicar los recursos que buscas? (solo una opción)

Mucha información

Distractores

Conexión lenta

Publicidad emergente

5.- ¿Qué tipo de distracciones encuentras en la red?(más de una opción)

publicidad

videos/imágenes/fotos

juegos en la red

aplicaciones

invitación a grupos

publicaciones de mis contactos

comentarios de amigos de mis amigos

6.- ¿Todos los usuarios tienen una comunicación inmediata?(solo una opción)

SI

NO

No sé

7.- ¿Qué es lo más atractivo de la red social? (más de una opción)

- | | | |
|---------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Noticias | | <input type="checkbox"/> |
| Publicaciones de mis conocidos | | <input type="checkbox"/> |
| Comentarios de amigos de mis amigos | | <input type="checkbox"/> |
| Videos/imágenes | | <input type="checkbox"/> |
| Juegos /aplicaciones | <input type="checkbox"/> | |
| Recursos para el trabajo colaborativo | | <input type="checkbox"/> |
| Grupos de estudio | | <input type="checkbox"/> |
| Álbum de fotografía | <input type="checkbox"/> | |

8.- ¿Cuáles son las limitantes de la red social? (más de una opción)

- | | | |
|-----------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| · | | |
| Contacto personal limitado | <input type="checkbox"/> | |
| Velocidad de conexión | | <input type="checkbox"/> |
| Identidades dudosas | <input type="checkbox"/> | |
| Ausencia de expresiones gestuales | <input type="checkbox"/> | |
| Desconocimiento tecnológico | | <input type="checkbox"/> |

9.-¿Cuáles son los efectos en las relaciones sociales con el uso de recursos virtuales? (más de una opción)

- | | | |
|---------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Mayor importancia al contacto virtual | | <input type="checkbox"/> |
| Constitución de una sociedad virtual | <input type="checkbox"/> | |
| Pérdida de bases culturales | <input type="checkbox"/> | |
| Relaciones no duraderas | | <input type="checkbox"/> |
| Aumento en la individualización | | <input type="checkbox"/> |
| Lo privado se hace público | <input type="checkbox"/> | |
| Falta de sensibilidad humana | | <input type="checkbox"/> |
| Peligro en la seguridad personal | | <input type="checkbox"/> |
| Problemas de comunicación | <input type="checkbox"/> | |

10.- Qué se tendría que hacer para verificar la veracidad de la información publicada en la red social Facebook? (más de una opción)

- | | | |
|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| fundamentar | | <input type="checkbox"/> |
| investigar | | <input type="checkbox"/> |
| Comunicarse e interactuar | <input type="checkbox"/> | |

Gracias!! :-D

ANEXO 2
MATRIZ DE DATOS DE IDENTIFICACIONES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	NPE	NNE	RP	RN	OS	IP	IN		
1 - UMD01																																								
2 - UF002																																								
3 - UF003																																								
4 - UF004																																								
5 - UF005																																								
6 - UF006																																								
7 - UF007																																								
8 - UF008																																								
9 - UF009																																								
10 - UF0010																																								
11 - UF0011																																								
12 - UF0012																																								
13 - UF0013																																								
14 - UF0014																																								
15 - UF0015																																								
16 - UMD016																																								
17 - UF0017																																								
18 - UF0018																																								
19 - UF0019																																								
20 - UF0020																																								
21 - UF0021																																								
22 - UF0022																																								
23 - UF0023																																								
24 - UF0024																																								
25 - UF0025																																								
26 - UMD026																																								
27 - UF0027																																								
28 - UMD028																																								
29 - UF0029																																								
30 - UF0030																																								
31 - UF0031																																								
NPRv	5	11	1	8	7	1	4	3	0	0	6	1	0	3	0	14	3	1	6	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NNR	6	4	0	0	1	0	7	0	0	18	6	3	5	0	0	5	0	9	1	0	4	0	1	1	1	1	1	1	16	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NNRv	23	48	5	31	21	4	17	12	0	66	12	5	19	5	5	5	5	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PPA	3	3	2	1	2	3	0	3	2	0	2	0	0	3	0	3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
PN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
PNA	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FP (todas)	2	4	5	4	3	6	2	4	6	5	3	6	6	3	3	2	6	3	6	3	6	3	2	6	3	2	6	3	2	6	3	2	6	3	2	6	3	2	6	3

Activar Windows
Ir a Configuración de Windows

ANEXO 3
TABLA DE CATEGORIAS POR USUARIO

Nodo	UF002	CATEGORIAS TEORICAS	CATEGORIAS EMPÍRICAS
	Publicaciones textuales		
1	Compañer@s bienvenidos, abrí este espacio para abrir posibilidades de interacción y retro. Y generar un espacio de trabajo colaborativo!!! Extiendo la invitación para agregar y hacer del conocimiento de este espacio a los demás compañeros del diplomado, corran la voz y participamos todos en pro de la construcción de nuestros aprendizajes!!! (UF002)	S. Pertenencia	Socialización
2	Cambio la configuración de la privacidad del grupo de público a cerrado (UF002)		
3	Un rato de humor(UF002)	cultura	
4	Que opinan? (UF002)	subjetividad	
5	Hablando de nativos digitales(UF002)		Actuali. tecnológica
6	Interesante!! (UF002)	subjetividad	
7	Que opinan!!! (UF002)	subjetividad	
8	Profra. Sara recuerda que hablamos hoy sobre la dialéctica de nativos e inmigrantes? Alejandro Piscitelli habla de eso en este documento que ahora les comparto, este PDF contiene otros textos interesantes. (UF002)		Actualización en tecnología
9	Compañeros del diplomado y profesoras, les deseo una feliz navidad en compañía de sus seres más queridos..De corazón mis mejores deseos y felices fiestas!!! (UF002)	s. pertenencia	Socialización Vida cotidiana
10	Feliz año compañeros!! Mis mejores deseos para este año	cultura	v. cotidiana
11	Tecnología información...más tecnología más información.		tecnología
12	Qué opinan???? (UF002)	subjetividad	
13	Por si quieren explorar algún curso en línea!!! Y en plataformas gratuitas(UF002)		Actualización en tecnología
14	Como no sabía a qué se le denominaba gadget , pues aquí una muy fácil definición(UF002)		Actualización en tecnología
15	Help me!!! Al subir el documento a Academia, cómo es que lo puedo compartir??? (UF002)	Hibridación	
16	Los MOOC (cursos masivos en línea) son geniales, hice algunos y ahora soy adicta, el problema es el tiempo!!!!. Ustedes prueben hay temas interesantes!!! Y son gratis! (UF002)		Actualización en tecnología
17	Regalito de angélica para todos. Que detalle!!! (UF002)	distinguibilidad	Socialización
18	Alguien sabe de un buen traductor de documentos PDF!! Que no sea google traductor!!.. me urge!! Help me!! (UF002)	Hibridación	Actual. tecnológica
19	Donas!! .. Wi. Equipo 1. Modelos pedagógicos, educativos y didácticos. Ustedes muy bien!!. Gracias!!! (UF002)	Cultura	Socialización
20	Profa Lu Sotelo de donde bajo el cuadro comparativo??? (UF002)	distinguibilidad	v. cotidiana
21	Compañer@s pueden darme sus correos para agregarlos a Skype??? (UF002)	s. pertenencia	
22	Rosaura, agobiada por el cansancio se me pasó desearte feliz cumple, pero te envío un abrazo enorme y un muy muy grande FELIZ CUMPLEAÑOS!!! Bendiciones (UF002)	Distinguibilidad cultura	v. cotidiana

23	Dudas razonables: ¿en el e-learning al que aprende se le llama usuario, al que enseña, tutor? (UF002) Al construir un curso e-learning usamos herramientas virtuales, herramientas digitales o recursos digitales? = Cuál es lo correcto? Help me!!! (UF002)	Hibridación	tecnología
24	Interesante!! (UF002)	subjetividad	
25	Listo!!. Blog personal terminado!! Les dejo el link(UF002)		Act. tecnología
26	Estoy confundida entre el promedio que dicen que es de 8.5 para poder titularse es el promedio general de la licenciatura o de lo que debemos obtener en cada módulo del diplomado? (UF002) Según este PDF que encontré en la página de la FES-ARAGÓN de las modalidades de Titulación indica que para acreditar, más bien para poder acceder al trabajo de evaluación se debe contar con el 90 por ciento de asistencias y obtener en cada módulo la calificación mínima aprobatoria de 8.5. Alguien que me pueda ayudar POR FA (UF002)	s. pertenencia	Vida cotidiana Cultura
27	Maestra Lu Sotelo envió el documento donde explica como se hacen las paginas gadgets, etc? Es que no lo recibí!!! :-((UF002)	Distinguibilidad	
28	Hola, de esas veces que uno tiene la inquietud ...Y si creamos una comunidad de aprendizaje mediante los blogs que realizamos? Podemos crearla compartiendo nuestros blogs?. No quisiera morir en el intento. Ustedes qué opinan? Igual y las profesoras pueden asesorarnos no cree? Bueno creo que al dejar mi inquietud ya podré dormir por hoy...jeje lindo inicio de semana! (UF002)	Cultura	Actualización tecnología Aprendizaje Socialización
29	Para considerar algunos elementos que debemos incluir jeje (UF002)	subjetividad	
30	Hola chicos, este es el comentario de un colega venezolano acerca de que Piaget, ya está en el olvido de la era digital, yo le sostengo que no, me encantaría saber sus opiniones "mmm...según el comentario de una docente existe oposición en creer que aún se mantenga la postura de Piaget en cuanto a los estadios en el niño para el aprendizaje n e ésta era digital, incluso afirma que hay una teoría que derrumba lo predispuesto Jean Piaget...según ella el uso de los recursos tec ha dado un vuelco al programa educativo...qué piensas al respecto? Si tienes información que lo soporte, podrías por favor facilitarla...de antemano gracias!!! (UF002)	cultura	Actualización en tecnología
31	Hola, alguien podría ser tan amable de prestarme las copias que estaban en la fotocopidora, la cueva del puma, para poder sacarle copias, es que por cuestiones laborales no tengo oportunidad de venir entre semana al fes. Por su atención muchas gracias! (UF002)	cultura	Vida. Cotidiana
32	Me gustaron los ejemplos, creo que esto nos ayuda a confirmar lo que es trabajar en equipo (UF002)		Trabajo en equipo Socialización
33	Miren ahora encontré estas opciones, recuerdan las aplicaciones que vimos en el diplomado? Pues bueno, aquí hay cursos que les explican cómo manejar las aplicaciones...interesante no? (UF002)		Actualización tecnológica
34	Interesante, rúbricas y su uso en el aula!!! (UF002)		Evaluación
35	Alguien sabe si afecta al grupo el hecho de que cancele mi cuenta de Facebook? (UF002)	s. pertenencia	
36	Mira Janeth Eugenio Vázquez, tu que quieres incursionar en el mundo del DI, es una buena opción, yo ya me	distinguibilidad	Socialización

	inscribí, me avisas si lo haces para compartir experiencias va??. Y bueno ésta invitación se extiende a todos los que quieran ser parte de esto!! Jeje (UF002)		
37	Ya lo exploraron?? Tiene un espacio llamado mi biblioteca, esta genial!!! (UF002)		Actualización tecnológica
38	Por si alguien está interesado!!! (UF002)	subjetividad	
39	Por fa alguien que pueda ir e informarnos de los talleres con temáticas educativas, ¿Quién dijo yo? (UF002)		Socialización
40	Chicos, vayan en la tarde a llevar sus papeles que según me comentaron algunas compañeros q fueron no les pidieron constancias!! Yo fui en la mañana y ya ven mis resultados!! :(. lo q no comprendo es q siendo la misma escuela en la mañana te digan una cosa y los de la tarde otra!! Que alguien me explique!! (UF002)	s. pertenencia	Vida cotidiana
41	Hola chicos, bueno fui a tramitar la revisión de estudios y bueno como la profa Sara ya les comento hay q tramitar dos constancias de estudios, y recoger dos formatos para llenar: uno dela dirección general de profesiones y otro de la UNAM(UF002)	s. pertenencia distinguibilidad	v. cotidiana
42	Interesante!! (UF002)	Subjetividad	
43	Para reflexionar!! (UF002)	Subjetividad	
44	Profa Sara Delatrinidad, Mine Zambrano, Ada Espinoza y Lu Sotelo, un abrazo y mi respeto y admiración...A todos mis compañeros docentes un fuerte abrazo y mi admiración, porque ser maestro implica un arduo esfuerzo, entrega, pasión, convicción y vocación, mis más sinceras felicitaciones!!! UN ABRAZO A TODOS(UF002)	distinguibilidad	v. cotidiana
45	Chicos, gracias por su compañerismo y por q fue un gran grupo!!!. Gracias a las profesoras por todo lo q compartieron y todo el apoyo y dedicación al diplomado!!!. De mi parte mil Gracias!!! (UF002)	s. pertenencia permanencia	Socialización

nodo	UF004 Publicaciones textuales	CATEGORIAS TEORICAS	CATEGORIAS EMPIRICAS
1	Hay que hacer de todo para acaparar la atención de los alumnos(UF004)	cultura	Docencia
2	Que tengan buen día, hay que empezar siempre con todas las ganas. (UF004)	cultura	Vida cotidiana
3	Ojala nos enseñaran a programar(UF004)		Tecnología
4	Las metodologías, los estudiantes, los docentes y las clases tienen que evolucionar para llegar a la construcción de nuevos conocimientos que nos permitan realmente aprender(UF004)		Didáctica
5	Es fácil relacionar lo que vemos con la realidad (UF004)		Vida cotidiana
6	Y SEGUIMOS CON EJEMPLOS DE COMO LA TECNOLOGIA MUCHAS VECES NOS ALEJA DE QUIENES TENEMOS CERCA(UF004)		Tecnología
7	Tienen razón!., paulatinamente desaparecerán los inmigrantes digitales(UF004)		Actualización en tecnología
8	Ustedes piensan que no pueden utilizar tecnología? (UF004)		Actual. Tecnología
9	Será? (UF004)	subjetividad	
10	La tecnología muchas veces nos aleja pero también nos acerca no creen? (UF004)		Actual. tecnología

11	Buenas noches, a mis compañeros de equipo les escribo para comentarles que ya hice algunas modificaciones al prezi por si lo quieren checar y agregar o quitar algo, también me gustaría que me comentaran si vamos a dejar la secuencia o vamos a tomar en cuenta las preguntas para modificarlas, espero sus respuestas por este medio o por mail, muchos saludos y buenas noches.!! (UF004)	Sentido de pertenencia	socialización
12	Algo para reflexionar(UF004)	subjetividad	
13	Díganme si es lo más adecuado para el grupo este medio(UF004)	s. pertenencia	Habil. tecnológicas
14	Para todos aquellos que deseen tener un proyectos aquí esta una genial idea para construir uno fácil y barato(UF004)		
15	Podríamos discutir más en clase(UF004)	subjetividad	socialización
16	Navegando por la red me encontré esta página que nos puede ayudar en el proceso para realizar nuestro documento para publicar, ya que explica paso a paso como desarrollar cada parte del mismo, de una manera clara y sencilla, espero les sirva(UF004)		Tecnología
17	Yo no creo que nos hagamos insensibles porque utilizamos estas herramientas(UF004)	distinguibilidad	Tecnología
18	Hola compañeros, como les había mencionado a algunos de ustedes realice un proyecto de tutoriales con ayuda de miembros de CCAET que es una dependencia de la UNAM que se encarga de desarrollar tecnología, entre otras cosas para la universidad y otros lugares, y les pedí que nos permitieran visitarlos a lo que accedieron, ahora solo faltaría que nos pusiéramos de acuerdo (en día y hora) para que podamos agendar la visita. (UF004)	pertenencia	Actualización en tecnología
19	Hola compañeros con respecto a la visita al CCADET me gustaría que empezaran a proponer día y hora para que nos pongamos de acuerdo, ya que tengo que confirmar con el encargado del departamento el día y hora en que pretendemos asistir para ver si están disponibles (UF004)	s. pertenencia	Actualización en tecnología
20	Buenas noches, alguien tendrá la ficha de aplicación didáctica? (UF004)		didáctica
21	Hola profesoras, solo les escribo para preguntarles si ya recibieron el enlace o la invitación para ver mis documentos en drop-box, lo que pasa es que no me ha llegado el correo de confirmación, y si me apura un poco que aún no los tengan o si no para que se los vuelva a enviar, muchas gracias y saludos(UF004)		Tecnología
22	Tienen razón Facebook, ya dejo de ser novedad para los nativos digitales. (UF004)		Actualización en tecnología
23	Una excelente manera de trabajar en grupo y de dejar que los alumnos decidan qué y cómo aprender, además de poder centrarse en situaciones que les interesen y que tengan que ver con su vida cotidiana(UF004)		Socialización. Trabajo en equipo
24	Hola Ada, aquí está el link de mi Blendspace de igual forma espero me pudieras decir si se puede compartir a una persona por correo o agregarla para lo pueda ver directamente. (UF004)		Actualización en tecnología
25	A mí en lo particular no me gusta participar mucho en clase, pero podríamos discutir por acá no? (UF004)	distinguibilidad	Socialización
26	Por si se animan aquí les dejo un enlace a un sitio que nos presenta diferentes posibilidades de crear una aplicación y lo mejor sin saber nada de programación (UF004)	libertad	tecnología

27	Una historia de la vida real o ¿Qué creen ustedes? (UF004)	subjetividad	Socialización
28	Buenos días compañeros ¡!!!! (UF004)	cultura	Socialización
29	Wow!, es sorprendente todos los usos que se le puede dar a la tecnología(UF004)	Hibridación	tecnología
30	Yo creo que si podemos aplicar muchas de las cosas que hemos estado revisando, no creen? (UF004)	Distinguibilidad	Actualización en tecnología
31	Buenos días compañeros, un dato, les informo que muchos de los documentos que se compartieron vía drive en los blog no se ven debido a que hay que cambiar la opción de compartir de privado a público, ya que, si se deja en privado del blog solo se manda a drive y no permite ver el documento. (UF004)	s. pertenencia	Socialización Actualización en tecnología
32	Una manera dinámica de orientar un currículo" (UF004)	subjetividad	
33	Miren lo que me encontré, con unas reglas de cordialidad, sí que dan ganas de trabajar, jajaja o qué les parece? (UF004)	s. pertenencia	Socialización
34	Buenas noches maestra, quisiera preguntarle que paso con lo de revisión de estudios, si es que ya tenemos que ir a la FES a hacerla y cuáles son los documentos que hay que llevar (originales o copias) o es que aún no le han dado noticias? (UF004)	Cultura s. pertenencia	Vida cotidiana
35	Hola profesora gracias por el aviso, le mando un correo con mis constancias(UF004)		Vida cotidiana
36	Hola profesoras, aquí les compartimos nuestros programas de radio, de igual forma los compartimos en drop box(UF004)		Actualización en tecnología
37	Si retomáramos un poco de otros sistemas habría grandes cambios en todo sentido(UF004)		Tecnología
38	Buenas noches, como les había comentado el sábado pasado una compañera me había recomendado un estudio fotográfico en copilco, y quede de pasarles la dirección (UF004)	Cultura	Vida cotidiana

nodo	UM0016 Publicaciones textuales	CATEGORIAS TEÓRICAS	CATEGORIAS EMPIRICAS
1	Esta es una muestra del estrés que nos infunde el "cambio" tecnológico (UM0016)	Historia	Miedo al cambio
2	Genial, ya que rompí los derechos del libro de Savater y lo compartí me puse a leerlo. Nunca me había regalado un libro que compre (UM0016)	Libertad	tecnología
3	Hola compañeros, ya tengo la versión electrónica del libro ética de urgencia y ya le quite la protección que tenía para poder compartirlo con todos tengo la versión pdf y la versión EPUB para quienes acostumbren leer en tablets o lectores electrónicos, la única duda es que no los tengo agregados a todos para compartirlo por drive o Dropbox, así que quienes se interesen en tenerlo por favor vayan comentando y poniendo su email para darles acceso. Saludos a todos (UM0016)	Libertad	Tecnología Socialización
4	Este proyecto lo comenté en la última clase con el equipo: se le enseña al niño a armar una computadora desde cero y termina con la programación de un juego en tetris. En el transcurso el niño obtiene muchas habilidades lógicas (UM0016)		Habilidades tecnológicas
5	Creo que este es más adecuado (UM0016)	subjetividad	

6	Y si nos ponemos de acuerdo por este medio? (UM0016)	s. pertenencia	Socialización
7	Hola compañeros recién egresados. Una empresa financiera solicita dos personas que desarrollen cursos y material para capacitación, así como impartir cursos ocasionalmente. No se requiere la experiencia, pero si creatividad, habilidades elementales de diseño, que conozcan bien power point y también manejen prezi. En algún momento en el futuro también se requerirá disponibilidad para viajar. El salario que ofrecen es de 10 mil libres de impuestos y prestaciones de ley. Si alguien se interesa avísame para darle el correo al cual enviar cv. La zona de trabajo es por bosque s de las lomas(UM0016)	s. pertenencia perfil laboral	Socialización
8	Como pedagogos en construcción permanente nos hace falta poner a prueba lo que vamos aprendiendo no? (UM0016)		Vida cotidiana
9	Saludos a todos (UM0016)	cultura	Socialización
10	Análogamente a un disco duro sin desfragmentar (UM0016)		tecnología
11	Tal cual se ha conectado varias veces en clase (UM0016)		Socialización
12	Eso de reinventar suena algo pretencioso (UM0016)		Actualización
13	Más bien evolucionaran y serán llamadas de otra forma (UM0016)		actualización
14	Con lo de la edición de video es un poco más complicado, pero un programa que resuelva los problemas básicos de edición es Aydemiux5 (UM0016)		Actualización en tecnología
15	Como alternativa a illustrator o corel aquí esta otro software libre (UM0016)		Act. tecnología
16	Que la fuerza los acompañe!! (UM0016)	distinguibilidad	
17	Para todos aquellos interesados en un editor de imágenes con una potencia similar a Photoshop, les invito a probar GIMP, que se puede descargar de manera GRATUITA Y LEGAL. En la semana espero compartirles un manual de uso. (UM0016)	s. pertenencia	Act. tecnología
18	Para todos los que tengan tiempo e interés (UM0016)	libertad	
19	Den señales de vidaaaaaaaaaa (UM0016)	distinguibilidad	socialización
20	Un poco de historia. Apple antes tan revolucionaria y ahora tan estancada y sobrevaluada (UM0016)	historia	
21	MANIFIESTENSEEEEEEEEE (UM0016)	Distinguibilidad	Socialización
22	El ultimo de hoy. Solo para los más osados. Aquí esta Blender, que sirve para modelar figuras en 3D como las de toy story, solo que gratuito y legal. Con este programa han hecho películas en Argentina y se han programado videojuegos. De este no les prometo tutorial porque apenas pude hacer un hombre de jengibre; como en dos semanas de práctica. Además de que cuando lo abren aparece que van a pilotear un avión con tantos controles XD (UM0016)		Habilidades tecnológicas Actual. En tecnología
23	A poco no es interesante? (UM0016)	subjetividad	
24	Como alternativa a Publisher o indesign; también hay opciones. Igual es libre, poderoso, gratuito y seguro. Aunque este es un poco más complicado de usar (UM0016)		Actual. En tecnología

25	Se ven interesantes. Los que sean padres o maestros que los vean y nos platiquen (UM0016)	subjetividad	docencia
26	A probar se ha dicho (UM0016)		Actua. tecnol
27	Muy interesante(UM0016)	subjetividad	
28	Acabo de encontrar otro editor de imágenes gratuito, similar a Photoshop y gimp. Se llama krita y tiene muy buena pinta. Cuando lo pruebe les platico. CORRIJO: Mientras gimps y Photoshop son programas de manipulación de imágenes, drita es un programa de pintura digital, así que bájenlo los que quieren hacer sus pininos (UM0016)		Actualización en tecnología
29	Este artículo es español, pero hay características que fácilmente se pueden relacionar con nuestra realidad (UM0016)		v. cotidiana
30	Y las ideas ...no siempre serán las mismas....(UM0016)		actualización
31	El wifi es antiguo ya (UM0016)		actualización
32	Y ustedes que piensan que no pueden (UM0016)		actualización
33	Saludos (UM0016)	Cultura	socialización
34	Computo en la nube, tecnología móvil, aprendizaje basado en juegos, cursos masivos en línea y análisis del aprendizaje en lo que se espera en el futuro cercano en cualquier otro lugar excepto aquí (UM0016)		actualización
35	Jamás había pasado por mi mente (UM0016)		actualización
36	La manera correcta de mantener a los jóvenes en las escuelas. El enfoque australiano (UM0016)		Educación
37	Sobre la interactividad. Saludos a todos compañeros (UM0016)		socialización
38	En la clase anterior Ada nos platicó un poco sobre Pinterest, la siguiente infografía muestra 16 formas de usar esta red social como recurso de enseñanza (UM0016)		Tecnología
39	O un café o una comida, no se, solo se me ocurrió, piénsenlo (UM0016)		socialización
40	La tecnología en la educación es un hecho, no un debate (UM0016)		Educación
41	No sé ustedes, pero yo era fanático de su programa (beakman) (UM0016)	distinguibilidad	tecnología
42	A ver si así si(UM0016)	subjetividad	
43	Hola compañeros, ya que entregamos la tarea del módulo III y que llegamos a la mitad del diplomado. ¿ si nos vamos a algún lugar el sábado? Y de ser así ¿ que proponen? (UM0016)	s. pertenencia	socialización
44	Compañeros, quienes gusten y quieran nos fuimos a comer unos tacos al chuchos, a la vuelta de donde salen los micros (UM0016)	s. pertenencia	socialización
45	Aquí esta lo que había comentado la última clase. Sloodile, cambia la plataforma de e-learning Moodle con second life o con opensim (UM0016)		Actual. En tecnología
46	Se trata de un evento de ICO, pero sería muy bueno que quienes puedan asistir lo hagan. De verdad que el uso de software libre es importante (UM0016)		Actual. En tecnología
47	Saludos. Ya falta menos (UM0016)	cultura	socialización
48	No me convencen pero aquí se los dejo (UM0016)	subjetividad	
49	Para los compañeros que tienen dudas sobre cómo citar en el formato de la APA (UM0016)	s. pertenencia	Actualización
50	Usen software libre Windows y Mac no son la gran cosa indispensable que les han hecho creer(UM0016)		Actualización tecnológica

51	Compañeros me pidieron solicitarles que también mañana lleven una impresión de su historial académico. No puede ser una hoja que ya tuvieran, tienen que imprimirlo hoy para que sirva (en la hoja viene la fecha en que se imprime de forma automática) (UM0016)	s. pertenencia	
52	Compañeros del color que sea que me haya tocado y que no distingo...hoy nos podemos conectar a Second life para realizar nuestra última actividad del módulo, mi nombre de usuario es carlos mtz para que me agreguen, estaré conectado durante todo el día para que me avisen cuanto entren. saludos (UM0016)	s. pertenencia	Actualización tecnológica
53	Buenas noticias compañeros. La maestra me acaba de notificar que ya no es necesario tener el promedio de la licenciatura que a muchos causó conflicto. Ahora todos los que quieran titularse con el diplomado podrán hacerlo siempre y cuando saquen 8.5 como mínimo en cada módulo (UM0016)	s. pertenencia	Socialización. Vida cotidiana
54	Aquí pueden descargar jcllc y el manual(UM0016)		Act. Tecnol.
55	Más allá de que estén de acuerdo o no con eso de "los hábitos de la gente altamente..." o les parezca algo en contra de las sacrosantas teorías, es interesante cómo pueden convertir súper héroes y muñecos en una estrategia de enseñanza. Si las escuelas tuvieran esa creatividad. (UM0016)	cultura	Socialización
56	Con todo cariño y respeto para mis compañeros del diplomado. Modifique los comentarios para que se adaptaran mejor, pero cuando vi el original ¡cómo me acordé del grupo! (UM0016)	s. pertenencia permanencia	Socialización
57	Ya imagino que dirán muchos que no es cierto lo que dice la tira, pero también es cierto que se tiende a idealizar el pasado (UM0016)		Actualización
58	También pueden tomar cursos en español impartidos por la UNAM y el Tec de Monterrey de manera gratuita (UM0016)		Actualización
59	Ojala puedan asistir. Ahí nos vemos (UM0016)	subjetividad	socializacion
60	Al mencionar ese de open clipart me sacó de algún apuro alguna vez. También tienen aportes míos de dibujos en sus bases (UM0016)	distinguibilidad	
61	Hola profesora...quiero preguntarle si puede otorgarnos plazo para entregar nuestras evidencias el próximo 11 de abril(UM0016)		v. cotidiana
62	Quien pueda contactar a Gaby Chaparro Cervantes, la maestra necesita le envíe copia del idioma(UM0016)		v. cotidiana socialización
63	Para los interesados(UM0016)	subjetividad	
64	Las inteligencias múltiples existen y deben ser explotadas(UM0016)		aprendizaje
65	Esto es Argentina. En realidad no explican mucho, pero la infraestructura que usan no es tan compleja en realidad, no requeriría un presupuesto tan elevado(UM0016)		Cultura v. cotidiana
66	Bueno compañeros, para los profesores(UM0016)	s. pertenencia	
67	Buenos consejos para los profesores(UM0016)		socialización
68	Para quien quiera intentarlo(UM0016)		Actualización
69	Compañeros, la profesora me comentó que es necesario que cada uno haga su trámite (UM0016)	s. pertenencia	
70	Ya hay chamilo (por si alguien le importa todavía) (UM0016)		tecnología
71	No está tan mala para ser una beta(UM0016)		Tecnología
72	Interesante, vean el video también(UM0016)	subjetividad	tecnología

73	Solo por si aún les queda duda de la utilidad de los videojuegos en la enseñanza (UM0016)		Didáctica
74	Compañeros, mañana terminando la última clase, algunos de nosotros vamos a ir a Chuchos para celebrar el fin del diplomado. Quienes quieran acompañarnos serán todos bienvenidos (UM0016)	s. pertenencia	Socialización
75	Eso es to..eso es to...Eso es todo amigos. Gracias por todo, pero espero que este grupo continúe, así como los grupos de estudios que dijo Catalina. Felicidades(UM0016)	Distinguibilidad s. pertenencia	Socialización
76	NOS VEMOS EN LA RED!!! (UM0016) FELICIDADES A TODOS!!!	permanencia	Socialización

ANEXO 4

CONTENIDO MULTIMEDIA DE LOS USUARIOS DEL ESTUDIO DE CASO

PUBLICACIONES		CATEGORIAS ANALÍTICAS
Habilidades tecnológicas	96	Identidad Tecnológica
Didáctica	39	Identidad Pedagógica
Tecnología	33	Identidad Tecnológica
Docente- docencia	32	Identidad Pedagógica
Educación	30	Identidad Pedagógica
Aprendizaje	26	Identidad Pedagógica
Salón	14	Identidad Pedagógica
Escuela	13	Identidad Pedagógica
Genero	6	Personal
Medio ambiente	6	Personal
Alumnado	6	Identidad Pedagógica
Fiestas	6	Identidad interactiva
Vida cotidiana	5	Identidad interactiva
Videojuego	5	Identidad pedagógica
Educación superior	5	Identidad Pedagógica
Súper héroes	4	Personal
Política	3	Identidad pedagógica
Comunicación	3	Identidad interactiva
Redes	3	Identidad interactiva
Sociedad del conocimiento	3	Personal
Tareas	3	Personal
Aragón	2	Universitaria/institucional
TOTAL NODOS HIPERMEDIA=	343	