

# Prácticas digitales de los jóvenes universitarios

ASOCIACIÓN DE UNIVERSIDADES CONFIADAS A LA COMPAÑÍA DE JESÚS EN AMÉRICA LATINA

Fernando Escobar Zúñiga  
Instituto Tecnológico y de Estudios  
Superiores de Occidente (ITESO), México

Ingrid Lorena Ambrosy Velarde  
Universidad Rafael Landívar,  
Guatemala

Con la colaboración de  
Karen Shirley López Gil, Pontificia Universidad Javeriana de Cali, Colombia  
Carla Segura Ramírez, Universidad Iberoamericana, León, México



ITESO, Universidad  
Jesuita de Guadalajara



Universidad  
Rafael Landívar  
Identidad Jesuita en Guatemala



Pontificia Universidad  
JAVERIANA  
Cali



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador



Tecnológico Universitario  
del Valle de Chalco



Universidad Centroamericana  
José Simeón Cañas



El estudio publicado en este documento ha sido producido por la Red de Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación (EduTIC), de la Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina (AUSJAL), en particular, por académicos de:

El Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO)  
La Universidad Rafael Landívar  
La Seccional Cali de la Pontificia Universidad Javeriana  
La Universidad Iberoamericana León

Además de estas universidades, contribuyeron a la generación de datos:

La Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
El Tecnológico Universitario del Valle de Chalco  
La Universidad Católica Andrés Bello  
La Universidad Centroamericana José Simeón Cañas  
La Universidad Iberoamericana Ciudad de México

DR © 2024 Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina (AUSJAL).  
Prolongación Paseo de Reforma 880, Lomas de Santa Fe, México, C.P. 01219.



Esta obra está bajo licencia CC BY 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

# CONTENIDO

1. Introducción.....	5
2. Antecedentes.....	6
3. Marco teórico.....	7
3.1 Los jóvenes universitarios.....	7
3.2 El ecosistema digital.....	9
3.3 Las prácticas de los jóvenes ante el uso de la tecnología.....	10
4. Método.....	13
4.1 Diseño de la investigación.....	13
4.2 El instrumento.....	13
4.3 Las categorías de análisis.....	13
4.4 Aspectos éticos – anonimato.....	15
4.5 La pandemia, ajustes al instrumento.....	16
4.6 La población muestreo.....	16
4.7 El levantamiento de datos.....	17
5. Resultados: análisis descriptivo de los datos.....	18
5.0 Procesamiento.....	18
5.1 Descripción de la población participante.....	18
5.2 El acceso a las tecnologías.....	19
5.3 Redes sociales.....	22
5.4 Manejo de información.....	26
5.5 Aprender (de manera informal).....	30
5.5 Bis Aprendizaje formal (escolar).....	38
5.6 La colaboración.....	41
5.7 Producción.....	42
5.8 Vida diaria.....	45
5.9 Entretenimiento.....	48
5.10 Participación social.....	50
6. Conclusiones.....	53
Consideraciones para el proceso de aprendizaje.....	53

7. Limitaciones de la investigación.....	56
8. La experiencia de la investigación.....	56
9. Futuras líneas de exploración.....	57
10. Referencias.....	57

# PRÁCTICAS DIGITALES DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS

## 1. INTRODUCCIÓN

Decir que habitamos un *ecosistema digital* puede entenderse como una alegoría, es cierto, pero es un hecho que gran parte de las personas —provenientes de diferentes contextos— viven rodeadas de dispositivos y medios digitales y realizan múltiples actividades con ellos. A este entorno se suman a diario artefactos y prácticas de todo tipo.

A partir de la penetración masiva de algunos de estos artefactos (como los llamados *smartphones* que agregan el distintivo de ubicuidad a las interacciones en el ecosistema), muchas de las prácticas de las personas se han transformado de forma sustantiva (Escobar, 2017). El uso se incrementa de manera significativa, llegando en algunos casos hasta niveles de adicción (Galván, Rojas y Torres, 2016).

Esta investigación explora las prácticas digitales de estudiantes de pregrado (licenciatura) pertenecientes a instituciones de la Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en Latinoamérica (AUSJAL). Se estudian diversos ámbitos de sus prácticas: el acceso a las tecnologías, el uso de las redes sociales, el manejo de información, el uso de las tecnologías para el aprendizaje formal e informal, la colaboración, la producción, las actividades de la vida diaria, el entretenimiento y la participación social. La descripción/apreciación de sus prácticas fue realizada fundamentalmente por ellos/as.

El propósito principal fue:

- Realizar un estudio descriptivo de las prácticas de los jóvenes universitarios, en especial en ámbitos en donde el uso de tecnologías ha tenido un fuerte impacto.

Sin embargo, también se esperaba:

- Sentar las bases para un estudio comparativo con otras poblaciones.
- Analizar cómo se modificó el uso que los jóvenes hacen de la tecnología y las redes sociales durante la pandemia por COVID-19, especialmente en la etapa de confinamiento.

Se propuso un estudio descriptivo para dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué están haciendo con la tecnología?
- ¿Cuál es su relación con la misma?
- ¿Cuáles fueron los cambios más relevantes en estas prácticas durante la cuarentena derivada de la pandemia?

El alcance de este estudio se circunscribe a las juventudes de nueve universidades de la AUSJAL que respondieron al llamado para llevar a cabo la recolección de datos. Se espera ofrecer además de este informe, otras formas de difusión de los resultados, como una [presentación interactiva](#) (ya disponible) y

artículos sobre los jóvenes y sus prácticas digitales, que sirvan como referencia a las instituciones educativas, en particular a las integrantes de esta red. Se espera que los diversos actores, principalmente los profesores, puedan aprovechar este conocimiento para ajustar el diseño de sus entornos y actividades de aprendizaje.

## 2. ANTECEDENTES

Sobre tecnología se han realizado diversos estudios, sin embargo, sobre su uso e impacto en los jóvenes, pocos. Un análisis interesante lo realizaron Andrade y Guadix (2021), quienes investigaron sobre el impacto de las Tecnologías para la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC) en la adolescencia, recabando datos sobre el uso de internet, redes sociales, consumo de videojuegos y juegos en línea, así como de diferentes prácticas de riesgo, motivaciones, creencias y expectativas relacionadas con el uso de las pantallas. La muestra estuvo conformada por 41,509 adolescentes de entre 11 y 18 años de centros educativos de enseñanza secundaria obligatoria (ESO) del Estado español a quienes aplicaron un cuestionario con preguntas de elaboración propia y escalas validadas internacionalmente, entre ellas: EUPI-a para internet y redes sociales, GASA para videojuegos, BAGS para el juego online, y EBIP-Q y ECIP-Q para las tasas de acoso escolar y ciberacoso. También se utilizaron instrumentos para evaluar el bienestar emocional, el riesgo de depresión (PHQ-9) y el grado de supervisión parental. Los resultados mostraron que para los adolescentes el uso de la tecnología incide en los aspectos social y emocional debido a que les ayuda a hacer amigos, a no sentirse solos y les brinda experiencias que despiertan sensaciones de alegría, diversión, apoyo, comprensión y bienestar emocional. Algunos datos destacados fueron el riesgo de entrar en contacto con desconocidos, ser víctimas de *sexting*<sup>1</sup> y *grooming*<sup>2</sup> y el uso intensivo de videojuegos sin supervisión parental, por lo que es importante intensificar los esfuerzos para supervisar el juego y uso de la tecnología, así como para evitar las implicaciones negativas en la salud mental, en la convivencia e impedir el ciberacoso.

En cuanto a su uso, Cuestas, Pates y Saez (2022) analizaron la utilización de la red social TikTok, por parte de los jóvenes, para compartir el interés por la lectura. Entrevistaron a profundidad a cinco jóvenes argentinos *booktoker*, llamados así por su influencia en el ámbito literario por medio de la red, entre los 17 y 21 años. Sus principales conclusiones fueron que las redes, en especial TikTok, brindan a los jóvenes un formato más libre para socializar lecturas, lo que influye para que cada vez se cuente con más seguidores. Sin embargo, la dinámica de su formato exige que se esté creando y publicando contenido en forma constante.

Sobre el uso de la tecnología para la participación política, De la Garza-Montemayor, Peña-Ramos y Recuero-López (2019) analizaron cómo jóvenes de México, España y Chile se introducían a la política a través de internet, de qué manera se desarrollaba este proceso y qué consecuencias tenía. Uno de los

---

<sup>1</sup> Envío de imágenes o videos con contenido sexual, en la mayoría de las veces creadas por los mismos involucrados, pero que luego son distribuidos en las redes sociales sin consentimiento, causando impactos importantes.

<sup>2</sup> Acoso, abuso sexual (ahora en línea)- que un adulto hace sobre un menor de edad. Les contactan, buscan ganarse su confianza para luego involucrarles en actividad sexual.

hallazgos relevantes fue que el mayor medio por el cual los jóvenes obtienen información política lo constituyen los medios de comunicación digitales, principalmente las redes sociales seguidas de la prensa digital, ya que no utilizan tanto los medios de comunicación audiovisuales y escritos, como la televisión o la prensa impresa. Un grupo significativo de jóvenes españoles sí participaba en acciones de ciberactivismo como la búsqueda y lectura de información política, sin embargo, en general, los jóvenes de los tres países no se implican en la participación política fuera de línea.

En otro estudio sobre jóvenes y el uso de las tecnologías durante la pandemia (Cívico Ariza, Cuevas Monzonís, Colomo Magaña y Gabarda Méndez, 2021) se encontró que, desde la perspectiva de las familias, durante la pandemia por COVID-19 se incrementó el uso problemático de los jóvenes, siendo más perceptible en los hombres que en las mujeres.

Es importante notar que las interacciones de los jóvenes con la tecnología se incrementan, quizá porque, en general, se caracterizan por una intensificación de la sensorialidad y la concreción, un incremento por el dinamismo, refuerzo de emociones primarias, potenciación del pensamiento intuitivo y sintético y fomento de la interactividad, cualidades que parecen ir en dirección contraria a las habilidades y actitudes que se requieren en el ámbito educativo (Ferrés, 2008, como citó Escobar, 2012).

### 3. MARCO TEÓRICO

La fundamentación teórica de este estudio se enmarca en tres aspectos relacionados con el uso de la tecnología por los jóvenes: las características y el contexto de los jóvenes de la región, el ecosistema digital y la evolución del uso de la tecnología en la población joven.

#### *3.1 LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS*

En Latinoamérica y el Caribe, cerca de 107 millones de personas son parte de la población joven de entre 20 y 29 años (ONU, 2019), una franja etaria donde se distinguen desigualdades multidimensionales en diferentes ámbitos, entre los que se destacan dos: las oportunidades para desarrollar las capacidades personales y el acceso al mundo laboral, en muchos casos debido a las persistentes brechas estructurales (CEPAL, 2021).

Cerca del 53.3% de la población joven de entre 20 y 24 años presenta, al menos, una privación en sus condiciones habitacionales, entre las que se encuentran: carencia de energía, ausencia de saneamiento adecuado, vivienda construida con materiales inadecuados, hacinamiento o problemas de acceso al agua. Sin embargo, debido a que la mayoría vive en contextos políticos democráticos, con marcos legales que les permiten participar en procesos sociales y políticos, conocen sus derechos humanos y se involucran en movimientos estudiantiles para cambiar la realidad política; en general, los adolescentes y jóvenes se preocupan por el medio ambiente, la igualdad de género y el bienestar (Melo, 2015).

Para el año 2013, 20 millones de jóvenes, aproximadamente, estudiaban en la universidad, motivados principalmente por mejorar sus perspectivas económicas, aprender alguna disciplina o experimentar la vida

universitaria en la que se comparte con nuevas personas y se tiene contacto con ideas diferentes y perspectivas innovadoras (Ferreyra, Avitabile, Botero Álvarez, Haimovich Paz y Urzúa, 2017).

La tasa bruta de matriculación (TBM) en las universidades del mundo aumentó del 19% al 38% entre los años 2000 y 2018. Sólo en América Latina, la tasa de matriculación de los hombres aumentó del 19% al 36% y la de las mujeres del 19% al 41%, pese a que en los últimos cinco años de este periodo hubo un descenso en la matriculación total (UNESCO-IESALC, 2020).

En lo que respecta a las universidades de la AUSJAL, en el año 2011 se publicó el estudio sobre la cultura juvenil de los jóvenes de las universidades de la red, el cual nació con el objetivo de conocer los rasgos distintivos de los universitarios para fortalecer la educación integral. Entre las diversas áreas evaluadas se encontraban las actividades relacionadas con el arte, el apoyo familiar, los hábitos y el propósito de estudio, los hábitos relacionados con la salud, la participación política y el uso social de la internet, entre otros. A pesar de que cada una de las trece universidades participantes presentó sus propias características, en general pudo detectarse que los estudiantes en su mayoría se encuentran entre las edades de 16 y 24 años, son solteros y las carreras con más estudiantes son Administración y Contabilidad, Humanidades y Educación, Ingeniería y Derecho. La mayoría pertenecían al nivel socioeconómico medio y medio-alto, siendo dependientes de la familia, especialmente para solucionar problemas, profesaban la religión católica y sus estudios previos los habían realizado en instituciones católicas. Aproximadamente un tercio de la muestra estuvo constituida por jóvenes que estudiaban y trabajaban al mismo tiempo, para quienes, en general, el trabajo es un escenario complementario para el aprendizaje (Campagnaro, 2011).

Llama la atención que más de dos tercios de los encuestados afirmó que estudiaban en la universidad para servir a la sociedad y consolidaban su identidad en la relación con otros y no solo con procesos de introspección del sentido de la vida. Las relaciones con otros daban sentido, afecto y apoyo a su vida y aunque cuidan su salud, sobre todo del consumo de drogas, también presentaban conductas riesgosas en relación con el descanso y el ejercicio físico. Las áreas donde menor práctica manifestaron fue en la participación política y el arte, donde el consumo cultural principalmente es pasivo.

Los más jóvenes demostraron más participación en actividades artísticas, por encima de hábitos y propósitos de estudio, familia, salud y uso social de la internet, mientras que en los mayores destacaban las prácticas en sexualidad, trabajo y participación política. Específicamente, en torno a las prácticas de participación social y política se destacó, por un lado, que predomina la individualidad sobre la conciencia social para alcanzar metas comunes, y por otro, que solo una minoría participaba o deseaba participar en organizaciones políticas. Aunque se encontró mayor participación en manifestaciones públicas, en el estudio se indicó se esperaba una frecuencia más alta de participación ciudadana, puesto que las sociedades latinoamericanas lo necesitan. Los hombres indicaron tener más participación política que las mujeres (Campagnaro, 2011).

Los jóvenes de las universidades de la AUSJAL, en general, presentan condiciones socioeconómicas mejores que la mayoría de sus pares de Latinoamérica. Sin embargo, como todos, se encuentran ante los mismos retos que imponen la globalización, la sociedad del conocimiento y los avances de la tecnología en diferentes ámbitos de la vida.

### 3.2 EL ECOSISTEMA DIGITAL

Un ecosistema digital consiste en un espacio virtual en el que convergen sujetos, quienes de acuerdo con el uso e interacción que tengan con los diferentes instrumentos tecnológicos, medios digitales y sociales, podrán aprender, interactuar, comunicarse, crear, compartir experiencias, divertirse o beneficiarse, entre otros, influyendo de esta manera en su desarrollo y progreso personal (Del Moral-Pérez, Bellver-Moreno y Guzmán-Duque, 2020).

Estos entornos virtuales y sus derivados han permitido que las personas puedan compartir información con fluidez y dinamismo, principalmente por la flexibilidad de los componentes de las redes sociales. Sin embargo, pese a que éstas se han convertido en una auténtica revolución comunicativa, se corre el riesgo de difundir con rapidez información que no siempre es verdadera (Ballesteros-Aguayo y Escobar Borrego, 2020).

El ecosistema digital en el que los jóvenes están inmersos les permite acceder con mayor facilidad y magnitud a artefactos que derivan en nuevas prácticas. En especial, a través del uso de los *smartphones*, recurso que utilizan con gran frecuencia, tienen acceso a múltiples aplicaciones y servicios, algunos de los cuales suponen prácticas novedosas o modifican de manera sustantiva prácticas ya existentes. El teléfono móvil irrumpe con fuerza y velocidad como un entorno multidispositivo en el que confluyen consumo, acceso a contenido y uso de servicios (Martínez, 2013).

Un ecosistema digital está compuesto por personas, plataformas, comunidades o redes sociales, herramientas, objetos digitales, artefactos, reglas, comportamientos, perspectivas, interacciones y significados (Santamaría, 2010). De acuerdo con García-Holgado y García-Peñalvo (citados por Martí, Gisbert y Larraz, 2018) son ejes fundamentales de un ecosistema tecnológico la gestión de los usuarios, la gestión de datos e información, los medios sociales, la integración entre los diferentes componentes del ecosistema y la capacidad de evolucionar. Otros rasgos que se aprecian en estos ecosistemas son: la conexión permanente y ubicua, la digitalización que permite el flujo de materiales, la conexión humana a través de la comunicación y la convergencia de las tecnologías que modifican las prácticas de las personas.

Bajo la influencia de las tecnologías digitales relacionales y ubicuas los jóvenes se encuentran en un ambiente que ha transformado su realidad pero que podría estar desconectado de la dinámica en la que se desarrolla el aprendizaje en la aulas, donde las actividades parecen ser más fijas, estandarizadas y en relación unidireccional con el conocimiento y los contenidos digitales, por lo que las instituciones educativas se encuentran ante el desafío de evolucionar y adaptarse a este nuevo escenario (Albarelo, 2014).

Por esta razón se hace necesario contar con información que ayude a los directivos, gestores académicos y docentes a planificar e implementar estrategias en las que se aprovechen los beneficios de las tecnologías para alcanzar la meta de una formación integral de profesionales que contribuyan a transformar la sociedad.

### *3.3 LAS PRÁCTICAS DE LOS JÓVENES ANTE EL USO DE LA TECNOLOGÍA*

Las prácticas de las personas se están modificando, los artefactos del ecosistema —y el entorno global que este establece— evolucionan las formas de hacer. La comunicación, el traslado y la forma de trabajo, entre otros, son solo algunos de los ámbitos en donde se reconoce que las prácticas ocurren de manera diferente, en especial con el confinamiento por la pandemia. Esta transformación de las prácticas —y de la vida misma— ya había sido descrita por Castells (1997).

Los jóvenes no son la excepción. El uso intensivo que hacen de los dispositivos, para diferentes actividades, hace pensar que su comprensión sobre la tecnología y su aplicación en la vida diaria ha cambiado. De algún modo esto fue un detonador para abordar este desafío, era necesario ir más allá de las percepciones, para que fueran ellas/os quienes dijeran cómo son sus prácticas con estas mediaciones del mundo digital.

Muchos reportes y ensayos los muestran ya como usuarios importantes de las tecnologías digitales y reseñan diversos ámbitos en los cuales las utilizan. Algunos de estos ámbitos se consideran sobresalientes, tanto por la intensidad de dichas prácticas como por el impacto que tienen en la vida de los jóvenes (González y López, 2015; IAB-México, 2019; Escofet, García y Gros, 2011; Octubre-Léoty, 2019).

A continuación se describen de manera conceptual los ámbitos y las prácticas en las que los jóvenes aplican la tecnología que fueron analizados en este estudio. Más adelante, en el apartado del método, se hará la descripción operativa de los datos que específicamente se recolectaron para cada una de estas variables.

#### *3.3.1 El acceso a las tecnologías*

El acceso a las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se refiere a la disponibilidad y tenencia de bienes y servicios en el hogar y su acceso a nivel individual: tenencia de radio, televisión, teléfono fijo, computador, y especialmente, móvil y acceso a internet, en un periodo de tiempo específico (Cepal, 2018).

#### *3.3.2 Redes sociales*

Existen varias maneras de definir una red social y, aunque no se ha llegado a un concepto consensuado, varios autores coinciden en que consiste en un sitio en internet que tiene como fin que sus usuarios se relacionen, comuniquen, compartan o creen contenido y comunidades. También puede ser una herramienta a través de la cual las personas pueden recibir o producir contenido, con lo que se democratiza la información (Urueña, Ferrari, Blanco y Valdecasa, 2011).

Durante la adolescencia, cuando la persona busca integrarse y pertenecer a un grupo, las redes cobran especial relevancia en la búsqueda de su identidad social, por lo que se incrementa su uso (Pérez, 2016, citado en Astorga-Aguilar y Schmidt-Fonseca, 2019).

#### *3.3.3 Manejo de información*

La información es un instrumento muy poderoso. Lo que para unos puede ser insignificante, para otros puede ser la palanca para llevar a cabo alguna acción; por esta razón, se recomienda que la información recabada a través de internet sea seleccionada críticamente, para luego clasificarla y resguardarla de manera segura (Mendoza-Cedeño, 2018).

El manejo de la información en internet se caracteriza por ser un proceso dinámico, necesario para transmitir significados, es irreversible, bidireccional, verbal y no verbal y puede compartirse y ubicarse de manera instantánea (Javkin, citado por Mendoza-Cedeño, 2018).

### ***3.3.4 Aprender de manera informal***

El aprendizaje informal es una “modalidad de aprendizaje intencionada o deliberada, aunque no institucionalizada [que] puede incluir actividades de aprendizaje realizadas en el hogar, centro de trabajo, centro comunitario o como parte del quehacer diario [y que] pueden ser autodirigidas o dirigidas por la familia o la comunidad” (Instituto de Estadística de la UNESCO, 2013, p. 14).

Este tipo de aprendizaje se caracteriza por su universalidad y duración, es decir, que todas las personas lo pueden adquirir, en la comunidad y en los diferentes espacios donde se desarrollan y además, que no ocurre solo en un momento dado, sino a lo largo de la vida, ayudándoles a adaptarse a un entorno cada vez más cambiante (Moret Sabido, 2022).

Para Matamala (2016) las TIC son utilizadas por los jóvenes para desarrollar aprendizajes informales, especialmente relacionados con áreas de interés, entre las que destacan: deportes, idiomas, artes escénicas y musicales, artes visuales, cine y fotografía, historia y cultura; además de buscar información también realizan actividades prácticas y (algunos) comunican productos derivados de dichas áreas de interés.

### ***3.3.5 Aprender de manera formal***

El aprendizaje formal se adquiere a través de “la educación institucionalizada e intencionada, organizada por entidades públicas y organismos privados acreditados que, en su conjunto, constituye el sistema educativo formal del país” (Instituto de Estadística de la UNESCO, 2013, p. 13).

Los aprendizajes en contextos educativos formales cuentan con una estructuración jerárquica y graduada, establecida por el currículo de la institución que, aunque posea cierta flexibilidad, usualmente se caracteriza por contar con un sistema de programación, evaluación y revisión predeterminados por instancias oficiales e institucionales (Moret Sabido, 2022).

### ***3.3.6 Colaboración***

Al hablar de cooperar o colaborar nos referimos a “trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes; lo que implica que los resultados obtenidos por cada uno no sólo resulten beneficiosos para ellos, sino también para el grupo” (Guerra Santana, Rodríguez Pulido y Artiles Rodríguez, 2019). Guitert y Pérez-Mateo (2013) señalan la existencia de diversos estudios en donde se observa un uso indiferenciado de los términos “cooperar” y “colaborar” y algunos autores los utilizan como sinónimos. En este caso, no hubo elementos para que los participantes establecieran una diferenciación de estos conceptos; por tanto, cada uno contestó desde su propio imaginario.

### 3.3.7 Producción

Se refiere a la creación y manipulación de contenido digital. Es una competencia que los universitarios deben poseer y que implica no solo saber manejar un software, lenguajes digitales, archivos de texto, gestionar datos, realizar productos multimedia (Ramírez-Martinell *et al.*, 2015, citados por Grijalva y Lara, 2019), sino que también requiere la habilidad para saber seleccionar el contenido adecuado y la consciencia de respetar los derechos de autor (Castilleros, 2018).

De acuerdo con Hernández-Orellana *et al.* (2021), la producción de contenido digital en los jóvenes está relacionada con tres capacidades que interactúan en su conjunto: el grado de consciencia que tienen de la actividad social en la web, las habilidades tecnológicas que poseen para diseñar y crear contenido y la práctica de habilidades de pensamiento de orden superior, razón por la cual, en países como los de Latinoamérica, donde las habilidades tecnológicas son bajas, se produce poco contenido y en su mayoría icónico. Los autores también señalan que la producción de contenido está asociada a la identidad y reputación digital que las personas van desarrollando con cada contenido que comparten en la red.

### 3.3.8 Vida diaria

Tomando en cuenta las definiciones de las palabras “vida” y “diaria”, se puede decir que vida diaria se refiere a las actividades que una persona o comunidad realizan todos los días (Real Academia Española, s.f., definiciones 8 y 1). La forma como se realizan muchas de las tareas diarias ha cambiado, no solo por el avance de la tecnología y la conectividad a internet, sino también por el confinamiento derivado por la pandemia. Ahora, la documentación se digitaliza, para guardarla y enviarla por medios electrónicos; se compran artículos a cualquier hora del día; se tributa, se hacen pagos, se encuentran lugares y se adquieren servicios, entre otros, con solo tener acceso a un dispositivo electrónico y tener conexión a internet (Universidad, 2022)

### 3.3.9 Entretenimiento

Entretenerse, pasar el rato, divertirse, tiempo de ocio... son múltiples las expresiones que refieren a este concepto, son múltiples también las formas en que las personas se entretienen. En el contexto actual, el ecosistema digital incide en buena medida en las actividades de entretenimiento de los jóvenes: “Los medios (prensa, cine, radio, tv) han mutado. Llegó el internet y creó un ecosistema de pantallas (Scolari 2008) mutantes y bastardas que tiene como centro al celular” (Rincón, 2019, p. 151). Muchos juegos de mesa tradicionales cuentan con versiones digitales.

De acuerdo con el ya citado Rincón, “Habitamos, entonces, un audiovisual expandido en pantallas, narrativas, formatos, relatos, convergencias, plataformas. Asistimos a crossrelatos, transmedias, remixes. Devinimos fans, jugadores, hackers. Somos la sociedad entretenimiento expandido [cine, televisión, video, internet, celular, redes, plataformas, videojuegos; parques temáticos, deportes, festivales; músicas, museos, turismo]. Y a todo vamos guiados por un teléfono celular (seguimos pantallas como zombies)” (2019, p. 151).

El propio instrumento utilizado en la investigación presenta la siguiente introducción a esta sección: “El entretenimiento es parte de nuestra vida, lo necesitamos y disfrutamos. Las tecnologías digitales han

entrado también en este ámbito. Estamos en tiempo de clases, contesta las siguientes preguntas considerando este momento, que es seguramente diferente a períodos de vacación”.

### *3.3.10 Participación social*

Se entiende por participación social, en este contexto, las prácticas que realizan los estudiantes y que se inscriben en “iniciativas sociales en las que las personas toman parte consciente [...] posicionándose y sumándose a ciertos grupos para llevar a cabo determinadas causas que dependen para su realización en la práctica, del manejo de estructuras sociales de poder” (Freie Universität Berlin, s.f.).

Este es el texto que en la encuesta dio marco a esta sección: “Participar socialmente supone informarse, dialogar y agruparse con otros, para intervenir en forma individual o colectiva, en la solución de problemas, realización de acciones que interesan y/o afectan a la comunidad. Esta sección te pregunta por tus prácticas en este ámbito”.

## 4. MÉTODO

### *4.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN*

Para identificar y caracterizar algunas de las prácticas que los jóvenes universitarios realizan con tecnologías digitales se llevó a cabo un estudio cuantitativo, descriptivo de corte transversal. Se suman algunas referencias a diálogos —personales y en pequeños grupos— con estudiantes.

### *4.2 LOS INSTRUMENTOS*

Los datos se recolectaron a través de un cuestionario elaborado para este estudio, el cual se aplicó en línea. La técnica de la encuesta y el uso de los cuestionarios constituyen los medios privilegiados para los estudios descriptivos. La funcionalidad que ofrece la tecnología para realizar el levantamiento de información a través de la propia red, debido a que exige pocos recursos y facilita la rápida difusión y recolección de datos, contribuyó para que el cuestionario se aplicara en línea.

Se realizaron además, en dos de las universidades, una serie de diálogos con grupos pequeños de estudiantes, para la validación del instrumento. Diálogos que aportaron además diversos comentarios y reflexiones de parte de los estudiantes, referidas a algunas de las categorías de la investigación. Se integran algunos pocos de estos en el análisis, tanto por el aporte que hacen como por haber sido validados por el conjunto de estudiantes participantes.

### *4.3 LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS*

En el instrumento se consideraron pertinentes, además de los aspectos demográficos para describir a la población, aquellas categorías de análisis consideradas como claves en las prácticas de los jóvenes, en algunos casos por facilitarlas —o complicarlas en otros— por ser un núcleo central de las mismas. El estudio debía alcanzar no solo los ámbitos relativos a prácticas escolares —o de aprendizaje en el mejor de los casos— sino a otras áreas de actividad de los jóvenes.

Los ámbitos seleccionados para recolectar datos, los cuales se describieron conceptualmente en el marco teórico, ahora se describen de manera operacional, es decir, señalando lo que para este estudio fue tomado en cuenta al momento de recabar la información.

**El acceso a las tecnologías:** esta categoría incluyó preguntas sobre la cantidad de dispositivos, su disponibilidad en el hogar y en otros espacios, capacidad de conexión a internet y afectaciones a la salud.

**Redes sociales:** se consideró la cantidad de horas diarias promedio de uso de las redes sociales, las redes sociales de mayor uso, la frecuencia con la que se revisan y con la que se escribe y postea, a quién y por qué red social se escribe o postea, así como el tipo de información compartida y buscada.

**Manejo de información:** para qué buscan en internet, los temas más buscados, la importancia de estos, los medios utilizados para hacer las búsquedas y la frecuencia de uso, los medios más frecuentes para acceder a la información durante la pandemia y los criterios para seleccionar datos e información.

**Aprender de manera informal:** en esta categoría se consideraron preguntas sobre los temas estudiados o aprendidos en medios digitales. Qué hace el o la joven para aprender, los dispositivos y medios digitales utilizados, su frecuencia de uso, la forma de localizar la información, características y aportes para el aprendizaje de la interacción con pares y con personas que guardan una relación de autoridad. También se exploran las habilidades desarrolladas utilizando tecnologías.

**Aprendizaje formal (escolar o académico):** se incluyeron preguntas sobre las actividades que fueron parte del proceso de aprendizaje durante el tiempo de pandemia y su valoración, la forma como la tecnología se utiliza para comunicarse con los grupos de clase, los medios para retroalimentar y para realizar sesiones síncronas.

**La colaboración:** se integraron preguntas sobre las aplicaciones más utilizadas para colaborar, su frecuencia y contextos de uso.

**Producción:** se consideró el tipo de productos que realizan con apoyo de tecnología, el propósito al producir contenido digital y el nivel de dominio de cada herramienta; además, si durante el confinamiento disminuyó o aumentó la producción de contenidos.

**Vida diaria:** acciones realizadas a través de medios digitales, frecuencia y qué tan importante era para los jóvenes hacer esas tareas por medios digitales.

**Entretenimiento:** se incluyeron preguntas sobre los dispositivos utilizados para jugar y su frecuencia de uso, el tipo de juegos que utilizan y otras prácticas “para pasar el rato”.

**Participación social:** se consideraron los medios digitales para expresar ideas, el uso que se da de los medios digitales en torno a temas sociales y participación a través de los medios digitales.

#### 4.4 ASPECTOS ÉTICOS – ANONIMATO

En todos los casos los estudiantes fueron informados del propósito de la investigación, así como el marco en el que se realizaba. Se garantizó también la confidencialidad de los datos y el manejo de estos de forma anónima. Cada estudiante invitado decidió por cuenta propia contestar o no la encuesta. Lo mismo ocurrió con quienes participaron en el pilotaje. De estos grupos piloto, varios estudiantes sostuvieron además un diálogo general sobre su apreciación del instrumento y algunos aspectos puntuales de las prácticas. De estas sesiones solo hubo registro de notas en papel, sin dato alguno que identificara de manera personal a ninguno de los estudiantes.

El instrumento solicitaba un correo de los participantes como forma de registro. Este campo, una vez conformada la base de datos, se eliminó antes de realizar cualquier procesamiento de la información. A continuación se presenta la leyenda colocada en el instrumento que se utilizó en la mayoría de las universidades participantes. Dos de ellas utilizaron copias del instrumento en donde la leyenda sufrió algún ajuste menor para cumplir con políticas de la propia institución. En todos los casos se mantuvieron los elementos descritos antes.

La AUSJAL es la Asociación de Universidades confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina, a la cual pertenece tu universidad. Esta investigación es parte del Plan Estratégico de la AUSJAL y su propósito es reconocer con mayor precisión cuáles son las prácticas digitales de los jóvenes universitarios. En este marco te invitamos a responder.

Agradecemos profundamente tu participación y respuestas, confiamos en que nos ayuden a una mejor comprensión del entorno en que vives y las prácticas digitales que realizas y que esto, a su vez, nos ofrezca una base para enriquecer las prácticas de aprendizaje en la universidad. Tu información se suma a la de cientos de estudiantes en varias universidades latinoamericanas, lo cual, sin duda, nos ofrecerá un panorama muy rico acerca del tema.

AVISO DE PRIVACIDAD. Un equipo de investigación formado por académicos de las propias universidades participantes es el responsable del tratamiento de los datos que nos proporcionen. Recabamos solo una dirección de correo electrónico de los participantes, como una forma de registro y control de las encuestas contestadas. El resto de los datos quedan en el conjunto y se tratan de manera anónima.

Todos los datos serán utilizados exclusivamente para fines de la investigación, generar los reportes y artículos derivados de la misma y no se realizarán transferencias que requieran de tu consentimiento. En caso de realizar alguna modificación al Aviso de Privacidad, se hará de tu conocimiento vía correo electrónico.

Los contactos responsables ante los sujetos son las personas indicadas por cada universidad participante, todos coordinados por Fernando Escobar Zúñiga del ITESO.

#### 4.5 LA PANDEMIA, AJUSTES AL INSTRUMENTO

Con el instrumento terminado, a punto de iniciar su aplicación, se presentó la pandemia que limitó las actividades en los diversos países latinoamericanos. Esto no solo obligó a postergar la aplicación del instrumento, sino a revisar su contenido. Era claro que la pandemia estaba afectando las prácticas de los jóvenes, por lo que era obligado indagar acerca de estos cambios. Se establecieron en particular reactivos en algunos de los ámbitos que comparan las prácticas *antes de* y *durante* la pandemia.

Al mismo tiempo, la inclusión de tales reactivos exigió la revisión de algunos otros a fin de simplificar la encuesta, para tener un instrumento que, puesto que era amplio, pudiera ser respondido en un lapso de tiempo aceptable (veinte a veinticinco minutos).

#### 4.6 LA POBLACIÓN MUESTREO

El proyecto de investigación nace en el marco de la denominada Red de Homólogos<sup>3</sup> de Educación y Tecnologías (EduTIC) de la Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús en Latinoamérica (AUSJAL). Se acotó a estudiantes de pregrado o licenciatura —según las diversas denominaciones— por responder de manera más puntual a la categoría de jóvenes, considerando que las edades en posgrado se diversifican de manera importante.

Se hizo la invitación a las diversas universidades de la AUSJAL participantes en la red EduTIC, si bien en algún momento se amplió dicha invitación al total de universidades de la AUSJAL.

Respondieron a este llamado:

##### *México*

- a) Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO)
- b) Universidad Iberoamericana León (Ibero León)
- c) Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México (Ibero CdMx)
- d) Tecnológico Universitario del Valle de Chalco (TUVCh)

##### *Colombia*

- e) Pontificia Universidad Javeriana de Cali (PUJ Cali)

##### *Guatemala*

- f) Universidad Rafael Landívar (URL)

##### *Ecuador*

- g) Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE)

##### *El Salvador*

- h) Universidad Centroamericana José Simeón Cañas

##### *Venezuela*

- i) Universidad Católica Andrés Bello (UCAB)

---

<sup>3</sup> Responsables o miembros de áreas en las universidades relacionadas con el uso de las tecnologías para el aprendizaje, un buen número de ellos vinculados de manera directa con la educación virtual o en línea.

## 4.7 EL LEVANTAMIENTO DE DATOS

Se utilizó un muestreo estratificado simple, considerando a cada universidad como un estrato.

El tamaño de la muestra se calculó utilizando los siguientes parámetros: 95% de nivel de confianza y 5% de margen de error. La población es, claro está, la población total de licenciatura de cada universidad.

Como en muchas otras investigaciones el desafío fue lograr la participación de los sujetos. El total de registros válidos recibidos fue de **2 mil 633 encuestas**.

Cada universidad nombró a un responsable del levantamiento de información que estuvo en comunicación permanente con el equipo de investigación y que tuvo a su cargo esta tarea. Agradecemos el esfuerzo realizado por todos ellos/as.<sup>4</sup>

Se cuidó la selección de participantes para representar lo mejor posible a la población total de la universidad, evitando algún sesgo. Se vigiló que los estudiantes que respondieron la encuesta no se concentraran en un área de conocimiento particular, ciertos semestres o un solo sexo. Si bien no se esperaba una precisión absoluta, se evitó que la convocatoria generara disparidades tales que no reflejaran —en general— las características de la población en cada institución.

Se propusieron algunas estrategias de convocatoria a los estudiantes. En varias instituciones se aplicaron incluso varias para completar el tamaño de la muestra.

- a) Sorteo. Supuso acceso a la base de datos de estudiantes y mediante sorteo aleatorio seleccionar los registros de estudiantes específicos. El estudiante elegido recibía una invitación a través de su correo electrónico institucional. Fue insuficiente. Suponíamos que muchos estudiantes atienden poco a su correo institucional, pues han usado muchos años sus correos personales, y que sus medios preferidos de comunicación son las redes sociales y los sistemas de mensajería instantánea —lo que confirmó la investigación—. Por ello se recurrió a complementar el levantamiento de información con alguno de los otros métodos.
- b) Invitación por grupos. Se invitó a grupos de clase diversos de la universidad, cuidando, lo dicho, que no pertenecieran a una sola área o programa y que fueran de diversas trayectorias en la universidad; las categorías que parecieron más adecuadas fueron: grupos más cercanos a primer ingreso, intermedios y grupos de estudiantes por egresar.
- c) La invitación en directo, asistiendo a los grupos o en sitios en donde se congregan estudiantes, cafeterías, espacios de estudio, etcétera, se aplicó poco, y fue cancelada debido a la pandemia.
- d) En su lugar, para completar la muestra, en algunos casos se lanzó invitación abierta a través de diversos medios de la universidad a quien quisiera participar. Se analizó luego el perfil de quienes respondieron para evitar sesgos según se planteó.

---

<sup>4</sup> Se agradece el apoyo en la obtención de datos de Nancy Crespo (Pontificia Universidad Católica del Ecuador), Rafael Chavarría (Universidad Iberoamericana León, México), Ixchel Yedra (Tecnológico Universitario del Valle de Chalco, México), Daniela Cabrera (Universidad Católica Andrés Bello, Venezuela) y Patricia Andreu (Universidad Centroamericana José Simeón Cañas, El Salvador).

El ITESO, la URL, la Javeriana de Cali, Ibero León, el TUVCh y la PUCE completaron el tamaño de muestra previsto. Las otras aportaron un buen número de registros. Se tomó la decisión de utilizar todos los registros recibidos, pero no hacer un análisis particular para las universidades que no completaron el tamaño de la muestra, pues, obviamente, los resultados no serían representativos del total de la población.

El estudio fue planeado originalmente para la primera mitad del año 2020, pero se retrasó para la segunda mitad debido a la pandemia, según se ha señalado. Varias universidades ampliaron la aplicación de la encuesta hasta los primeros meses de 2021.

## 5. RESULTADOS: ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS DATOS

Una parte importante de los resultados era de algún modo esperada, pues responde a las percepciones que se tienen acerca de las prácticas de los jóvenes, al menos en profesionales que trabajan en forma permanente con ellos. La diferencia esta vez, por supuesto, es que no son meras apreciaciones, están confirmadas por datos.

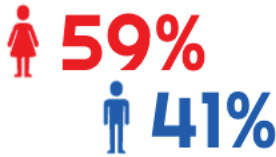
### *5.0 PROCESAMIENTO*

La información fue procesada y analizada a través de técnicas de estadística descriptiva y bivariada. Se usó el software IBM SPSS en las versiones disponibles en las instituciones del equipo de base.

### *5.1 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN PARTICIPANTE*

La población, como se indicó en la metodología, está integrada por jóvenes universitarios de pregrado (licenciatura) de algunas de las universidades de la AUSJAL. Los jóvenes fueron convocados por diferentes medios, según la estrategia elegida por las universidades participantes.

En los cuadros siguientes se aprecian los rasgos de esta población. La distribución por áreas de estudio o campos de conocimiento se indica en la Ilustración 1. Si bien se analizaron diversas clasificaciones de varios países y de la International Standard Classification of Education (ISCED, 2013), pesó en alguna medida la estructura organizativa que guardan algunas de nuestras universidades.



20.8 años  
edad promedio

78% tienen entre  
18-22 años

#### Distribución por área de estudio

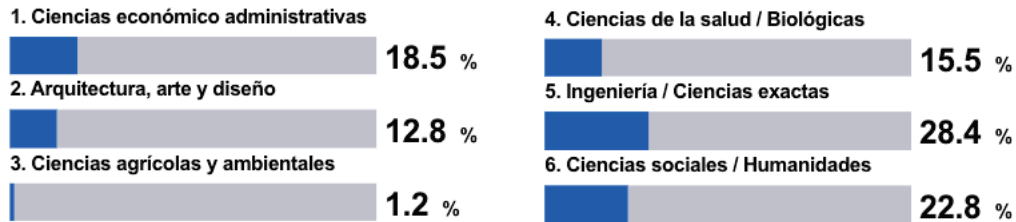


Ilustración 1 Sexo, edad y distribución por área de estudio

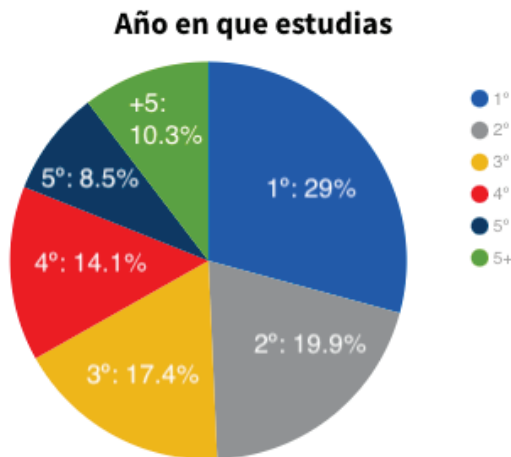


Ilustración 2 Distribución por año de estudio

Los ciclos en las universidades de la AUSJAL no son homogéneos. Por ello se determinó establecer el ciclo anual (año en que estudias) como el referente. Sin importar si el programa está organizado en cuatrimestres, semestres u otra magnitud del ciclo, todos reconocen que existe un marco anual. Incluso en muchos de los casos hay coincidencia en que un programa —a tiempo completo— se cursa normalmente en cuatro o cuatro y medio años. Como ocurre también de manera generalizada, el número de estudiantes va disminuyendo conforme avanzan los años. Hay un índice de deserción temporal o definitivo por lo que los valores tienden a disminuir. Obsérvese

que la opción +5 (más de cinco años en el programa) es más alta que “curso el 5º año”, la razón, obvia, es que esta opción suma a todos los estudiantes que sobrepasan un quinto año.

## 5.2 EL ACCESO A LAS TECNOLOGÍAS

El acceso a las tecnologías establece el marco —y en ocasiones determina— las prácticas de las jóvenes. La disponibilidad, el tipo de dispositivos, tamaño de los anchos de banda son aspectos por considerar. Fue justo lo que se preguntó y analizó en este inciso.

### Dispositivos y conexión a internet

Se confirma: los *smartphones* son el dispositivo de conexión más utilizado, su uso diario se modificó apenas durante la pandemia, pues pasó de 94% a 96%. La *laptop* (otro dispositivo con rasgo personal) **sube de 58% a 86%**. Se incrementó también el uso de la computadora de escritorio, llegando a 22.5%, pero sigue estando muy lejos de los otros dos dispositivos.

### Velocidad de conexión en casa:



Ilustración 3. Velocidad de acceso en su conexión a internet en casa

El 43% tiene conexiones con ancho de banda igual o superior a 10 Mbps, el cual es un referente base de la denominada banda ancha, normalmente suficiente para el tipo de interacciones que demandan sus actividades de aprendizaje. No sobra señalar que los proveedores de este servicio lo han incrementado de manera sustantiva en los últimos años.

Se debe reconocer que el dato —*velocidad de conexión*— se vuelve impreciso, pues 29% de los estudiantes, al tratarse de un dato técnico, no conocen este valor, lo cual hace suponer que el número es mayor. Se sabe también que 27% tienen conexiones con velocidad inferior a 10 Mbps.

En síntesis, se estima que más de la mitad de los estudiantes cuentan con ancho de banda suficiente o superior al necesario, pero hay un grupo que tiene dificultades para realizar sus actividades, en especial si se suman los elementos descritos a continuación.

**Múltiples personas conectadas en un mismo servicio.** La pandemia afectó a muchos, el confinamiento en casa obligó a compartir recursos entre varias personas. 83% de ellos/as señalan que tres o cuatro personas se conectan a un tiempo. Resalta incluso que más del 26% (más de la cuarta parte) indican que están conectadas más de cuatro personas a la vez, lo cual incide en las tareas a realizar. Datos complementarios, observación directa y diversas entrevistas con profesores ponen en evidencia que en prácticamente todos los casos hubo estudiantes con dificultades para poder seguir sesiones síncronas.

**Problemas de conexión.** La tabla es reveladora: casi 18% de los estudiantes tienen problemas constantes de conexión que les afectaron en forma grave. Otro 23% con afectación ocasional pero también grave, es decir 40% señaló que les afectaba de manera grave. Un 63% sufre múltiples afectaciones leves, en formas constante y ocasional.

	Gravemen	Levemente	No afecta
En forma constante	17.7%	18.7%	9.4%
Ocasionalmente	22.9%	44.5%	7.1%
Nunca	1.8%	3.8%	20.4%

Tabla 1. Estudiantes con problemas de conexión a internet.

**Personas con que comparten dispositivos.** Un número alto de estudiantes (72.3%) cuenta con recursos (dispositivos) personales, casi el 90% cuando se comparten con otra persona. Si leemos, según se señaló antes, que el *smartphone* es el dispositivo —por mucho— más utilizado, el dato es consistente.



Ilustración 4. Conexión desde casa

La conexión a internet desde casa pasa de 90% a casi 95% durante la pandemia. Casi 39% utiliza el *smartphone* como forma de conexión común, si bien decae durante la pandemia al 32% (el encierro y el acceso desde casa pesan).



Ilustración 5. Celular antes / durante

de amigos o en la universidad era frecuente, de hecho, era el tipo de conexión más usada luego del servicio de casa, pues 51% se conectaba por esta vía, número que cae al 26.4% durante el confinamiento. Decayó también de manera significativa el uso ocasional en espacios públicos (42 a 19%). Como puede verse, el encierro marca los resultados una vez más.



Ilustración 6. Horas diarias de uso de los dispositivos digitales

Sin duda, uno de los datos más fuertes y reveladores de la encuesta es el número de horas frente a dispositivos digitales, que **pasó de 6 horas a ¡más de 11 horas diarias!** Es cierto que incluye el propio trabajo escolar, transferido a estos dispositivos, pero, como se verá, no es la causa proporcional de este incremento.

### *Afectaciones, salud*

Un dato preocupante es el reporte de trastornos de diversa índole en los estudiantes. No se pueden menospreciar los efectos graves (*en los que fue necesaria atención profesional*) de un buen número de trastornos que rondan a entre el 17 y el 20%: molestias en los ojos, dolor de espalda, dolor de cabeza, problemas de concentración, tristeza o depresión... y dos trastornos que rondan a la cuarta parte de la población (24%): ansiedad/angustia y problemas del sueño.



Ilustración 7. Estudiantes que requirieron atención profesional por alguna afectación de salud

En el nivel medio (*no requirió atención profesional pero sí afectaba su trabajo*), muchos de los rubros señalados antes están por arriba del 40%, con excepción de trastornos del sueño (36.5%) y de ansiedad/angustia que afecta en este nivel a la tercera parte de la población, es decir apenas un poco menos que los otros.

En este mismo rango, entre el 27 y 33%, aparecen: problemas para elaborar o analizar ideas, tristeza/depresión, a la que se suman la rabia/enojo, problemas de memoria (retención) y los trastornos del sueño.

No se puede menospreciar tampoco la lista de “Otros” trastornos que los participantes vinculan al confinamiento y la forma de trabajo. La lista es larga y variada, si bien varios podrían considerarse formas

alternativas de nombrar a algunos de los trastornos ya mencionados antes: agotamiento físico, aumento de peso, baja autoestima, estrés, desesperación, irritabilidad, dolor de muñeca por uso del *mouse*, dolor de cuello, dolor de piernas, dolor en el antebrazo, falta de entusiasmo, motivación, frustración, hipertensión, infección de garganta, irritación en la piel, mala postura, mucha pereza e impulso de comer, alergias en la piel, sinusitis provocada por estrés, náuseas, pesadillas, terrores nocturnos y trastorno de estrés post-traumático, problemas de circulación, problemas respiratorios, alergias estacionales, bronquitis.

### 5.3 REDES SOCIALES

En este apartado se analizó la tendencia en el uso de las redes sociales, la frecuencia con la que se revisan y usan, hacia quién y sobre qué temas se dirigen los mensajes y el tipo de información que los jóvenes comparten y buscan.

#### *Horas promedio diarias de uso de las redes sociales*

El uso de las redes sociales entre los estudiantes es un aspecto que llama la atención en los últimos años. La percepción generalizada es que existe un uso intensivo. Por ello se preguntó por la cantidad de horas que las usaban al día. En buena medida los datos confirman tal percepción. Antes de la pandemia, casi el 40% decían usarlas entre 2 y 4 horas diarias, un 15% entre 4 y 6 horas y un 4% más de cuatro horas al día.

Con la pandemia, se incrementa el uso ya que casi el 77% las usa arriba de dos horas diarias, 26% entre 4 y 6 horas y un 22% más de 6 horas diarias. El tema no cierra ahí, si pasan tantas horas en las redes sociales, interesa saber cuáles son las redes de su preferencia y qué hacen en estos espacios digitales de socialización.

#### *Redes sociales de mayor uso*

En principio se puede decir que WhatsApp, Instagram y Facebook son las redes más usadas y para diferentes rutinas. Antes y durante la pandemia, si se trata de chatear, la tendencia es WhatsApp, con un uso promedio del 95%. Si es para compartir fotos, Instagram es el principal medio con un 70% de uso, seguido por WhatsApp con un 57%. Para compartir comentarios propios o de otros, Facebook es la principal, seguida de Instagram, con usos que van del 40 al 56%. En general, el 90% de los jóvenes utilizan principalmente estas tres redes sociales



Para pasar el tiempo, tanto antes como durante la pandemia, los jóvenes utilizan Instagram (70%) seguido de YouTube (61%) y más moderadamente Twitter (25%) y TikTok (30%). Entre todas las redes, TikTok fue

la que aumentó más su uso durante la pandemia con respecto a las demás, al aumentar 17 puntos y llegar a casi a un 40%; es una red en crecimiento, no cabe duda.

### *Frecuencia con la que se revisan*



*Ilustración 9. Para qué usan las redes sociales*

inspeccionada por un 71% de jóvenes versus un 82% de Instagram y un 97% de WhatsApp. Seguro, apoyados en otros estudios, podría confirmarse una disminución en su uso por parte de los jóvenes, pero sin duda el número de usuarios en esta etapa sigue siendo alto. No es despreciable tampoco la revisión de YouTube que aumentó de un 50% antes de la pandemia hasta un 68% durante esta etapa.

Basados en la experiencia del pilotaje, las frecuencias fueron definidas como: varias veces/día, una vez/día, dos veces/semana, una vez/semana, ocasional y nunca. Para el análisis se refieren algunas de las frecuencias de manera específica, pero también se habla, por ejemplo, de “las frecuencias altas”, expresión que representa sobre todo la suma de las dos primeras y, ocasionalmente, la tercera.

En este reactivo se resalta que todas las redes sociales incrementaron su uso diario durante la pandemia, entre 4 y 20 puntos. TikTok en particular muestra un crecimiento de 20 puntos. WhatsApp (93%), Instagram (73%), Facebook (60%) y YouTube (51%) son utilizadas varias veces al día por la mayor parte de los jóvenes. WhatsApp obtuvo los valores más altos en las frecuencias altas, lo cual puede asociarse a sus características de inmediatez, conexión permanente, que se utiliza en un dispositivo portable, tiene el aviso sistemático de llegada de mensajes y que despierta la curiosidad del usuario. Todo esto convoca a una revisión constante de esta plataforma que se va convirtiendo además en un hábito.

El supuesto extendido de que Facebook es una plataforma en desuso, por tanto la menos revisada, queda en entredicho, ya que entre una y varias veces al día es



Ilustración 10. Redes sociales más consultadas, participación activa e interlocutores

### *Frecuencia con la que se escribe o postea*

De nuevo WhatsApp ha sido el medio más usado para comentar o postear: antes de la pandemia (60%) y durante la pandemia (66%). Instagram y Facebook eran utilizadas de manera ocasional por un 46% y 36%, y entre una y varias veces al día por un 18% y 22% respectivamente. Durante la pandemia, el uso ocasional de Instagram disminuyó en 13 puntos y el de Facebook en 9 puntos porcentuales, pero aumentó su uso entre una y varias veces al día del 16% al 30% en Instagram y del 22% al 29% en Facebook.

Como se estimaba, la participación pasiva es en general más frecuente que la activa. Al analizar la opción “nunca” —excepto por WhatsApp— se observa que hay un porcentaje de jóvenes que no postea, ni antes ni durante la pandemia. Este porcentaje es de un 18% en Instagram, el 29% en Facebook y entre un 50% y un 82% en otras redes sociales.

La participación activa (postean, generan mensajes y productos propios), como se dijo, es mucho menor que la pasiva, cae respecto de ésta tanto en números absolutos y también en frecuencia. Se observa en esta participación activa un pequeño crecimiento entre los valores reportados antes y durante la pandemia: la mayoría crecen en valores muy modestos (3 a 7%), excepto Instagram (+11%).

### *A quién y por qué red social se escribe o postea*

Los amigos, la familia y los compañeros constituyen los núcleos más fuertes de comunicación especialmente a través de WhatsApp, Instagram y Facebook. WhatsApp lidera como el medio por el cual los jóvenes se comunican con amigos (92%), familia (88%), compañeros (79%) y en una proporción menor, con compañeros de trabajo (34%) y grupos temáticos (28%). Los porcentajes de uso antes y durante la

pandemia se mantienen estables, con un aumento entre cero y cuatro puntos. En el mismo orden, pero en proporciones menores que WhatsApp, Instagram y Facebook también son usados para la comunicación con amigos, familia y compañeros. Se resalta también la utilización de Instagram, seguido por Facebook y WhatsApp, para la comunicación con el público en general, la cual oscila entre el 11% y el 17%.

### *Tipo de información compartida y buscada*

En las tres redes sociales predominantes los grandes temas son: la comunicación personal, sobre todo en WhatsApp; el entretenimiento y la socialización, en la que predomina, por poco, el uso de Instagram sobre las demás redes. Para el entretenimiento se suma el uso de YouTube, con valores similares a los de WhatsApp (45%). En general, excepto por temas personales y sociales, YouTube tiende a ser usada por entre 26% y 45% de los jóvenes para buscar o compartir sobre diferentes temáticas, entre las que destacan las relacionadas con aspectos educativos, tecnología, ciencia, superación personal, artes, ecología, salud, tecnología y literatura.



Ilustración 11. Temas que exploran en las redes sociales

Resalta el uso educativo de las redes sociales, es decir, para resolver asuntos académicos, sin embargo, parece ser más propio de WhatsApp. Después de ello, ciencia, política, salud y tecnología presentan porcentajes cerca de 30% hasta cerca del 40%. Después del entretenimiento, Instagram se usa con más frecuencia para buscar o compartir temas sociales (50%) o artísticos (45%) y Facebook para temas sociales (43%) y políticos (37%).

Por otro lado, se destaca el uso de Twitter principalmente para compartir y dialogar acerca de temas políticos (29%).

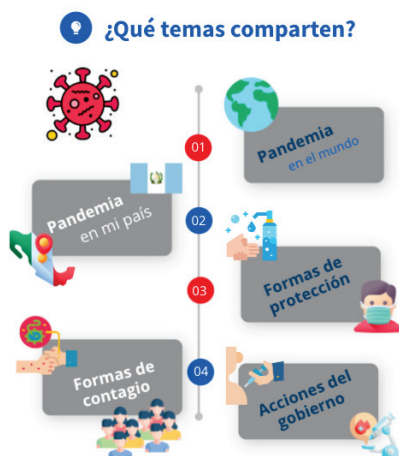


Ilustración 12. Temas que comparten en redes sociales

La pandemia fue el gran tema a compartir. Los resultados muestran que, con algunas diferencias, la mayoría de las opciones relativas a este tema, como formas de contagio, formas de protección, acciones del gobierno y consecuencias de la pandemia, muestran valores alrededor del 50%. Sobresalen el avance de la pandemia en el mundo y “en mi país” con un 62%.

En las preguntas abiertas se encuentran referencias a temas como explorar el cine, la literatura y la pintura. Otros temas mencionados fueron, en el ámbito de la pandemia por COVID-19, los avances en el conocimiento del virus, sus orígenes, síntomas, vacuna, consecuencias para la salud mental, convivencia, procedimientos, tratamientos, efectos a largo plazo, tesis y antítesis del uso del cubrebocas, memes y teorías conspirativas, qué dice el país y cuál

es la realidad que se vive, el dióxido de cloro, pandemias pasadas, cómo cuidar mi salud mental, desmentir falsas noticias, fisiopatología, efectos a largo plazo y activación del botón rojo.

En otras áreas, señalaron la búsqueda de temas sociales, como la desaparición y los asesinatos; aspectos relativos a la escuela y las finanzas; lo social, los amigos y la tecnología. Mencionan también aprender programación en YouTube, los intereses personales, el entretenimiento, así como actividades para disminuir el aburrimiento. Mencionan también la política, la fecha o inicio de clases semipresenciales; cosas que pasaban en el mundo y en México; tareas, cómo hacer un huerto en casa, creatividad y manualidades; derechos humanos; experimentos sociales; series o programas de entretenimiento; superación personal, meditación y ejercicio.

En resumen, sobre las redes sociales

- Las más usadas: WhatsApp, Instagram, Facebook y YouTube, que se revisan varias veces al día por un 93%, 73%, 60% y 51% respectivamente. Hay una tendencia al incremento en el uso de TikTok.
- El mayor uso que le dan es “pasar el tiempo”.
- Escriben por WhatsApp. Un 29% comenta o postea por Instagram o Facebook entre una y varias veces al día, un 18% nunca postea en Instagram y un 29% no lo hace en Facebook.
- Los amigos, la familia y los compañeros constituyen los núcleos más fuertes de comunicación especialmente a través de WhatsApp, Instagram y Facebook.
- Los principales usos son: la comunicación personal, sobre todo en WhatsApp; el entretenimiento y la socialización. YouTube también se destaca para buscar diferentes tipos de información. Twitter principalmente para temas políticos.

#### 5.4 MANEJO DE INFORMACIÓN

A través de la internet, los jóvenes tienen al alcance una inmensa cantidad de datos e información a la acceden en cualquier momento, desde diversos dispositivos. Interesaba saber, para qué hacen búsquedas, qué es lo que buscan, qué importancia les dan a determinadas actividades en las que utilizan información de la red; cuáles son los medios que más utilizan para hacer sus búsquedas, con qué frecuencia los utilizan y también, con qué criterios seleccionan la información.

##### *Para qué buscan en internet*

Uno de los propósitos de sus búsquedas de información está vinculado a sus estudios, ya que, sumando las opciones *diario* y *dos veces por semana*, un 82% indicó *investigar sobre temas académicos*, el 72% *para respaldar sus ideas* y, de igual manera, el 72% *para encontrar citas de fuentes académicas*.

Pesa también una vertiente más personal, pues el 77% indaga *para resolver un problema o inquietud* y el 76% *para aprender un tema de interés propio*. El 54% indica realizar búsquedas sobre *lo que sucede en el mundo o la región*.

Cerca de la cuarta parte (25%) realizan búsquedas académicas y personales dos veces por semana. La información sobre el coronavirus presenta su mayor valor en búsqueda ocasional (27.3%) y es el valor más

bajo de todos en búsquedas diaria o dos veces por semana. No es por sí solo un indicativo de falta de interés, pues una revisión semanal del tema parecería suficiente, adecuada. En todo caso, vale la pena vincularlo con el reactivo siguiente que habla justo del peso —importancia— que le dan a los temas.

Las preguntas abiertas hicieron evidente que el conjunto de opciones base se cargó de temas académicos, información personal y la pandemia. Los estudiantes mostraron con sus respuestas a este reactivo que el espacio de la red es un medio de estar, distraerse y entretenerse. Algunos señalaron específicamente el interés por buscar libros, películas, series y música. Les preocupa el cuidado personal, la salud en el contexto de la pandemia y del encierro; también los temas académicos y de áreas disciplinares específicas. Otro tema de interés señalado fue el deporte.

### Importancia de los temas buscados en internet



Ilustración 13. Los temas más importantes

Los mismos rubros que obtuvieron los porcentajes más altos en búsqueda son calificados, en general, como *importantes* y *muy importantes*. Todos los aspectos académicos alcanzan entre un 82% y hasta casi un 94% en aprender de temas académicos, porcentaje similar al que presenta aprender temas de interés personal.

Lo dicho antes, ahora sí, aunque un segmento alto de la población lo declara importante ( $\approx 77\%$ ), casi la quinta parte de la muestra (18.7%) lo considera poco o nada importante.

### Temas buscados en internet

Si bien esta pregunta generó cierta redundancia respecto del propósito “¿Para qué buscas?”, confirmó en buena medida muchos de los aspectos señalados antes. El entretenimiento (90%) y los temas educativos (73%) son los más buscados, seguidos por lo social y la tecnología (54%), la ciencia (53%) y la salud (52%). Entre un 44% y un 47% de los jóvenes buscan también información sobre superación personal, política y artes. La literatura y los temas relacionados con ecología y medio ambiente, a pesar de ser los menos buscados, superan el 32% de interés, algo nada despreciable.



Ilustración 14. Temas que buscan

### Medios utilizados para hacer búsquedas en internet y frecuencia de uso

Los buscadores generales, Google principalmente, son de uso diario para un 92% de los jóvenes y llega a un 97% si se le suma el uso de dos veces por semana. YouTube también alcanza un 51% en uso diario y casi un 74% si se le suma el uso de dos veces por semana.

Resalta que las bases de datos abiertas y otros recursos, como los libros electrónicos, son utilizados entre diariamente y dos veces por semana por un 40%. Hay que señalar que en varios de estos casos la frecuencia “ocasional” o de “algunas veces por semana” es perfectamente compatible con el aprovechamiento de estos medios, pues la suma total de frecuencias de uso es alta: Google Académico alcanza un 86%, Wikipedia, sitios especializados, periódicos, libros electrónicos y bases de datos abiertas casi un 80%, y las bases de datos de organismos internacionales, audiolibros y foros públicos casi un 70%. Es decir, alrededor de tres cuartas partes (y más) son usuarios de estos medios.

Es importante considerar que las universidades hacen esfuerzos para contar con bases de datos en apoyo a las actividades académicas. Sin embargo, un 40% de los estudiantes no las usaba antes de la pandemia, porcentaje que bajó a 33% durante la misma y, en ambos periodos, 25% las usaba en forma ocasional. Se considera clave potenciar su uso, brindando información y capacitaciones. De igual manera, las bases de datos estadísticas de países son una fuente importante para el análisis, por lo que podrían aprovecharse mejor, dado que en este momento 64% de los sujetos las usan de forma ocasional o nunca.

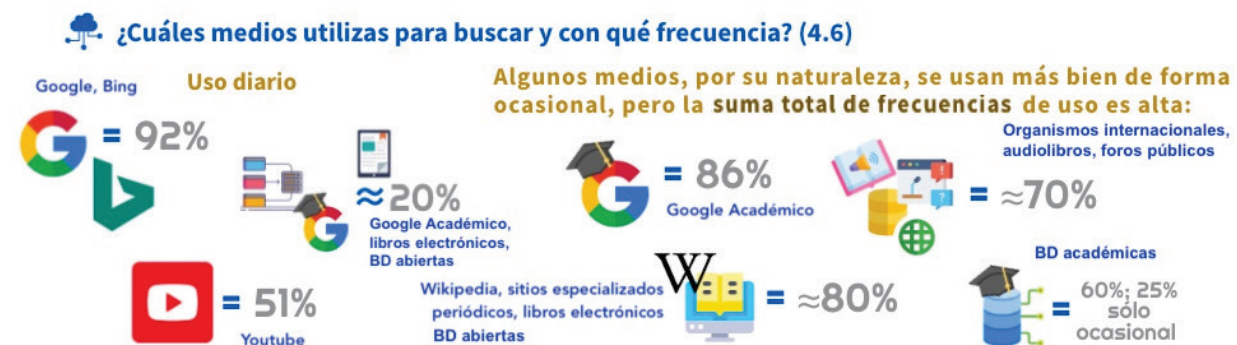


Ilustración 15. Medios que utilizan para buscar información

### Medios más frecuentes para acceder a la información durante la pandemia

Para conocer los medios más usados para acceder a la información en el contexto de la pandemia, del conjunto de opciones presentadas se mantuvieron ocho y aparecieron como nuevas las redes sociales y las páginas de gobierno.

Como en la situación prepandemia, los buscadores generales se destacan (91%) en consulta diaria y las bases de datos abiertas muestran un peso importante (≈30%), en especial, si asumimos que la frecuencia de una y dos veces por semana supone un uso racional de este recurso. Al sumar ambas alcanzan el 53%.

Resalta también el uso de las redes sociales, que no apareció en el reactivo anterior, con uso diario de cerca de la mitad de los jóvenes (46.7%) que las consideran una fuente de información.

En cuanto al uso de bases de datos académicas privadas, pese a que las universidades continuaron brindando acceso a éstas, una tercera parte de la muestra nunca las usó, si bien otra tercera parte sí lo hizo, si se considera la suma de las frecuencias de uso diario y dos veces por semana.

Usadas para seleccionar información durante la pandemia, en cualquier frecuencia, se encuentran en un 100% los buscadores, un 88% las redes sociales, 85% los sitios especializados y en un casi 80% las ases de datos abiertas, páginas de gobierno y periódicos.

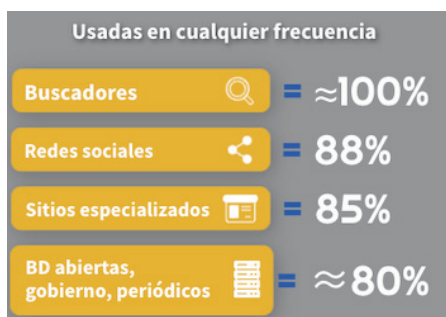


Ilustración 17. Medios, cualquier frecuencia

### Criterios para seleccionar datos e información

Los estudiantes indicaron que aplican algunos de los criterios presentados como opciones, entre ellos: seleccionar la información que tiene una *relación directa con el tema* (83%), aquella que cuenta con una *institución u organismo que respalda* el tema (73%), la que es *actualizada* (67%) y la que presenta *organización y claridad en sus contenidos* (57%); poco menos se interesan en que la información resulte sencilla y de fácil lectura (48%). Casi la mitad reconoce que las primeras opciones ofrecidas por el buscador (45%) es uno de sus criterios utilizados, en el *aspecto visual y gráfico* (45%), en los datos de *autoría* (38%) y en el apoyo o referencia a otras *fuentes de información* (36%).

### Medios más usados para acceder a la información

Uso diario ...



Ilustración 16. Medios más usados durante la pandemia

La opción “Otros” muestra muchos criterios en apariencia nuevos, sin embargo, muchos de ellos son en realidad una forma distinta de enunciar el criterio, un detalle o una forma de operarlo, entre ellos: que sea de organizaciones reconocidas, por la organización que respalda el texto, por el tiempo o antigüedad de publicación, la actualidad de la información, que contenga autor y fecha de publicación o por el autor de que se trata.



Ilustración 18. Criterios para la selección de información

También, utilizan otros criterios como comparar con otras fuentes, revisar si refieren bibliografía, si utilizan el protocolo de seguridad (https) al inicio de la URL y si está en formato PDF.

Se recomienda profundizar en la selección y manejo de información mediante la definición y aplicación de criterios de calidad específicos, como los enunciados, y mediante la multiplicación de los medios y las fuentes, en particular aquellas especializadas en temáticas y fuentes oficiales.

## 5.5 APRENDER (DE MANERA INFORMAL)

### *Temas estudiados - aprendidos en medios digitales*

En el contexto de esta investigación se entiende el aprendizaje informal como el que logran los estudiantes a través de los medios tecnológicos, por su propia cuenta y de acuerdo con sus intereses, más allá de los temas relacionados con el ámbito académico.

“No es nueva la idea de que aprendemos de nuestro entorno en la medida en que somos capaces de interactuar con él y adaptarnos a él [...] Sabemos que el ser humano es un ser intercontextual capaz de aprender de los recursos que lo rodean, haciendo de la vida un permanente estado de aprendizaje y adaptación que trasciende cualquier currículo o plan de estudios” (Sharples, Taylor y Vavoula, 2005, como

se citó en Cobo y Moraveck, 2011 p.31). Eso está ocurriendo en este ecosistema digital: los jóvenes están interactuando con estos artefactos y aprendiendo.

Hemos sondeado esto antes con numerosos grupos de estudiantes y prácticamente todos confirman haber aprendido “algo” (de forma intencionada) al margen de la escuela y con las tecnologías jugando un papel importante. Era una oportunidad de corroborarlo de manera más amplia y sistemática, si bien hay otros estudios que han hablado de esto, como el coordinado por Goyes Morán (2015) en uno de sus capítulos, centrado en la comunicación virtual como base de interacción con otros sujetos (y en ocasiones con objetos que son a fin de cuentas mediaciones, pues han sido producidas por sujetos), dice que los estudiantes logran “adquirir conocimiento y descubrir una variedad de recursos con los cuales aprenden de forma autónoma” (p. 189). Los estudiantes hacen referencia de manera específica a los tutoriales de YouTube, donde aprenden de los temas más diversos tanto de interés personal como de orden académico: “Los estudiantes buscan lo que necesitan en el momento y lo aprenden con facilidad; cuando les parece interesante y divertido, copian el *link* y lo envían a otro contacto” (p. 189).

Hay que agregar a esto que varias de las grandes compañías de tecnología y otros campos (IBM, Apple, Microsoft, Costco, Hilton, Starbucks, Bank of America) están utilizando en sus procesos de contratación otras formas de validación del conocimiento, más allá de los títulos escolares (Connley, 2018).

No estorba decir que hay incluso intentos de sistematizar estas estrategias propuestas por jóvenes —y otros no tan jóvenes— pero sin duda con un espíritu más cercano al de ellos. Dos “clásicos” en este campo:

*Ética hacker* (Himenan, 2001, p.37)

“En el mundo de la programación hacker, los maestros o ensambladores de fuentes de información a menudo son aquellos que acaban de aprender algo”. Toda la propuesta se basa en la construcción de comunidades en línea que intercambian y se enseñan unos a otros.

*The Edupunks Guide* (Kamenetz, 2011, P. 5)

“Cada vez más personas en todo el mundo se basan en esta revolución del conocimiento para explorar nuevos modos de aprendizaje y transformar lo que entendemos por ‘educación’”

“Quiero que todos los que lean este libro se entusiasmen por hacerse cargo de su propio aprendizaje”.

Para luego proponer su *DIY Manual* (Hágalo Ud. mismo) que es una guía detallada para desarrollar el aprendizaje personal en este contexto... (Op. Cit. p. 7)

*HowTo 1: Do Research Online*

*HowTo 2: Write a Personal Learning Plan*

*HowTo 3: Teach Yourself Online*

*HowTo 4: Build Your Personal Learning Network*

*HowTo 5: Find a Mentor*

*HowTo 6: Get a Credential*

*HowTo 7: Demonstrate Value to a Network*

### *Preguntas abiertas – categorías establecidas*

El abordaje de esta sección, a diferencia del resto del instrumento, empieza por dos preguntas abiertas, la primera de ellas relativa a los temas que han explorado, estudiado de manera personal (o colectiva, pero por interés propio) y apoyados en las tecnologías. Para el procesamiento se establecieron categorías con base en la revisión de lo dicho por los estudiantes, las principales fueron: salud, ciencias, vida cotidiana, artes, manejo de computadoras y programas.

En salud refieren principalmente aspectos relativos a la dieta, la nutrición, el acondicionamiento físico, con referencias importantes también al COVID y a la salud mental. Uno de los rubros más mencionados fue clasificado como superación personal, pero había énfasis en el autoconocimiento y el manejo del estrés, muy vinculados al contexto de la pandemia.

La categoría ciencias está marcada tanto por temas muy personales y otros que, por su redacción, hacen pensar en sus campos de estudio. Temas pues abordados por interés de conocer y profundizar, pero relativos a sus programas de estudio. Se destacan —por número de referencias— temas como administración, emprendimiento, ecología, cuidado del medio ambiente, política, historia y culturas del mundo.

En cuanto a temas de la vida cotidiana, llama la atención el aprendizaje de idiomas, la cocina, gastronomía, juegos y videojuegos. En el arte, refieren interés por conocer aspectos diversos de la música, suman de manera específica aprender a tocar un instrumento o realizar una producción audiovisual. La última categoría son referencias múltiples a dominios muy específicos de la tecnología, desde el manejo general de la computadora, el aprendizaje de lenguajes de programación y de programas o aplicaciones concretas.

### *¿Qué haces para aprender?*

Como en toda pregunta abierta, el abanico de respuestas es muy diverso, y hay desde quienes detallan estrategias, pasos, recursos que utilizan para aprender, hasta quien dice “busco en internet”. En el conjunto de respuestas hay también muchas coincidencias y es posible identificar una serie de acciones que siguen —en mayor o menor medida— la mayoría de los estudiantes; hay quienes señalan dos o tres de dichas acciones y quienes delinear la mayoría de ellas, pero hay consistencia.

### *Los pasos / acciones*

Se enuncia esta relación de acciones para tener la vista de conjunto de este “método” colectivo, y se explican y detallan luego los aspectos considerados en cada uno. Al observar el conjunto, parece pertinente compartirlo con los estudiantes, pues puede ser un recurso funcional que les ayude a definir de forma un poco más sistemática su estrategia de aprendizaje.

1. Definir, delimitar el tema a aprender.
2. Buscar y obtener información, definir estrategias para algo.
3. Organizar y validar la información.
4. Procesar, analizar la información.

5. Generar un producto propio o ideas.
6. Practicar, aplicar.

### *Definir, delimitar el tema*

Mencionan principalmente la importancia de precisar en qué consiste el tema, cuáles son los conceptos que se relacionan con el mismo, qué preguntas o dudas se tienen que ayuden a acotarlo y definir su alcance. Dicen también que esta acción es clave para establecer criterios de búsqueda de información. Algunos dicen ajustar su estrategia dependiendo de qué tema se trate, “qué quiero aprender”.

Para lograrlo sondean algunos documentos o recursos (incluyendo Wikipedia), preguntan a otras personas —muchos refieren padres, amigos, profesores y expertos en el tema— de quienes buscan orientación directa o algún material que les dé esa base esperada. También aprovechan las recomendaciones de otros usuarios que aparecen en diversos medios en internet. Insisten muchos en explorar diversos medios y fuentes como un aspecto importante para adquirir una visión más completa e integrar distintos puntos de vista.

Lo consideran un paso en el que clarifican y al que sigue otro en que profundizan sobre el tema.

### *Buscar y obtener información, definir estrategias para...*

La búsqueda en Google “pongo el tema” es común, limitada, pero funcional para muchos. En el ámbito escolar alguna responsabilidad tenemos al considerar suficientes esas referencias (casi siempre las primeras de miles, cientos de miles) “para aprender” y para realizar sus trabajos.

Otro patrón frecuente en sus respuestas es referir fuentes y formatos. Hay alusión constante a lo visual, lo gráfico; se vincula también con la mención reiterada a YouTube y los tutoriales. En las fuentes, es notable la mención constante a cursos en línea, con citas a gran parte de las plataformas (Udemy, Academia, EdX, Coursera, SAP Learning, Data Camp, LinkedIn Learning, Codecademy Go). Claro es que hay muchas más fuentes referidas: blogs, páginas, podcasts, la biblioteca de la universidad, redes sociales, documentales, aplicaciones, páginas y buscadores especializados, medios oficiales, bases de datos especializadas, estadísticas.

También llama la atención la insistente mención de búsqueda en varias fuentes, entre ellas, una vez más, personas que saben del tema, profesores y expertos.

### *Organizar y validar la información*

En este paso hablan de organizar la información, a veces como un paso previo —otras en paralelo— al análisis de ésta; muchos refieren a organizadores gráficos, que podrían considerarse parte de este ejercicio, si bien, fue considerado principalmente como una forma de procesamiento de la información.

Los criterios de validación citados son variados: la comparación con otras páginas de internet, confirmar si dicen lo mismo, si hace sentido. Si la información suena coherente “con lo que ya sé”. Si la sustenta una autoridad académica, si es posible identificar autor u organización (con credibilidad, dicen), también referida simplemente como la fuente. Otros señalan simplemente atributos varios sin especificar detalle al

respecto: confiables, atractivas, información verídica, actualizada, concisa, si tiene faltas de ortografía, etcétera.

### *Procesar información*

Se entiende este concepto, procesar la información, más cercano a manipular, hacer lo necesario para entender, aprender. Los estudiantes mencionan múltiples operaciones al respecto:

- Presentar, explicar a otros (como una manera de aprender); hacer una presentación.
- Explicar, presentar de manera reiterada mientras hago otra cosa (jugar, coser).
- Analizar, primero superficialmente y luego ir a distintas fuentes.
- Realizar un resumen, hacer notas en un cuaderno.
- Revisar el material, leer la página, subrayar.
- Repasar, volver a leer, ver, escuchar.
- Repetir hasta memorizar.
- Hecha la revisión primera, buscar reseñas y opiniones acerca del tema.
- Poner en práctica, hacer, prueba y error.
- Hacer ejercicios.
- Establecer relaciones, comparaciones entre la información.
- Dialogar con alguna persona.
- Realizar organizadores gráficos, esquemas, mapas mentales, mapas conceptuales.

### *Generar un producto propio o ideas*

Si bien se podría entender como parte del proceso anterior, la decisión fue separarlo por considerar significativo el hecho de producir, llegar a algo propio como resultado. En general hablan de *escribir, sacar sus propias ideas, generar diversos productos (presentaciones, textos, videos)*, a los que algunos suman: *confrontar, escuchar opiniones* como una acción complementaria.

### *Practicar, aplicar*

Hay múltiples referencias a aprender haciendo, ejercitar, practicar. Van desde la mención sencilla de la acción —como las anteriores— hasta enunciados más elaborados como el ejemplo que se presenta a continuación:

“Depende de qué aprendo, no todo se aprende igual. Si son cuestiones más prácticas, aprendo haciendo, realizando la acción, dialogando sobre ella, observando, imitando, etc. Si son cuestiones más de hechos o conocimientos declarativos aprendo cuando lo comparten, lo dialogo, creo algo con eso, lo uso en diferentes situaciones, lo relaciono con más ideas, etc.”

### *“El método”*

Está dicho: no es un método establecido, es una construcción hecha a partir de las muchas coincidencias observadas en las respuestas de los estudiantes. Somos conscientes de que son muy heterogéneas, como las que se presentan a continuación:

- “Prendo mi computadora y busco en Google”.

- “Primero busco en Google y ya de ahí si no encuentro información me voy a biblioteca”.
- “Primero busco algo que me interese y motive y me dé sentido, hago búsqueda en varios medios sobre ese mismo tema, ya sea videos, redes sociales, información en Google, busco a personas referentes en ese tema, leo lo que escriben y cómo son como personas, hago análisis, comparaciones, y me quedo con la información que me sirve.”

### *Dispositivos digitales utilizados para aprender*

En el ámbito del aprendizaje informal se preguntó a los estudiantes por los dispositivos utilizados con este propósito. Los resultados no son muy diferentes a los obtenidos para los dispositivos más utilizados en general. Antes y durante la pandemia el *smartphone* fue el dispositivo más utilizado para aprender, seguido de la *laptop*, con un 88.4% y un 84.8% de estudiantes que los usaban diariamente, respectivamente. El *smartphone* y la computadora personal sin duda son los dispositivos principales para aprender, siendo notable el crecimiento en el uso diario de esta última, que puede explicarse por la situación de confinamiento.

Por otro lado, la tableta y la computadora tuvieron un incremento de aproximadamente siete puntos en el uso diario durante la pandemia, llegando a ser utilizados por un 15.9% de estudiantes la tableta y un 21.4% la computadora de escritorio.



*Ilustración 19. Dispositivos digitales utilizados para aprender durante la pandemia*

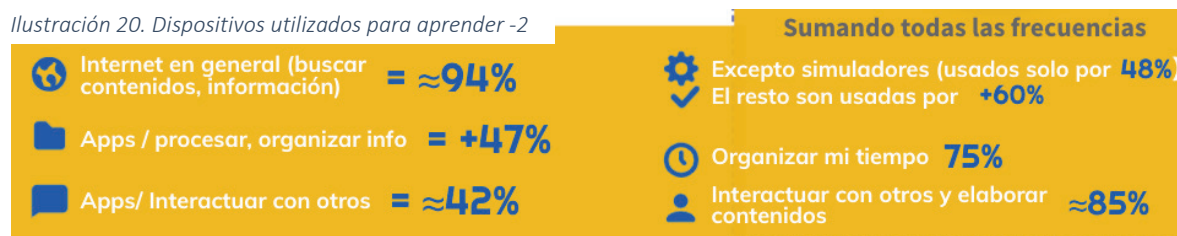
El resto de los dispositivos se usan de forma marginal. El uso de la consola de videojuegos se mantuvo constante, apenas una quinta parte de los estudiantes dice utilizarlo para aprender, sobre todo de manera ocasional. En esta misma perspectiva hay que decir que la televisión —si se considera el uso ocasional para aprender— es utilizada por la mitad de los estudiantes.

### *Medios digitales para aprender y su frecuencia de uso*

*Internet en general*, para buscar contenidos e información, es el medio más utilizado por encima de todos (93.7%); le siguen las aplicaciones para procesar y organizar la información, que alcanzan el 47.4 %; las aplicaciones que permiten interactuar con otros, con un 41.7%; y las que ayudan a elaborar contenidos propios, con un 35.1%.

En varios reactivos se hizo el ejercicio de sumar todas las frecuencias de uso (*ocasional, una vez a la semana, dos veces a la semana y uso diario*) a fin de observar y valorar cuántos son usuarios bajo cualquier

Ilustración 20. Dispositivos utilizados para aprender -2



frecuencia. Se consideró que este ejercicio es ilustrativo. En este caso resaltó que todos los medios digitales (internet, aplicaciones, juegos individuales y colectivos, podcasts y audiolibros) son utilizados por más del 60% de estudiantes, excepto los simuladores, que fueron el medio que un 48% de estudiantes no utiliza.

Solo las aplicaciones para organizar el tiempo alcanzan un 75%, las que ayudan a elaborar contenidos propios casi un 82%, las que sirven para interactuar con otros un 85% y las que sirven para procesar información un 90%.

### Forma de localizar la información y frecuencia

Se sabe muy bien que Google (principalmente) y otros buscadores son la principal forma de búsqueda de contenidos. No es diferente en el caso de búsquedas con el propósito de aprender. Son usados diariamente por el 91.6% de jóvenes, valor que sube hasta 96.5% de uso si se toma en cuenta el *uso diario* y de *dos veces por semana*. Los *videos* con su potencia narrativa para la presentación de procesos, secuencias y la existencia creciente de este tipo de materiales sobre diversos temas académicos son utilizados diariamente por un casi 61% de estudiantes, pero si se toma en cuenta la frecuencia de uso dos veces por semana, alcanza casi un 85%. Los *sitios especializados* entre el *uso diario* y *dos veces por semana* son utilizados por un 64% de estudiantes. Sin embargo, se hace importante resaltar que en este rubro se encuentran los blogs, entre los que hay al menos dos categorías muy claras, aquellos creados por verdaderos especialistas y los que gozan de popularidad aunque no necesariamente posean calidad en su contenido.

Las *bases de datos académicas* son utilizadas entre *dos veces a la semana* y *diariamente* por casi un 52% de estudiantes, pero el uso general, considerando todas las frecuencias, es del 89% de jóvenes. Lo mismo pasa con los *libros digitales*, que cuentan con un uso general del 80% de los jóvenes.

Asimismo, se aprecia una tendencia a utilizar *podcasts* y grabaciones de audio para aprender o informarse; pese a ello, un 35.7% de los estudiantes no los usa. Los medios visuales o visual-auditivos son los más utilizados, como Google, YouTube, Vimeo, entre otros.

Llaman la atención también —al considerar todas las frecuencias de uso— los valores que reportan *cursos en línea* extraclase, con un uso general del 60%; los *libros digitales*, ya mencionados, con un 80% y los *grupos de discusión*, con un 70%.

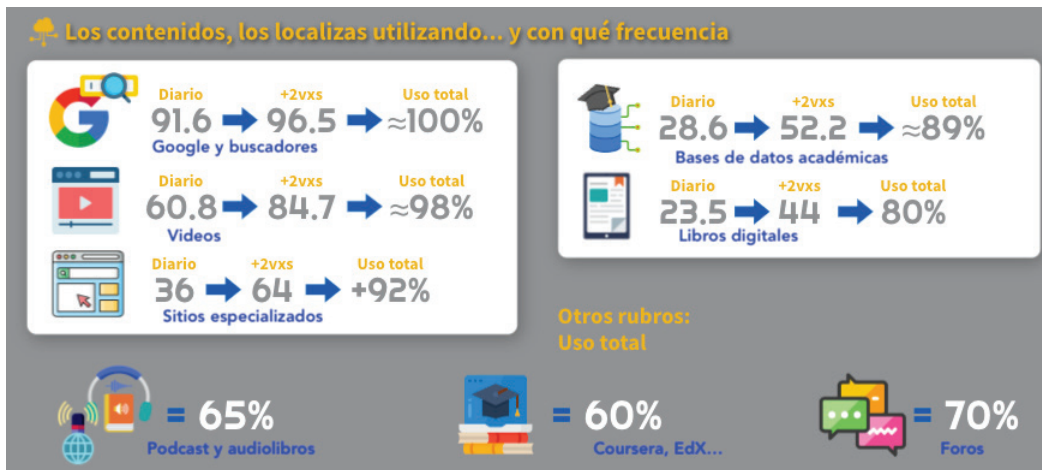


Ilustración 21. Medios para localizar información para aprender

### Interacción para el aprendizaje, con pares y personas en relación de autoridad



Ilustración 22. Interacción con otros

La interacción con otras personas es un factor clave para el aprendizaje. En el entorno digital esta premisa sigue vigente, cambia en algunos aspectos, pero, a fin de cuentas, no se modifica en lo sustantivo: el diálogo, entendido como flujo de ideas entre ambas partes, el acceso y revisión de materiales, la retroalimentación a los productos del aprendiz, las explicaciones de conceptos, por señalar algunos. La interacción enriquece el proceso y posibilita mayores aprendizajes. En estos reactivos exploramos dos tipos de interacción frecuentes en cualquier entorno, pero que tienen cierto realce en el digital porque se posibilita el acceso a sujetos ubicados en otras latitudes y de perfiles más diversos: a) Interacción con sus pares y b) Interacción

con personas que tienen algún tipo de autoridad respecto del estudiante, sobre todo en el tema que está abordando (profesores, asesores, expertos).

Es notable que en varios de los rubros señalados los jóvenes señalan mayor incidencia, peso, en la interacción con pares. Las áreas en las que se destaca que la interacción en línea con pares fue más beneficiosa que la que se tuvo con personas de autoridad académica fueron tres, enfocadas en *dar ideas*, *sugerir mejoras* en trabajos y *ayudar a comprender temas* o actividades. Es revelador cómo el diálogo horizontal, el aporte de ideas, la propia retroalimentación, son apreciadas como superiores, es decir más frecuentes, cuando vienen de un par.

Sin embargo, en otras dos áreas, fueron las figuras de autoridad quienes tuvieron un porcentaje más alto de estudiantes que indicaron que estas brindaron mayor apoyo. Una de estas áreas fue la capacidad de sugerir material para revisar y la otra, brindar una guía o pautas para aprender.

Llama la atención que un porcentaje pequeño de estudiantes no interactuaron en línea con estudiantes ni con autoridades, lo que sugiere explorar la importancia de esa comunicación y apoyo cuando el proceso de aprendizaje se realiza en línea y cómo puede fortalecerse.

### *Habilidades desarrolladas utilizando tecnologías*

Los jóvenes reconocen que las tecnologías les ayudaron a desarrollar determinadas habilidades, lo que brinda luces sobre el uso que se le puede dar a la tecnología para complementar el desarrollo de competencias profesionales que se hace desde la universidad.

La principal habilidad, señalada por un 85% de los estudiantes, fue la *investigación*, pero, también fueron importantes la *comunicación* (70%), el *aprendizaje autónomo* (67%), el *trabajo en equipo y razonamiento* (+61%), la *colaboración*, la *resolución de problemas*, el *pensamiento crítico* y la *lectura y escritura* que, de acuerdo con un 49-55% de jóvenes, fueron desarrolladas con el uso de la tecnología.



Ilustración 23. Habilidades desarrolladas al utilizar tecnologías

Las habilidades con menor cantidad de respuestas fueron *uso ético de la información e idiomas*, que solo fueron señaladas por un 37.4% y un 34.7% de los estudiantes respectivamente.

### *5.5 BIS APRENDIZAJE FORMAL (ESCOLAR)*

Si bien nuestro énfasis inicial, como ya se dijo, estuvo en el aprendizaje informal, sabedores de que los jóvenes están aprendiendo muchas cosas por su cuenta, al margen de la escuela, se reconoció que, dado el contexto de la pandemia, era importante indagar sobre algunos aspectos del entorno escolar: qué acciones y medios utilizaron para dar continuidad a su trabajo escolar, qué aplicaciones utilizaron para realizar las videoconferencias —centrales en este proceso—, además de que se les pidió también valorar las actividades que fueron centrales en el proceso, así como señalar los medios utilizados para comunicarse. Como se puede observar los reactivos se centran más en la coyuntura vivida.

### *Actividades que fueron parte del proceso de aprendizaje escolar durante este tiempo y su valoración.*

Lo usaron	Medios / acciones	Valoración
+85% (95% + 2vxs)	 Sesiones síncronas (videoconferencia) suplir actividades en aula	3.92
+52% (≈79%)	 Con profesor, dudas, asesorías	3.77
+39% (67%)	 Actividades asíncronas, individuales	3.54
38.5% (+70%)	 Trabajo colaborativo (proyectos)	3.54

**Todas las acciones fueron parte de la actividad escolar en más del 91%.**

Ilustración 24. Actividades del proceso de aprendizaje durante la pandemia

Por supuesto con diversos valores, pero las acciones indicadas estuvieron presentes. Una vez más para el análisis se consideró la suma de los rangos *diario* y *dos veces por semana* (2vxs), frecuencias que se consideraron pertinentes para actividades en el marco de los cursos, pues la mayoría tienen usualmente una o dos sesiones. Las respuestas: 85% tuvieron *sesiones síncronas* —si se suman otras frecuencias es prácticamente el 100%—; el *contacto con el profesor* fue señalado por el 79%; alrededor del 70% indican también *actividades asíncronas* (en plataforma) resueltas personalmente y el *trabajo colaborativo*.

Un poco más abajo las actividades asíncronas *a resolver con compañeros* (58%) y la *retroalimentación ofrecida por el profesor* a través de diversos medios (63%).

Si se considera el total de las frecuencias, es notable que todas las acciones mencionadas fueron parte de la actividad escolar en más del 91%.

Además, se calificó la experiencia tenida por los estudiantes en esas actividades con valores de 1 (más baja) a 5 (la más alta). La calificación de todas las actividades oscila entre 3.36 al 3.92 con desviación estándar entre 1.14 y 1.23 y 4 como la moda generalizada. En la tabla se muestran las calificaciones de las actividades más mencionadas, si bien debemos decir que las calificaciones restantes son muy similares (entre 3.36 y 3.56).

Estos datos parecen indicar una valoración más bien alta de las actividades. No deja de llamar la atención que las sesiones síncronas recibieran la calificación más alta, lo que sumado a los sondeos realizados pareció ser una modalidad esperada por los estudiantes para dar continuidad al trabajo escolar. No deja de llamar la atención que el trabajo con compañeros —en equipos— sea el rubro con menor valoración, una queja constante de algún sector de la población, derivada de su experiencia negativa con estas actividades. Un tema, sin duda, en el que aún hay mucho por trabajar, pues la constitución de equipos que realicen un verdadero trabajo colaborativo es fundamental.

### Otros

Como siempre estas preguntas abiertas amplían el panorama, abriendo en ocasiones el abanico a nuevas opciones y en otras estableciendo variantes o detalles sobre algún ítem ya mencionado. Las respuestas más frecuentes se podrían agrupar en estas categorías: *revisar material indicado por el profesor*, *resolución de*

dudas, actividades en equipo, realizar proyectos, conversar con compañeros, participar en laboratorios (virtuales y presenciales), sesiones extra con el profesor para revisar un tema, resolver dudas... en estos casos hablan de ir al aula ocasionalmente o usar algún chat o videoconferencia (WhatsApp, MS Teams).

### Comunicación en los grupos de clase

Las plataformas de cursos y el WhatsApp claramente conforman los medios más utilizados. A pesar de la percepción generalizada de que es un medio en desuso, el correo electrónico mantiene una presencia importante: más de una tercera parte lo identifica como tal y si se suma el uso ocasional que alcanza casi la mitad de la población reporta un 86%.

Facebook es claramente relegado en esta función (apenas 30% lo usan), más aún que el teléfono (55%).



Ilustración 25. Se comunicaban a través de...

### Medios para retroalimentar

En la imagen se muestran los medios utilizados por los profesores para retroalimentar los productos y en general la actividad de los estudiantes. Como se puede observar en la ilustración correspondiente, la retroalimentación a través de los propios documentos es reconocida como el medio más frecuente; le siguen las plataformas de cursos (LMS) y la videoconferencia o videollamada, por cierto, con valores muy cercanos al uso del correo electrónico. Se resalta también que, a pesar del uso amplio y sistemático de WhatsApp, incluso como medio preferido de comunicación según se ha reseñado, más del 46% nunca lo utilizaron como medio



Ilustración 26. Medios para retroalimentar

de retroalimentación. En algunas instituciones —y en ocasiones en solo en algunas áreas o departamentos de éstas— el WhatsApp está prohibido como forma de comunicación. Algunos lo consideran una interacción invasiva por utilizar como base el teléfono personal del estudiante. Curiosamente los sondeos realizados acerca del tema en varias universidades dicen que los problemas derivados de este uso son prácticamente cero.

### Sesiones síncronas a través de...

Al inicio de la pandemia, y siendo claro que la situación se prolongaría al menos por meses, continuar con la actividad escolar a través de sesiones síncronas por videoconferencia tomó enorme fuerza. Algunos apostaron por servicios

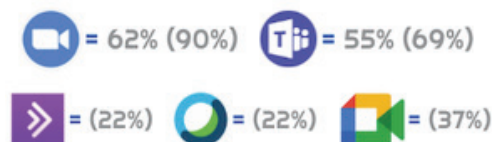


Ilustración 27. Plataformas de sesiones síncronas

gratuitos, incluso el servicio gratuito de Zoom a pesar de la condición original de limitar este tipo de cuentas a sesiones de 40 minutos<sup>5</sup>.

En la imagen correspondiente se presentan las que fueron las más utilizadas. Zoom y Ms Teams (como parte de Office 365, que se ha difundido en muchas instituciones educativas) son los más usados; al sumar frecuencia *ocasional* alcanzan el 90% (Zoom) y el 69% (Teams), respectivamente, mientras que Blackboard Collaborate y Webex llegan ambos al 22% y Google Meet al 37%. Otras, como Jitsi, Adobe Connect, GoToMeeting, ooVoo, alcanzaban apenas del 3 al 7%, y eran usos más personales que institucionales.

## 5.6 LA COLABORACIÓN

La pregunta primera en este ámbito fue “¿Con qué frecuencia utilizas medios tecnológicos (laptop, computadora, tablet, teléfono) para realizar actividades colaborativas en...?”. Luego de la pregunta aparecían las diversas categorías establecidas. No hubo una definición precisa del concepto *colaboración*, por lo que cada participante contestó desde su propio imaginario. Ahora bien, presentarlas como opciones daba contexto a dicho imaginario (ver tabla).

Tabla 2. Contextos en donde colaboran

	No uso	Poco (ocasional)	Bastante (c/frecuencia)	Mucho (constante-mente)
Grupos de estudio	12.5%	17.5%	25.9%	45.0%
Grupos de trabajo	15.2%	14.2%	27.7%	43.1%
Social (familia, amigos)	7.5%	25.7%	29.9%	37.6%
Interés personal (música, hobbies, salud, deporte)	7.0%	14.7%	25.7%	52.9%
Participación social (apoyo a causas, proyectos)	17.8%	36.4%	25.8%	21.0%

Los resultados parecen decir que la colaboración es habitual en los ámbitos señalados, si consideramos todas las frecuencias (colaboro ocasionalmente, bastante, mucho), lo cual es razonable para este tipo de práctica —no es forzoso que ocurra todos los días—.

Con esa lógica de análisis, los ámbitos que registran valores más altos son *grupos de estudio* (88%), la colaboración *con grupos de interés personal* y la colaboración *social* (*amigos y familia*), que tienen un resultado de 93%.

Sólo las opciones de *participación social* y los *grupos de trabajo* tienen un poco menos de participantes ≈85% y 83%.



Ilustración 28. Contexto de mayor colaboración

<sup>5</sup> Hay que reconocer que la compañía respondió frente a la situación eliminando esa limitante por algún tiempo.

Hablamos de cualquier manera de que más del 80% que sí lo hacen.

### Aplicaciones más utilizadas para colaborar

La principal actividad en la cual los jóvenes hacen uso de aplicaciones para la colaboración son los *grupos de estudio*. Las aplicaciones que más utilizan son los sistemas de *videoconferencia*, seguido de las *plataformas educativas*, los *foros* y *mensajería instantánea* más las unidades (*drives*) en la nube, mismas que usan en grupos de trabajo, con excepción de las plataformas educativas. WhatsApp, aplicación más utilizada en el momento actual, queda ubicada en la mensajería instantánea.

Para la colaboración / interacción en la categoría de *grupos sociales*, las redes sociales son las aplicaciones preferidas, seguidas de las de mensajería. Por otro lado, aunque se usan menos, las aplicaciones de colaboración para los *grupos de interés* y los de *peticiones de apoyo a proyectos o causas* tienen en las redes sociales su medio principal.

### Trabajo colaborativo en equipo pequeño



Ilustración 29. Medios usados para colaborar en grupo pequeño

Para el trabajo académico que se desarrolló de manera remota, las aplicaciones de mayor uso para los estudios fueron el WhatsApp y las de mensajería, pues se reportó un uso diario por más del 60%, seguidos por la videoconferencia y redes sociales con más del 45%.

Si consideramos el uso global —cualquier frecuencia— los valores reportados son altos; teléfono, el menor, alcanza más de las dos terceras partes de la población encuestada.

## 5.7 PRODUCCIÓN

Como se mencionó en la introducción y el marco teórico, los medios digitales tienen atributos que han incidido de manera importante en la modificación de las prácticas de las personas. Se constituye un ecosistema digital que enmarca y hace posibles prácticas con características diferentes, se producen incluso nuevas prácticas.

El uso de artefactos digitales para la producción es uno de los hitos de esta transformación. En el contexto de la internet y la web, se pasa de meros consumidores de información a *prosumidores*, término acuñado por Toffler (1980), que define al sujeto como una combinación de productor y consumidor. Pero desde el inicio y desarrollo de las computadoras hubo un especial interés por su aplicación a la realización de tareas que implicaban grandes cálculos y de ahí su extensión con la informática y el tratamiento de datos para producir algoritmos (aplicaciones) que realizan las más diversas tareas.

Existen miles de estas aplicaciones que permiten abordar múltiples ámbitos, generar objetos que antes se producían de manera manual o simplemente no se hacían. En esta sección se exploran algunos aspectos de esta faceta: los estudiantes como productores, qué tipo de objetos generan, con qué herramientas, el nivel de dominio de éstas, la frecuencia de uso.

### Productos y nivel de dominio

*Hay objetos que no producimos todos los días.*

Muchos tipos de productos no se trabajan a diario, salvo por algunas personas. Esto se entendería como el común de esa práctica. No se hacen videos todos los días a menos que se tenga un rol o trabajo profesional particular que lo exija. Por ello, para muchos productos los valores más altos se presentan en las frecuencias *una vez por semana* y *ocasional*.

*Nivel de dominio.* Los productos que la mayoría de los jóvenes realizan con alto nivel de dominio son los comunes: *documentos de texto* y *presentaciones*. Un poco más abajo, las *hojas electrónicas de cálculo*; a fin de cuentas, se trata de números, matemáticas, se sabe de la resistencia a usarlas y lagunas en su manejo.

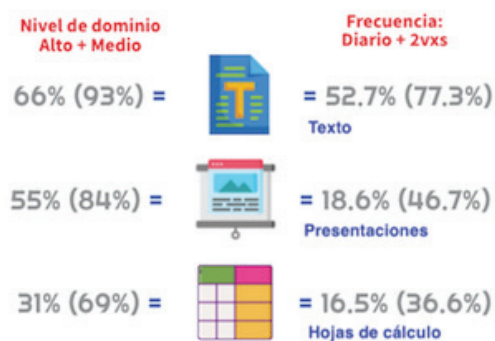


Ilustración 30. Productos que elaboran y su frecuencia

*Frecuencia.* Estos mismos productos tienen también algunas de las frecuencias más altas, si bien las diferencias entre uno y otro son mayores, lo cual se explica, de manera simplista, como “escribimos casi a diario”, pero no hacemos presentaciones todos los días. Como se ve en la ilustración anterior, al considerar las frecuencias *diarias* y *dos veces por semana* (2vxs) la producción de textos sobrepasa tres cuartas partes de los participantes, las presentaciones se acercan a la mitad de los mismos y las hojas de cálculo sobrepasan la tercera parte.

A estos productos les siguen los vinculados con la imagen y la multimedia. En la elaboración de *imágenes*, *infografías*, edición de *fotografías*, hay un nivel de dominio de medio a alto. Las frecuencias

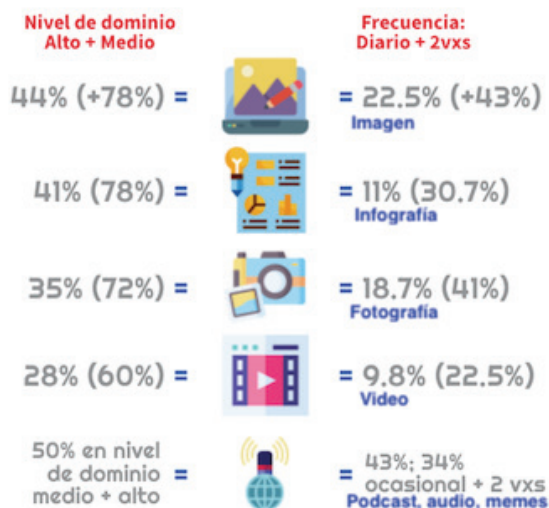


Ilustración 31. Productos multimedia

también se acercan considerando realización *diaria* y *dos veces por semana*. Los videos y audio podcasts también cuentan con un 50% de estudiantes que los utilizan con un nivel de dominio medio y alto. En frecuencias se acercaron en valores considerando más bien *dos veces por semana* y *ocasional*, lo cual es comprensible de nuevo, por el tipo de objetos. En conjunto, es una producción importante de multimedia. Sabemos que los formatos son muy diversos, al igual que la complejidad, pero los estudiantes se ven como productores de estos materiales

Conforme los dominios necesarios para producir cada objeto son más sofisticados, disminuye lógicamente el número de estudiantes creadores de los mismos. Aun así, si se considera dominio medio y alto en todo este conjunto de productos los valores oscilan entre el 48 al 40%, que no son pequeños. La música y las aplicaciones móviles son parte de este grupo.

Material interactivo 48%, Sitios web 46%, Mash Up-video ≈42%, Aplicaciones móviles ≈43%, Libros digitales 40%, Música 42%.

Se puede considerar que hay una tendencia a producir, los estudiantes están creando, incluso en tecnologías tan sofisticadas como *realidad aumentada* y *realidad virtual*, en donde alrededor del 24% señalan haber participado.

### *Otros productos*

Como es usual, estas respuestas abiertas develan parte del pensamiento de los participantes. Las opciones que se propusieron en la encuesta corresponden a tipos de objetos, aDe la categorías, no especifican sus propósitos, contenidos. Se establece “Textos”, no si es poesía, prosa, ensayo. Por tratarse de una mirada al mundo digital, se eliminaron productos manuales. De la misma manera se eliminaron las referencias a herramientas específicas utilizadas (hacer *video streaming en Instragam*, o videos para YouTube). No quisimos ser del todo ortodoxos, se puede observar en la relación, aun con todo lo señalado, se registraron algunas categorías que se considera aportan a la comprensión de este ámbito.

Algunas de las respuestas recibidas van en este sentido, “precisan” tipos más específicos de productos. Aquí la relación de estos:

- a) Desarrollo de Apps
- b) Audios
- c) Blogs
- d) Contenido para redes sociales
- e) Cursos
- f) Diagramación (diseño editorial)
- g) Encuadernación
- h) Ilustraciones-dibujos
- i) Juegos
- j) *Lives* de Instagram
- k) organizadores gráficos (en especial mapas conceptuales y mentales)
- l) Modelado BIM y asistencia de programación (domótica en las casas)
- m) Música con imagen
- n) Programación estadística
- o) Planos y representaciones arquitectónicas
- p) Piezas publicitarias
- q) Renders y diseños arquitectónicos
- r) Spots

- s) Stickers
- t) Videos (diversos usos, formatos y medios)
- u) *Webpages*
- v) Pizarrones en línea
- w) Arte digital
- x) Edición de textos no propios
- y) Poesía
- z) Modelado 3D
- aa) Bases de datos
- bb) Logos
- cc) Diseño de piezas mecánicas
- dd) Conciertos online.

### ¿Disminuyó/aumentó tu producción de contenidos durante la cuarentena?

El balance general: señalan que aumentó = el 55.7%; que disminuyó = el 35%

	%
<b>Aumentó mucho</b>	<b>24.8</b>
<b>Aumentó poco</b>	<b>30.9</b>
<b>No hubo cambio</b>	<b>8.4</b>
<b>Disminuyó mucho</b>	<b>12.7</b>
<b>Disminuyó poco</b>	<b>22.3</b>

Interesantes datos, una nueva mirada al momento que atravesamos. Habrá que indagar, comprender con mayor precisión las causas. ¿Se debe al acceso generalizado a la tecnología?, ¿incide el crecimiento del ancho de banda?, ¿el tiempo dedicado a estudios?, ¿hay una motivación personal?, ¿o fueron formas de enfrentar la cuarentena?

Tabla 3. Variación de la producción

### Mi propósito al producir contenido digital

Cumplir con actividades académicas 96%, Entretenerme 90.5%, Hacer lo que me gusta ≈90%, Probar nuevas tecnologías 81%

Generar productos académicos aparece como la principal demanda. Esta apreciación coincide también con el tipo de productos que realizan, según se indicó antes, parece pues que, al menos en parte, el trabajo escolar incide. Se debe señalar que muestra también el tipo de productos que solicitan los profesores: texto, hojas de cálculo, presentaciones con algunas imágenes, fotos, infografías...

Si bien, como se dijo antes, se observa un crecimiento en la generación de productos multimedia, resaltan también las opciones *entretenerme* y *hacer lo que me gusta* con valores cercanos al 90% si se suman todas las opciones. No es despreciable tampoco señalar que la opción *fomentar comunicación regional/global* muestra un 61%.

## 5.8 VIDA DIARIA

Esta categoría refiere a actividades cotidianas que realizamos para organizar nuestro día a día, nuestras actividades. Comer o comprar comida o alimentos para preparar, transportarnos, compras en general, hacer trámites diversos, etcétera.

### Acciones de vida diaria a través de medios digitales

Como en otros rubros se identifica que diversas acciones de vida diaria no se realizan a diario, lo cual es razonable dada la naturaleza de éstas. Solo *llevar una agenda* y *cuidar la salud* presentan valores cercanos al 20% en la frecuencia diaria.

Los valores más altos reportados en una frecuencia específica se ubican en la opción *ocasional*, en donde varias acciones se ubican —previo a la pandemia— por encima del 40%; *comprar objetos, mercancías, comprar boletos de avión, autobús, reservar hospedaje, gestionar trámites, pagos e identificar eventos y comprar boletos para los mismos*. Otro número importante se ubica, en esta misma frecuencia *ocasional*, en valores que van del 34% al 39.3%: *gestionar citas, gestionar pagos, bancos, solicitar transporte —citadino— o comprar comida*.

Obviamente, en muchos de estos rubros los valores *durante la cuarentena* disminuyen de manera significativa: no salíamos, se estaba en casa, por lo que transporte (local y foráneo), hospedaje, eventos, presentaban valores de “No uso” de entre 60 y 70% (ver imagen). En contraparte la realización de trámites, bancos y compras en general tienen un ligero incremento, como también era de esperar. Sorprende un poco que la *compra de comida* varía apenas tres décimas (19 a 18.7% que no lo usaban), pero el valor es muy alto, pues más del 80% sí lo hacen en cualquiera de las frecuencias.



Ilustración 32. Operaciones que caen durante la pandemia y otras que aumentan

Estas prácticas distan de ser homogéneas. Si se consideran las frecuencias *diario* y *dos veces por semana* se observa que mientras una cuarta parte de los estudiantes dice llevar una agenda diaria el 30% nunca lo ha hecho. En estas mismas frecuencias, un grupo (+20%) *solicitaba transporte local* (cayó luego al 10%) pero, al mismo tiempo un 28.8% de estudiantes decían nunca hacerlo. Las mismas prácticas mencionadas con un alto valor en la opción *ocasional* muestran en contraparte valores que van de casi el 30 a 40% de estudiantes que nunca lo hacen.

*¿Qué tan importante es para ti poder hacer esas tareas por ese medio?*

Este reactivo utiliza expresiones que —inferimos primero y validamos luego en la prueba del instrumento— representan construcciones semánticas relativas al peso de las prácticas (realizadas por medios digitales) en la vida de los jóvenes universitarios. Se reconoce que, a pesar de lo realizado, las expresiones están sujetas a la interpretación e imaginario personal. En el diálogo con quienes participaron en la prueba de instrumento existía bastante claridad acerca de las diferencias de significados, pero siempre cabe la reinterpretación o la construcción semántica diferente.

Si bien hay cierta gradualidad en ellas (de menor a mayor intensidad) las dos últimas suponen el tope de intensidad, pero desde dos significados diferentes:

1. *Me facilita las cosas.*
2. *No me ajustaría el tiempo* (haciéndolo de otra forma).
3. *Mi vida depende de ello* (me afecta, es muy importante para mí).
4. *Así se hace, ¿no?* (tiene el mismo nivel de importancia, pero supone una apropiación de la práctica con su mediación tecnológica). Con cierto desenfado e ironía, parece decirnos “asumo que las cosas ahora se hacen así”.

*Me facilita las cosas* presenta los valores más altos. *Compras*, ≈53%, *transporte y citas*, ≈35%, *trámites, pagos, comida*, +40%.

Cuando sumamos las dos categorías de mayor intensidad o importancia (*Mi vida depende de ello* y *Así se hace, ¿no?*) resaltan las siguientes prácticas: llevar una *agenda*, +22%, *comprar, encargar comida*, 22%, cuidado de la *salud*, +30%.

La expresión “*Así se hace, ¿no?*”, la cual como se dijo antes, denota un nivel de apropiación de esta práctica, presenta valores que podrían parecer pequeños (13 a 15%), pero que al mismo tiempo muestran cómo ciertas prácticas se van moviendo al entorno digital de manera permanente. Las prácticas que ostentan los porcentajes mencionados son: la realización de *trámites, pagos*, adquisición de *boletos* en especial para transporte foráneo, la reserva de *hospedaje* y la identificación de *eventos* que incluye la adquisición de boletos para los mismos.

### *Otras*

Como en muchos otros reactivos y ámbitos se abrió la opción para que mencionaran otras tareas, acciones que realizan en el marco de esta práctica. Las respuestas que tuvieron mayor frecuencia fueron:

- a) Socializar, comunicación y contacto interpersonal
- b) Las relativas a entretenimiento (diversas referencias).
- c) La productividad, organización de su agenda, materiales.
- d) El cuidado de la salud.

A éstas se agregaron las más diversas respuestas: aprender cosas diversas, personales, buscar ideas- inspiración (*sic*), gestionar actividades de la universidad, cyberactivismo feminista y ecológico, compartir trabajos, materiales, compras a domicilio, trabajo (como algo del diario, necesario), crecimiento en la fe y la espiritualidad.

### 5.9 ENTRETENIMIENTO

El entretenimiento tiene muchas caras en el ecosistema digital. Así lo demuestra, entre otras vías, la referencia constante hecha por los estudiantes en las diversas categorías exploradas, sobre todo a través de las preguntas abiertas, en las opciones de *otros/as* en diversos reactivos. Un ámbito de entretenimiento muy específico en el mundo digital es el juego a través de estos medios, aspecto que se decidió sondear.

#### Dispositivos utilizados para jugar

Los dispositivos utilizados constituyen un primer elemento de este análisis.

Los valores más consistentes son en la frecuencia ocasional, en unos rubros se ubican alrededor del 20% y en otros del 10% o un poco arriba... Sobresale el 34% del juego diario en el *smartphone*. En este mismo dispositivo el nivel de uso global es del 80.5%, por mucho, el más utilizado. El segundo lugar lo ocupa la *laptop* (16.5% diario, global 55%). Las consolas de videojuego, el recurso más sofisticado, presenta valores de entre 6% y 8.5% en las frecuencias diaria y semanal y un 19% en la ocasional, casi un 45% global.



Ilustración 33. Dispositivos más utilizados para jugar

#### Tipos y modalidades de juego

Las categorías establecidas son reconocidas por la mayoría, acorde con la prueba del instrumento y los diálogos sostenidos con los participantes en dichas pruebas. Algunos señalaron un poco de confusión entre *acción*, *estrategia*, incluso con *arcade*. Esta confusión se explica de sobra porque las líneas divisorias entre una categoría y otra son difusas, pues diversos juegos utilizan elementos de varias categorías.

Hay incluso juegos *educativos* que utilizan metáforas de las categorías mencionadas, si bien, por lo general, el propósito educativo es más o menos evidente.



Ilustración 34 Principales tipos y modalidades de juego

Las modalidades identificadas son: partida individual, juego cooperativo (partidas por equipo) y juegos competitivos. Acorde con estas categorías los juegos más referidos son (ver imagen): estrategia con 63.8% de estudiantes que sí los juegan (37% en partidas individuales como la modalidad más utilizada), juegos de mesa con 57.6% que sí lo juegan, el 27% en modalidades de juego cooperativo y los juegos de acción con 56.7 que sí lo juegan y 32.2% en partidas individuales como la modalidad más utilizada.

A estos tipos de juego le siguen con valores cercanos, los de arcadia (aventura) con un 51.4% de estudiantes que los utilizan. Por la característica de estos juegos el mayor peso lo presentan las partidas individuales.

El resto de los tipos de juego reportados son utilizados por alrededor de una tercera parte de los estudiantes, entre 31.2% y 37.2%, valores no despreciables, como se observa en la tabla 4.

	Partidas individuales	Cooperativos (Vs equipos rivales)	Competitivo (solo Vs rivales)	Sí lo juegan
De estrategia	37.0%	24.9%	18.6%	63.8%
Juegos de mesa	16.0%	27.2%	23.0%	57.6%
Acción	32.2%	32.0%	19.3%	56.7%
Arcade (aventura)	33.7%	13.7%	7.9%	51.4%
Educativos	21.6%	8.4%	6.5%	37.2%
Deportivo	16.5%	14.2%	10.6%	35.9%
Simuladores	20.2%	8.5%	5.7%	34.0%
Musicales	19.9%	6.1%	4.7%	31.2%

Tabla 4. Tipos y modalidades de juego (detalle)

### Otras prácticas de entretenimiento

Otras prácticas de entretenimiento registradas se muestran en la ilustración y la tabla siguientes. La ilustración muestra cómo variaron las principales de estas prácticas en la frecuencia diaria antes y durante la pandemia. *Escuchar música* parece ser una práctica consistente, donde casi alrededor de tres cuartas partes de los estudiantes lo hacen a diario y menos del 2% no lo hacen nunca.

Llama la atención que la *navegación por sitios diversos*, vinculada con una modalidad del ocio en la actualidad —transitar, ir de un sitio a otro sin ningún propósito—, se incrementa en más de 20 puntos porcentuales durante la pandemia.

La otra práctica que crece de manera importante es *leer*, que sube 11 puntos porcentuales. Un dato que muchos celebrarán. Es un tema que merece amplia reflexión, más allá de supuestos y estereotipos alrededor de la lectura. Si bien no es el lugar para tal disertación, sí toca decir, en el

marco de la investigación, que hay muchas formas y medios de lectura. El número de estudiantes que leen en formato digital es realmente alto. El reactivo especifica “Prácticas en tus tiempos libres a través de medios digitales”. El dato duro, por lo pronto, es que un grupo de estudiantes (31%) lo convirtieron en una práctica diaria de entretenimiento, no es lectura en general, es lectura recreativa. Si se consideran todas las frecuencias semanales (al menos una vez por semana) el número sube a casi 70%).

Como parte de este ejercicio de análisis se consideraron dos datos más: a) las frecuencias que suponen que la práctica se realiza al menos una vez por semana o más (frecuencia semanal en la tabla), como la señalada para leer en el párrafo anterior y, b) quienes realizan la práctica en cualquier frecuencia, incluso ocasional.

Denotan un crecimiento durante la pandemia, en la frecuencia semanal, las mismas prácticas ya mencionadas en frecuencia diaria: *navegar en diversos sitios* y *leer*. *Escuchar música* y *navegar por internet* (así podría traducirse) alcanzan casi el 90% en esta frecuencia, y alcanzan casi el 100% en cualquier frecuencia. Estas dos prácticas, junto con *ver películas y series* y *leer* están por arriba del 90%.

Si bien el número de estudiantes que dicen jugar videojuegos en frecuencia semanal no es despreciable (+40%) no deja de llamar la atención que es la más baja durante la pandemia y también la más baja en cualquier frecuencia.



Ilustración 35. Otras formas de entretenimiento

Prácticas	Frecuencia semanal		Cualquier frecuencia	
	Antes	Durante	Antes	Durante
Escuchar música	89.5%	88.3%	98.5%	98.2%
Navegar en diversos sitios	81.6%	89.3%	96.4%	97.8%
Ver películas o series	78.5%	75.6%	96.8%	95.7%
Leer (libros, artículos)	58.5%	69.5%	89.7%	92.0%
Administrar tus páginas eeb (Facebook, YouTube, blogs, sitios)	53.7%	54.4%	79.8%	77.0%
Jugar / videojuegos	40.8%	43.7%	68.6%	68.6%
Publicar información	37.5%	46.1%	78.9%	80.0%

Tabla 5. Otras formas de entretenimiento (detalle)

## 5.10 PARTICIPACIÓN SOCIAL

La participación social está siendo mediada por los medios digitales, en especial en el caso de los jóvenes. “La primavera árabe”, “el invierno chileno”, el movimiento de “los indigandos” en España, son ejemplos en donde estas mediaciones han jugado un papel fundamental. “Una de las características de estas movilizaciones ciudadanas fue el uso intensivo de las redes sociales en Internet” (Cabalin, 2014). Si bien, aunque el propio Cabalin establece que no existe una relación de causalidad, los movimientos no son consecuencia de estos medios o de la internet, pues su origen y desarrollo es mucho más complejo, es innegable que están presentes e inciden en la propagación de estos.

En esta sección se exploran, de manera sencilla, algunas vertientes de este tópico, que no deja de ser ilustrativo: sobre qué temas conversan/comparten, qué medios utilizan, para qué, la participación social activa, entendida como hacer, actuar, y no solo informarse.

### *Medios digitales para expresar tus ideas*

La expresión de las ideas propias como un signo de participación. Aquí los ámbitos son diversos, algunos de ellos no se pensarían en ubicarlos como *participación social*, pero el foco está puesto, pues, en pronunciarse, expresar, hacer públicos los propios puntos de vista.

En la frecuencia diaria: el *entretenimiento* (40%) y la *educación* (temas escolares) ( $\approx 27\%$ ) reciben los valores más altos. Se entiende en esta frecuencia la cotidianidad de estos dos temas, son parte — justo — de su día a día. En esta misma frecuencia el análisis muestra un pequeño crecimiento en la mayoría de los ámbitos: *arte*, *tecnologías*, *literatura*, *ecología* aumentan entre 2.4 y 3.4%. *Política*, *ciencia*, *superación personal*, *temas sociales*, *salud* entre 4.4 y 6.2% y *entretenimiento* y *educación* (lo escolar) 8.8 y 10.7%.

Las características de estas prácticas, como en casos anteriores, dicta a considerar otras frecuencias y acumulados de las mismas. Es el caso de la frecuencia *ocasional*, que ostenta los valores más altos: la mayoría de las prácticas tienen entre 20 y 30%.

Se considera además la suma de todas las frecuencias (global), en la cual las prácticas crecieron durante la pandemia, en general de manera modesta (entre 1 y 20%); solo *política* y *ciencia* ligeramente arriba del 6% y *salud*  $\approx 8\%$ . Hay pues una ligera tendencia hacia arriba en el uso de los medios digitales para expresar sus ideas.

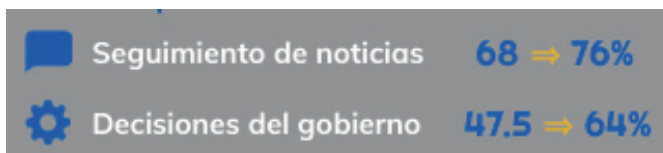
Al considerar los valores totales en este análisis global (de todas las frecuencias) los más altos son: *entretenimiento* (86%), *educación* (78%), *temas sociales* (76%) y *salud* (72%). El resto se ubican un poco más abajo, pero todos con montos arriba del 60%.

### *Para qué usan los medios digitales*

Las opciones en este reactivo fueron prácticas comunes de los jóvenes en las que utilizan medios digitales para la participación social. Como en otros casos, tales opciones fueron validadas durante el pilotaje, haciendo pequeños ajustes en la redacción sobre todo para clarificar el sentido de éstas.

De nuevo, el primer aspecto a resaltar es que todas las prácticas crecieron durante la cuarentena. El hecho parece indicar que la situación aumentó la necesidad de abordar este tipo de temas. Si bien, en la redacción del reactivo, las opciones se centran más en informarse, dar seguimiento, ¿supone una mayor preocupación por cuestiones sociales?

Aun los valores menores reportados rondan el 40%, que no es un número bajo. Sobresalen, por el valor reportado: *seguimiento de noticias* de interés social



general como problemas ambientales, problemas de salud y la opción *informarte acerca de decisiones del gobierno/estado*; se mencionaban en el reactivo —a manera de ejemplos— reformas, cambios legislativos, presupuestos, transparencia. El incremento en puntos entre el antes y durante la pandemia en estas prácticas es también importante: 8 y +16% respectivamente, como se muestra en la imagen.

En este mismo sentido —el aumento durante la pandemia— destacan *evaluar acciones de candidatos y dirigentes políticos*, así como *hacer seguimiento a las acciones de alguna organización social o política* que suben alrededor de 13%.

Las otras dos prácticas presentan valores alrededor del 40%: *hacer seguimiento a plantones, marchas, protestas, paros* u otras formas de manifestación social (40.4%) e *informarte acerca de tus derechos y obligaciones como ciudadano* (38.5%).

### Participación social activa a través de los medios digitales

El rasgo de las prácticas que establece diferencia con las preguntas anteriores es que se centran en la acción, van más allá de informarse o hacer seguimiento de alguna acción. Por supuesto los valores obtenidos son ahora menores, aunque denotan un ligero crecimiento durante la pandemia con excepción de *convocatorias a manifestaciones sociales*; el resto crecen entre el 3% y el 6% (tabla 6).

Prácticas	Antes	Durante	Diferencia
Grupos con afinidades ideológicas (ambientalistas, feministas, políticas, religiosas...)	34.4%	38.9%	4.4%
Convocatorias a manifestaciones sociales	17.3%	17.3%	0.0%
Presentación de quejas, denuncias	16.8%	22.6%	5.7%
Peticiones de apoyo (e.g. firmas)	26.0%	31.0%	5.0%
Donaciones ( <i>crowdfunding</i> )	17.2%	23.2%	6.0%
Resolución de problemas ciudadanos (e.g. reportar un vertedero ilegal, zona insegura, consumo de droga, etc.)	17.6%	20.4%	2.8%

Tabla 6. Cambios en la participación social

La práctica *grupos con afinidades ideológicas* (ambientalistas, feministas, políticas, religiosas...) alcanza 38.9%, la más alta, relacionada a sus núcleos de interés (¿parte de nuestras burbujas de

información?). La siguiente más alta (31%) es *firmar peticiones de apoyo*, una práctica que gracias a los medios digitales es fácil de operar. Los valores en el resto de las prácticas no son despreciables, pues van del 17.3 al 23.2%, por lo que alrededor de una quinta parte de los estudiantes realizan algunas prácticas de participación social.

## 6. CONCLUSIONES

Los jóvenes universitarios de estas universidades de la AUSJAL reconocen prácticas digitales en las diversas categorías analizadas. Los números observados permiten afirmar que, en general, estas prácticas son intensas, muy presentes en su quehacer diario. Algunas de ellas inciden de manera importante en su vida, por el tiempo que invierten en las mismas, así como por las formas de concebir tales prácticas o las relaciones entre éstas.

Los usos de la tecnología tienen implicaciones positivas y negativas para la actividad humana, por lo que es importante saber usarla y gestionarla en la cotidianidad, tarea que personas, gobiernos y diversos sectores, en conjunto, deberán asumir para maximizar sus beneficios (ONU, 2022).

### *CONSIDERACIONES PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE*

Diversas personas nos cuestionaron respecto a recomendaciones que daríamos a los profesores, desprendidas de la información obtenida. Como profesores que somos aceptamos el reto de establecer algunas reflexiones —no siempre recomendaciones—. Convocamos al mismo tiempo a los colegas a realizar y compartir las propias, será muy enriquecedor recibir tales propuestas o sus registros cuando hayan sido aplicados. Este trabajo es pues un insumo para esta construcción. Creemos que con la información ofrecida los profesores pueden tener mayor claridad y respaldo para el diseño de los entornos y las estrategias de aprendizaje para sus estudiantes.

Lo dicho, ojalá lleguen otras y entre todos podamos ofrecer ideas, alternativas para quienes estamos comprometidos con el aprendizaje de nuestros estudiantes.

Las mediaciones tecnológicas sin duda modifican muchas de las formas de hacer y abren también nuevas posibilidades, nuevas prácticas que esperamos vengan a enriquecer el proceso de aprendizaje y ayudar a responder a las condiciones actuales —marcadas como se dijo, por este entorno digital— en donde el cambio es la constante, los grandes conjuntos de datos marcan pautas insospechadas, pero no siempre están al alcance de todos y nos vemos obligados a trabajar con altos niveles de incertidumbre en tareas y profesiones que no existían hace muy pocos años.

Van, pues, nuestras conclusiones.

- a) Los dispositivos de acceso privilegiados por los estudiantes son claramente sus celulares y las *laptops*. Estas últimas con un crecimiento importante a raíz de la pandemia.

- b) Ubicuo y personal. Este dato nos lleva a replantear algunos de nuestros diseños. No hay sitio fijo, no operan así, se conectan y hacen desde muchos lugares. Creemos que esto abre nuevas oportunidades, pueden trabajar, por ejemplo, desde escenarios reales más allá del campus universitario.
- c) Por otra parte, si bien muchas de las plataformas y aplicaciones cuentan ya con recursos de diseño responsivo (que se adapta al dispositivo en que se despliegan), en muchos casos tal ajuste es limitado. Revisar al menos nuestros diseños (visuales) para estos dispositivos.
- d) A pesar de lo señalado antes, los dispositivos son, en muchas ocasiones, compartidos con otros miembros de la familia, por lo general no el teléfono celular pero sí las computadoras, así como las conexiones, el ancho de banda. Importante la atención a las situaciones personales, al soporte en la infraestructura y la consideración de su situación durante las actividades.
- e) El incremento en el número de horas frente a las pantallas y sus implicaciones. Cómo apoyarles, enseñarles a lidiar con esta situación, a ordenar sus prácticas acorde con sus intereses, sí, pero con su imaginario y proyecto de vida.
- f) Las afectaciones en la salud física y mental que los estudiantes reportaron son muchas y varias de ellas son graves. No pueden ignorarse. Tampoco es novedad para la mayoría de los profesores. Por tanto se resalta una vez más la importancia de estar atentos para identificar, acompañar, sugerir la atención profesional, así como la integración de prácticas que mitiguen —y ayuden a prevenir incluso— tales afectaciones.
- g) Las redes sociales son un eje de muchas de sus interacciones. Reconocen que las usan en exceso, que ocupan un tiempo que deberían aplicar en otras actividades. Las vinculan con ocio indebido, pérdida de tiempo. Pero son también un área de oportunidad. Son un medio para la comunicación, la colaboración, el flujo de información, asimismo pueden conformar un espacio de aprendizaje, de producción en formatos que desafían nuestras habilidades de síntesis, del manejo del lenguaje visual, el reconocimiento de perspectivas diferentes. Nos exige el diseño de actividades que impulsen el desarrollo de tales habilidades que, a su vez, permitan ir modificando su presencia en las redes sociales.

Importante profundizar en la selección y manejo de información con:

- h) La definición y aplicación de criterios de calidad específicos. Creemos que los mismos estudiantes pueden contribuir a su definición, asumiendo con ello un rol protagónico, una centralidad en su proceso de aprendizaje que tanto decimos es fundamental.
- i) También es primordial la multiplicación y diversificación de los medios, las fuentes, en particular aquellas especializadas en cada temática, el uso de fuentes oficiales y de indicadores que respalden sus argumentos.
- j) Las universidades hacen esfuerzos para contar con bases de datos en apoyo a las actividades académicas, sin embargo tanto antes como durante la pandemia hay un número significativo de estudiantes que no las usan (al menos tercera parte). Necesario potenciar su uso, brindando información y capacitaciones. De igual manera, las bases de datos de estadísticas nacionales de países son una fuente importante para el análisis que podría

aprovecharse mejor, dado que en este momento 64% de los sujetos las usan de forma ocasional o nunca.

- k) Colaboración. Declaran colaborar en forma habitual en los ámbitos señalados. Se asume que conciben el término desde su propio imaginario pues el instrumento no hace una definición del término, si bien lo enmarca en el tipo de espacios de colaboración presentados como opciones. Sin embargo, hay indicios de que tal colaboración es limitada, que la repartición de tareas sigue siendo la base en muchos casos. Imprescindible diseñar actividades y mecanismos que propicien una profunda y sólida colaboración.
- l) Tienen medios para colaborar y los están usando, principalmente en grupos de estudio y grupos de trabajo, cuando parece existir una necesidad concreta. Usan: sistemas de videoconferencia, los foros, los chats, las unidades (*drives*) en la nube. Están floreciendo también múltiples aplicaciones que permiten la colaboración, muros, generadores de organizadores gráficos y esquemas muy diversos. Importante nuestro dominio de esos medios y la creación de actividades de aprendizaje que los aprovechen, les propongan desafíos en la construcción de sus productos.
- m) Producción. Se confirma su apego y preferencia por la multimedia, los recursos audiovisuales, así como una creciente capacidad para generarla.
- n) Al mismo tiempo señalan que las demandas académicas (los trabajos, productos que se les exigen desde el ámbito escolar) son una de las causas que los lleva a producir. No olvidar que, a la par, los mayores productos generados son los comunes: texto, presentaciones.
- o) En este sentido, no está por demás enfatizar de nuevo la necesidad de diversificar productos y medios tanto para acercar contenidos y conceptos como para las tareas, los productos que les solicitamos. Hay, además, en esta práctica, un desarrollo de la capacidad de síntesis y del lenguaje en general, tanto visual como textual.
- p) La realización de actividades de vida diaria, del quehacer cotidiano mediante artefactos digitales no es homogénea, pero sin duda va instalándose en un gran número de nuestros estudiantes. Muchas prácticas se facilitan, algunas incluso se vuelven factibles, pero hay también afectaciones paralelas, para nosotros, para las empresas, para otras personas. Urge una reflexión al respecto, una toma de conciencia de lo que deseamos o no favorecer con nuestras prácticas.
- q) Entre estas prácticas están la comunicación y las relaciones con los demás. Estamos ante un tiempo que confunde hacer fluir información (cualquiera) con compartir, comunicarnos. El verdadero contacto humano, profundo se posterga. El filósofo sudcoreano Byung-Chul Han (2021, pp. 94-95) hace una amplia reflexión al respecto en su más reciente libro: “Solo el *tiempo del otro* crea los lazos fuertes, la amistad y hasta la comunidad. Es el tiempo *bueno*”. Cita él mismo al zorro de *El Principito* (Saint-Exupéry): “es el tiempo que has perdido con tu rosa lo que hace a tu rosa importante”. Nuestro tiempo se satura de actividades, de *estar* en el mundo digital, postergando muchas otras actividades. Hay una referencia constante a “estar en la red”, un poco sin sentido. Ahí se está dedicando mucho tiempo.

- r) Las prácticas relativas al *entretenimiento* confirman parte de esta visión: escuchar música, navegar sitios diversos, ver películas o series, los videojuegos, publicar información son prácticas frecuentes en un número muy alto de estudiantes. Si se suma el tiempo dedicado a tales prácticas, se completa la ecuación. ¿Malas o buenas en sí mismas? Sería simplista afirmarlo, habrá que analizarlo en el conjunto de prácticas de cada persona y la forma de hacerlo, compartirlo —vivirlo— con o sin otros. Pero sí debemos convocar a este ejercicio reflexivo.
- s) En el propio ámbito de *participación social*, cuya primera parte refiere a la expresión de las ideas propias, el *entretenimiento* ocupa el primer lugar de los temas.
- t) En la siguiente sección de este ámbito “*Para qué usan los medios...*” aparecen de manera más específica rubros que entendemos como participación social, en aras de intervenir, mejorar la situación social, resolver los problemas que nos atañen. Los de mayor frecuencia refieren a estar informado de la situación social, de la acción del gobierno, sin duda importante. Es claro que las acciones más directas, participar activamente —presentar quejas, denuncias, participar activamente en la solución de problemas mediante iniciativas personales o colectivas— muestra números incipientes, pero no despreciables.

## 7. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Fue claro desde el inicio que se trataba de un estudio descriptivo, un primer acercamiento. Como tal nos parece que cumple con lo previsto. No se ignoran los aspectos cualitativos, en donde otros métodos etnográficos aportarían otros elementos, en especial para comprender sus motivaciones y decisiones ligadas a la construcción de sus prácticas.

El análisis bivariado ha sido muy limitado hasta ahora. En particular no se han explorado líneas relativas a los aspectos demográficos, si mujeres u hombres, o quienes se encuentran en años iniciales de su programa de estudio tiene particularidades respecto del total de la población o de otro segmento que definan esas variables. Lo mismo ocurre con el análisis de los estratos por universidad.

## 8. LA EXPERIENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Al analizar frecuencias, en varios reactivos rompimos con la división establecida en las opciones (diario, dos veces por semana, etcétera) porque observamos que perdía sentido, hay muchas actividades o recursos que no realizan o se usan diariamente, no es común que ocurra... utilizar esa segmentación nos pareció que confundía en vez de aclarar la interpretación.

De las preguntas “Otros”

También aprovechan estas preguntas abiertas para expresar opinión, percepción... una decena de ellos/as se quejan de la extensión de la encuesta, no muchos entre 2 mil 600, pero sí, tienen razón.

Lo sabíamos, pero nos parecía importante tocar todos estos ámbitos, en algunos casos con cierto nivel de detalle. Doblemente agradecidos con quienes participaron.

De la situación del equipo.

Diversas circunstancias incidieron en el equipo de investigación que perdió fuerza por la salida de algunos de los miembros, lo cual incidió principalmente en el retraso para completar la recolección, el análisis de los datos y la producción de los reportes.

## 9. FUTURAS LÍNEAS DE EXPLORACIÓN

- a) Profundizar sobre algunos de los ámbitos explorados, apoyados en las respuestas recibidas para definir líneas. Seguramente incorporar otros métodos, en especial cuantitativos, para aumentar la comprensión de estos.
- b) Análisis bivariado, algunas de las variables demográficas o los estudios entre diversas poblaciones de las universidades participantes y de las poblaciones específicas con los resultados globales.
- c) Estudios comparativos con otras poblaciones juveniles en diferentes contextos. En esta línea, y en relación con el inciso anterior, hay que señalar que una de las instituciones participantes fue el Instituto Universitario del Valle de Chalco, cuya población estudiantil presenta características socioeconómicas —como grupo— diferentes a las de las otras poblaciones estudiadas.

## 10. REFERENCIAS

Albarello, F. J. (2014). El ecosistema digital de los jóvenes universitarios. Una mirada desde la Ecología de los medios. En: Durand, J., Corengia, A., Daura, F. (Dir.) y Urrutia, M. S. (Coord.). *Aprender a enseñar: el desafío de la formación docente inicial y continua. VII Jornadas Académicas de Gestión y Dirección de Instituciones Educativas*. Actas de las VII Jornadas Académicas de la Escuela de Educación de la Universidad Austral.

Andrade, B. y Guadix, N. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia: relaciones, riesgos y oportunidades. Un estudio comprensivo e inclusivo hacia el uso saludable de las TIC*. UNICEF. [https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Res\\_Ejec\\_Impacto\\_de\\_la\\_tecnologia\\_en\\_la\\_adolescencia.pdf](https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Res_Ejec_Impacto_de_la_tecnologia_en_la_adolescencia.pdf)

Astorga-Aguilar, C. y Schmidt-Fonseca, I. (2019). Peligros de las redes sociales: Cómo educar a nuestros hijos e hijas en ciberseguridad. *Revista Electrónica Educare*, Vol. 23(3) septiembre-diciembre, 2019, 1-24.

- Ballesteros-Aguayo, L. y Escobar Borrego, F. (2020). Ecosistema digital durante la COVID-19: nueva normalidad, desescalada y desconfinamiento. *Doxa Comunicación*, 31, 341-360. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n31a17>
- Byung-Chul Han (2021). *No cosas: quiebras del mundo de hoy*. Penguin Random House.
- Cabalin, C. (2014). Estudiantes conectados y movilizados: el uso de Facebook en las protestas estudiantiles en Chile. *Revista Comunicar*, 43(XXII), 25-33. <http://dx.doi.org/10.3916/C43-2014-02>
- Campagnaro, S. (Coord.) (2011). *La cultura juvenil en las universidades de AUSJAL*. Asociación de Universidades Confiadas a la Compañía de Jesús.
- Castells, M. (1997-98). *La era de la información* (3 vols.). Alianza.
- Castilleros, B. (2018). Gestión de información y creación de contenido digital en el prosumidor millennial. *Apertura*, Vol. 11, núm. 1, 24-39. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1375>
- CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) (2018). *Una mirada regional al acceso y tenencia de tecnologías de la información y comunicaciones – TIC, a partir de los censos*. <https://www.cepal.org/es/enfoques/mirada-regional-al-acceso-tenencia-tecnologias-la-informacion-comunicaciones-tic-partir>
- CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) (2021). *Juventud*. <https://www.cepal.org/es/temas/juventud#:~:text=La%20poblaci%C3%B3n%20joven%20es%20cercana,largo%20de%20toda%20la%20vida>.
- Cívico Ariza, A., Cuevas Monzonís, N., Colomo Magaña, E. y Gabarda Méndez, V. (2021). Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación familiar. *Hachetetepe. Revista Científica de Educación y Comunicación*, (22), 1204. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i22.1204>
- Cobo Romaní, C. y Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Universitat de Barcelona.
- Connley, C. (Oct 18, 2018). *Google, Apple & 12 other companies that no longer require employees to have a college degree*. <https://www.cnn.com/2018/08/16/15-companies-that-no-longer-require-employees-to-have-a-college-degree.html>
- Cuestas, P., Pates, G. y Saez, V. (2022). El fenómeno booktok y la lectura en pandemia: jóvenes, pantallas, libros y editoriales. *Austral Comunicación*, 11(1). <https://doi.url.elogim.com/10.26422/aucom.2022.1101.pat>

- De la Garza-Montemayor, D.-J., Peña-Ramos, J.-A., y Recuero-López, F. (2019). La participación política online de los jóvenes en México, España y Chile. *Comunicar*, 27(61), 83-92. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-07>
- Del Moral-Pérez, M. A, Bellver-Moreno, M. C. y Guzmán-Duque, A. P. (2020). RELATEC - *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 19, Nº 1. <http://hdl.handle.net/10662/11779>
- Escobar, F. (2012). *El nuevo alumno*. Material del diplomado “Formación en Red de Docentes Universitarios con TIC”, de la Asociación de Universidades confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina (AUSJAL).
- Escobar, F. (2017). Algunos rasgos del estudiante universitario en la era digital. *Didac*, 69, 4-13.
- Escofet, A., García, I. y Gros, B. (octubre-diciembre, 2011). Las nuevas culturas de aprendizaje y su incidencia en la educación superior. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 16(51), 1177-1195. Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v16n51/v16n51a8.pdf>
- Ferreira, M., Avitabile, C., Botero Álvarez, J., Haimovich Paz, F. y Urzúa, S. (2017). *Momento decisivo. La educación superior en América Latina y el Caribe*. Resumen. Banco Mundial.
- Freie Universität Berlin (s.f.). *Participación social*. [https://www.lai.fu-berlin.de/es/e-learning/projekte/frauen\\_konzepte/projektseiten/konzeptebereich/rot\\_participacion/contexto/index.html](https://www.lai.fu-berlin.de/es/e-learning/projekte/frauen_konzepte/projektseiten/konzeptebereich/rot_participacion/contexto/index.html)
- Galván, S. A., Rojas, O. y Torres, A. G. (2016). El abuso de Internet y sus repercusiones en la formación de una identidad difusa en los adolescentes. *PsicoEducativa: reflexiones y propuestas*, 2(4), 83-90.
- García-Galera, M. C., Valdivia, A. (Eds.) (2014). Prosumidores mediáticos. Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios: Presentación. *Comunicar* 43 (XXII). <http://dx.doi.org/10.3916/C43-2014-a2>
- González Lizárraga, M. G. y López González, R. (Coords.) (2015). Cultura digital en la Universidad de Sonora. UNISON. [https://www.uv.mx/personal/mcasillas/files/2016/05/capitulo\\_UNISON.pdf](https://www.uv.mx/personal/mcasillas/files/2016/05/capitulo_UNISON.pdf)
- Goyes Morán, A. C. (Ed.) (2015). ¿Qué piensan, quieren y esperan los jóvenes de hoy?: *investigaciones sobre las creencias de los estudiantes de colegios oficiales de Bogotá*. Ed. Kimpres / Universidad de La Salle.
- Grijalva Verdugo, A. A. (2019). Competencias mediáticas en jóvenes universitarios. Análisis de saberes para producir contenido digital en una IES mexicana. *EduTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 67, 16-30. <https://doi.url.elogim.com/10.21556/edutec.2019.67.1297>

- Guerra Santana, M., Rodríguez Pulido, . y Artilés Rodríguez, J. (2019). Aprendizaje colaborativo: experiencia innovadora en el alumnado universitario. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 269-281. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836guerra5>
- Guitert, M. & Pérez-Mateo, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Teoría de la educación. Educación y Cultura en la sociedad de la información*, 14(1), 2013, 10-31. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/106409>
- Hernández-Orellana, M. P., Pérez-Garcías, A., y Roco-Videla, Á. G. (2021). Nivel de conciencia de la actividad y creación de información en medios digitales. Un estudio de caso en estudiantes universitarios chilenos. *Información Tecnológica*, 32(4), 77-88. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642021000400077>
- Himanen, P. (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>
- IAB México (2019). Estudio del consumo de medios y dispositivos entre internautas mexicanos. [https://www.iabmexico.com/wp-content/uploads/2019/05/IABMx\\_ECMYD2019\\_VPrensa.pdf](https://www.iabmexico.com/wp-content/uploads/2019/05/IABMx_ECMYD2019_VPrensa.pdf)
- Instituto de Estadística de la UNESCO (2013). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación CINE* 2011. Unesco-UIS. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220782>
- Kamenetz, A. (2011). *The Edupunks' Guide to a DIY Credential*. Smashwords Edition. Bill & Melinda Gates Foundation.
- Martí, R., Gisbert, M. y Larraz, V. (2018). Ecosistemas tecnológicos de aprendizaje y gestión educativa. Características estratégicas para la gestión eficiente. *EDUTEC. Revista electrónica de Tecnología Educativa*, 64, 1-17. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.64.1025>
- Martínez, I. J. (2013). *La comunicación móvil: hacia un nuevo ecosistema digital*. Editorial Gedisa. <https://elibro.net/es/lc/rafaellandivar/titulos/61175>
- Mas Ares, E. (2019). *La influencia social de las industrias culturales en la era digital*. Trabajo final de grado. Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/>
- Matamala, C. (2016). Uso de las TIC en el hogar: Entre el entretenimiento y el aprendizaje informal. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(3), 293-311. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000400016>
- Melo, L. A. (Coord.) (2015). Una aproximación a la situación de adolescentes y jóvenes en América Latina y el Caribe a partir de evidencia cuantitativa reciente. UNICEF. <https://www.unicef.org/lac/informes/una-aproximaci%C3%B3n-la-situaci%C3%B3n-de-adolescentes-y-j%C3%B3venes-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe>

- Mendoza-Cedeño, H. (2018). El manejo de la información en la gestión del conocimiento gerencial universitario. *Dominio Científico*, Vol. 4, núm. 1, enero, 2018, pp. 298-310.
- Moret Sabido, L. (2022). Entornos de aprendizaje no formales e informales. *Participación Educativa*, 9(12), 75-87.
- Muriel, D., y San Salvador del Valle, R. (2017). *Tecnología digital y nuevas formas de ocio*. Universidad de Deusto.
- Octobre-Léoty, S. (2019). *¿Quién teme a las culturas juveniles? Las culturas juveniles en la era digital*. Ed. Océano / Travesía.
- ONU (Organización de las Naciones Unidas)(2019). Departamento de Asuntos Económicos y Sociales. *Panorama Mundial de la Población: Revisión 2019*.  
<https://population.un.org/wpp/DataQuery/>
- ONU (Organización de las Naciones Unidas) (1 de agosto de 2022). *Influencia de las tecnologías digitales*. <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>
- Real Academia Española. (s.f.). Diaria. En *Diccionario de la lengua española*.  
<https://dle.rae.es/cultura?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Vida. En *Diccionario de la lengua española*.  
<https://dle.rae.es/cultura?m=form>
- Rincón, O. (2019). Narrativas del Entretenimiento Expandido. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 140, abril-julio, 149-160. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i141.4075>
- Santamaría, F. (2010). Una introducción a los ecosistemas digitales. *Blog de Fernando Santamaría*.  
<http://fernandosantamaria.com/blog/una-introduccion-a-los-ecosistemas-digitales/>
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza & Janes Editores.
- UNESCO-IESALC (2020). *Hacia el acceso universal a la educación superior: tendencias internacionales*.  
<https://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/11/acceso-universal-a-la-ES-ESPANOL.pdf>
- Unidiversidad (5 de agosto de 2022). *Cómo el avance tecnológico nos cambió la vida*.  
<https://www.unidiversidad.com.ar/>
- Urueña A., Ferrari, A., Blanco, D. y Valdecasa, E. (2011). *Las redes sociales en internet*. Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de las SI.  
[https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/redes\\_sociales-documento\\_0.pdf](https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/redes_sociales-documento_0.pdf)