

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
VICERRECTORÍA ACADÉMICA GENERAL
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
7ª Convocatoria interna de Proyectos de Investigación 2012-2013
“Sede Principal y Vicerrectoría Universidad Abierta y a Distancia”

GUÍA PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

I. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Los proyectos de investigación deberán inscribirse como parte de una de las líneas de investigación establecidas por la Universidad.

Denominación de la línea Medular	Fray Bartolomé de las Casas El proyecto se relaciona con esta línea al tener como objetivo el análisis del habitar en espacios digitales y, por tanto, asume que la identidad se convierte en nodo básico en las diversas interacciones digitales. Igualmente, al proponer las competencias digitales considera que éstas pueden impactar de forma positiva en las comunidades cumpliendo con el objetivo de propugnar por la equidad y la justicia, como con la resolución de conflictos educativos, comunitarios y sociales.
Denominación de la línea(s) Activa(s)	Estudios socio-humanísticos El proyecto es producto de la conjunción de dos grupos de investigación del Departamento de Humanidades, Fray Luis de Granada y Mundos virtuales Mundos contemporáneos, con el interés de inscribirse en la investigación de cibercultura y educación con una perspectiva humanista.
Pertinencia del proyecto dentro de la línea(s) Activa(s)	En esta línea se inscriben los proyectos que permiten un diálogo de frontera con diferentes disciplinas desde una perspectiva humanista. En este orden de ideas, el proyecto se hace pertinente al investigar sobre la habitabilidad en los espacios virtuales, para proponer competencias digitales que permitan un impacto en diferentes tipos de comunidades.
Programa académico o unidad académica que sustenta la línea: Departamento de Humanidades y formación integral	

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Título del proyecto: Competencia digital, TIC y Universidad. Hacia estudio de habitabilidad del ciberespacio en contextos lúdicos, cívicos y académicos	
Investigador Principal: Juan Sebastián López López Correo electrónico: sebastianlopez@usantotomas.edu.co Teléfono: 3112380745 Dirección de correspondencia: calle 95ª, N° 71ª-54	
Nombre de los Grupos de Investigación: Mundos virtuales, mundos contemporáneos y Fray Luis de Granada,	Total de Investigadores: 4

Investigadores que componen el grupo	Dirección electrónica	Calidad
1. Didier Santiago Franco	didiersantiago@usantotomas.edu.co	Coinvestigador
2. Alicia Chamorro Muñoz	aliciachamorro@usantotomas.edu.co	Coinvestigadora
3. Manuel Palacio Muñoz	manuelpalacio@usantotomas.edu.co	Coinvestigador
Facultad y Programa Académico en el que presta servicios el investigador principal: Departamento de Humanidades. Línea de Investigación: estudios socio-humanísticos		
Lugar de Ejecución del Proyecto: Ciudad: Bogotá Departamento: D.C.		
Duración del Proyecto (en meses): 11		
Tipo de Proyecto: (marque con x) Investigación Aplicada(X) Desarrollo Tecnológico () Desarrollo productivo o empresarial () Investigación Básica ()		
Tipo de Financiación solicitada: Financiamiento Total: Valor solicitado a la Universidad (FODEIN): 18.820.000 Valor Contrapartida/Unidad Académica: 42.860.000 Valor Contrapartida/Convenio entidad externa: 0 Valor total del Proyecto: 61.680.000		
Descriptor / Palabras claves: TIC, habitar, espacios digitales, educación superior, comunidades de aprendizaje, teoría fundamentada, competencias digitales.		

2. RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO

El proyecto aborda la categoría del habitar en los espacios digitales como referente teórico fundamental. A partir de allí, se proyecta una investigación aplicada sobre la relación TIC-Educación-Entornos digitales tanto con estudiantes y docentes de la USTA como con otros ciber-habitantes.

Se parte de la hipótesis según la cual los espacios digitales son territorios *habitados*, por lo cual resultan ser lugares privilegiados para el desarrollo de competencias transversales a todo ejercicio cívico, profesional y académico que pretenda ser exitoso en la sociedad de la información. Por tanto, el proyecto pretende analizar y categorizar las diversas formas en que los espacios digitales son habitados.

A nivel metodológico, el Proyecto tendrá una fase teórica de investigación documental y otra práctica de trabajo de campo. En esta última, se examinarán en paralelo prácticas de tipo lúdico y académico en el ciberespacio. Esto se hará, fundamentalmente, a partir del estudio de tres variables: **accesos, usos y representaciones** respecto de las TIC en el caso de los dos grupos mencionados arriba. En el caso concreto del trabajo con estudiantes y docentes de la USTA, se generarán comunidades de aprendizaje en redes sociales, a la vez que por la vía de la observación participante y las entrevistas a profundidad se generen y extraigan datos sobre tal experiencia. En el plano de lo lúdico, y a partir de la teoría fundamentada, se dará una construcción constante y dialéctica entre el análisis teórico y la construcción categorial en prácticas reales a partir de **grupos focales**.



Al respecto, son tres las preguntas que dan forma al proyecto ¿cómo se configura el espacio virtual como esfera pública y privada? ¿Cómo se interrelacionan y modifican los espacios materiales y digitales? ¿De qué manera los espacios digitales competen al desarrollo formativo y curricular? Cada pregunta posee una categoría que la delimita y la enfoca: lo político en orden a la formación del juicio moral, la transformación como forma del habitar digital y lo lúdico y no formal como dimensión del proceso formativo. Con todo ello, se espera obtener una articulación conceptual sólida que permita analizar y trabajar las prácticas que constituyen las dinámicas del habitar digital, y lograr así cambios visibles en los procesos de aprendizaje desde las competencias digitales.

Los resultados del proyecto se verán plasmados en tres grandes productos, consistentes cada uno en la solución de las cuestiones-eje. El primero, en el orden de innovación del conocimiento, es una publicación no seriada, de autoría colectiva e interdisciplinar que contenga los resultados teóricos y metodológicos, así como proyecciones emergentes de la investigación, con miras a la elaboración de políticas sobre TIC. El segundo, en orden a la innovación técnica, es una aplicación digital que impacte en la comunidad de ciberhabitantes y que desarrolle competencias digitales. El tercer producto, en orden a la apropiación social del conocimiento, consiste en cursos de extensión que, utilizando los resultados de la investigación, permitan la apropiación de elementos específicos del proyecto tanto en el campo de la edu-comunicación, como en el de la investigación pedagógica misma.

3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

3.1 Tema: Accesos, usos y representaciones del habitar en los ambientes digitales

Planteamiento de la Pregunta

¿Cómo desarrollar y promover la competencia digital por la vía del análisis de la habitabilidad lúdica y académica del ciberespacio?

3.2 Marco teórico

La Universidad Santo Tomás de Aquino de Bogotá.

La USTA fue la primera universidad fundada en Colombia (1580). Es una universidad privada de Estudios Generales según el modelo de la Universidad de Salamanca (USTA, 2004). Esto quiere decir que promueve una visión general del hombre y del mundo, sin discriminación de sus miembros por raza, condición social o religión (Ibíd.). Esta generalidad viene a ser el elemento que la distingue de otras concepciones universitarias (politécnica empresarial, investigadora) presentes en Colombia, y que la impulsa a operar desde dos conceptos concretos: humanismo y formación integral.

El modelo educativo de Estudio General asume el aprendizaje como un proceso esencialmente integrador de saberes, enfocado en la conducción y promoción (Ibíd.) de la persona humana. Conducción se entiende como la intervención activa del estudiante en su formación para la libertad; siendo la promoción aquella facultad de reconocer el valor intrínseco y original del estudiante, y de estimular el paso de lo posible a lo actual (Cárdenas, 2001).

La USTA hereda una rica tradición filosófica y pedagógica de carácter dominicano-tomista. De ahí la idea, consignada en su visión institucional, de consolidar escuelas de pensamiento sobre la base del carisma dominicano en el que el conocimiento, fruto de la

convergencia entre vida intelectual y vida comunitaria (In dulcedine societatis quaerere veritatem), sólo tiene sentido en función de su proyección social (Contemplari et contemplata aliis tradere). En estos términos, una dimensión clave de la formación dominicana viene a ser el “ascenso de la persona por la vía de la interacción social” (Ibíd.; p.47).

Desde esta perspectiva, el estudiante no es recipiente sino agente de conocimiento. Siguiendo a Aristóteles, el formando no está en potencia pasiva sino activa respecto a su propia formación. Por lo tanto, el maestro viene a ser agente secundario que funda su relación con el estudiante no ex abrupto, sino sobre la base de los recursos técnicos, teóricos y éticos previos con los que cuenta el estudiante.

Así pues, la USTA ha buscado consolidar una serie de principios en aras de ser coherentes con la tradición de la que son depositarios: a) fomento del diálogo interdisciplinar; b) correlación entre interacción social y producción/proyección de conocimiento; c) protagonismo del estudiante en su proceso formativo, y d) el maestro como conductor y promotor de una formación que parte del capital intelectual, cultural y técnico de cada estudiante.

Para hacer operativos los principios arriba citados, la USTA dispone de un Departamento de Humanidades que cumple la tarea de poner en marcha todos los planes de formación integral y humanista por medio de unas cátedras transversales a todas las carreras que se ofertan. En este sentido, la función docente del Departamento, abarca la totalidad de los estudiantes de la USTA, permitiendo mucha maniobrabilidad en términos investigativos.

En este marco, y debido a su acreditación de alta calidad, la USTA y su Departamento de Humanidades pretenden actualizar su proyecto de formación integral mediante el fomento de la competencia digital en sus estudiantes. Para ello, persigue lo que la Unión Europea ha denominado “aprendizaje para toda la vida” (European Commission, 2008) como política fundamental de desarrollo social. Allí, las competencias digitales son asumidas como transversales y facilitadoras. Por esta vía se busca invisibilizar la infraestructura tecnológica y resituar la prioridad en las prácticas y representaciones que conducen a “humanizar” los procesos de aprendizaje. La idea que subyace en este proceso es conseguir que lo que se aprenda sea significativo para los estudiantes, y que las herramientas tecnológicas que se utilicen se inserten en un marco de formación integral.

Desde esta perspectiva, se busca atender a una serie de elementos problemáticos que se repiten a lo largo del proceso educativo en las aulas, derivados de la dificultad por parte de maestros y estudiantes a la hora de relacionar prácticas mediáticas con prácticas académicas. Unos ejemplos de ello podrían ser: el acceso a información relevante, la gestión de la información y la construcción de conocimiento, la elaboración académica de argumentos que replacen prejuicios y opiniones difusas, el desinterés por la formación humanista, etc.

*Prácticas mediáticas y **competencia digital***



En la base del discurso sobre las competencias digitales está la idea de que la mayor parte del aprendizaje significativo, especialmente en el caso de los jóvenes, acontece en entornos informales o al menos no institucionales (Cobo y Moravec 2011). Por ende, es totalmente necesario que las escuelas generen políticas para integrar los entornos de aprendizaje no formal y las habilidades comunicativas de sus estudiantes con los procesos de aprendizaje formal que se dan en sus aulas. Esto, para que los procesos

de aprendizaje sean realmente significativos, y las habilidades mediáticas de los estudiantes puedan ser útiles en el mundo académico y profesional que les aguarda.

De ahí que la tesis fundamental de la presente investigación sea que para ejercitar dichas competencias, y por supuesto lograr los objetivos previstos, es necesario fomentar una relación con las TIC que esté mediada cultural y conceptualmente por principios asociados al trabajo colaborativo, la problematización de la realidad, la construcción de habilidades para la indagación, la solidaridad, la autorregulación y el uso de fuentes informativas de calidad con miras a la consolidación de “un nuevo habitar” en los espacios digitales.

En este sentido, si algo demuestra el estudio del estado actual de la educación, es que la escuela es, ante todo, un lugar de convergencia cultural (Jenkins, 2008), pues allí fluyen y se encuentran fuerzas emergentes y principios institucionalizados. En este sentido, el diálogo entre los fundamentos de la innovación y de la tradición, más que rupturas, posibilitaría espacios de mutuo enriquecimiento. Éste sería el punto de partida para pensar qué cambios se deberían operar en sus prácticas educativas, dada la importancia capital de la tecnología avanzada en la configuración del sistema social contemporáneo.

Por otra parte, el discurso actual en torno a la competencia digital resitúa la discusión educativa de nuevo en el plano de lo humano, cognitivo y pedagógico. La novedad estriba en que, como afirma Lara (2009), desde hace relativamente poco, precisamente con el surgimiento de la web 2.0, se viene intentando resituar la cuestión de la alfabetización digital desde un enfoque tecnológico a uno comunicativo, social y participativo (creador y en tanto tal, como forma-base del habitar). En este sentido, según sugieren Cobo y Moravec (2011), la alfabetización digital debe empezar a ser un asunto relativo al dominio de las ideas más que al dominio de los dispositivos.

Esto quiere decir que el foco de análisis de dicha convergencia debe estar volcado hacia las personas y sus prácticas mediáticas, no hacia la infraestructura tecnológica de la institución. En este marco, tal y como lo señala el grupo Mediacciones, se complejiza el análisis de los *media*, ya no sólo asociando lo mediático a lo tecnológico sino, primordialmente, “a un nuevo contexto social de participación, distribución y consumo de productos textuales y audiovisuales” (Ardévol et al, 2010; p. 28).

Por esta razón, resulta pertinente introducir en la discusión la pregunta por los modos en que se construyen tales contextos de participación, que en el fondo es la pregunta los modos como determinados actores sociales impregnan de sentimiento y significación sus prácticas mediáticas (Alexander, 2000; p.129). En este sentido, si una de las premisas de las competencias digitales es la invisibilización de las tecnologías en pro de la visibilización de las personas y sus habilidades en contexto (Cobo y Moravec, 2011), será necesario atender a los entornos de significado que informan sus acciones (Alexander, 2009). De hecho, si la innovación es un asunto relativo a las personas y las nuevas formas de pensamiento (Cobo, 2009), resulta imprescindible estudiar lo que piensan las personas sobre las tecnologías y los Medios, y cómo sus prácticas comunicativas están empotradas en tales marcos de significado (Alexander, 2009b).

La habitabilidad en el ciberespacio

El tema del habitar se formula como problema en el momento en que cierto mundo se hace “inhabitable”. Filósofos como Jünger, el mismo Nietzsche, Heidegger actualmente Alain Musset han expresado asiduamente este problema. El habitar se encuentra directamente vinculado con el construir. El habitar no se refiere meramente al

alojamiento que el hombre ocupa, sino al mundo en el que el ser humano existe. Construir el mundo es habitar el mundo y en este sentido, el mundo es más que la *res extensa* cartesiana (o el mero espacio de representaciones posibles).

Así lo indica Heidegger cuando dice:

...Estas construcciones albergan al hombre. Él mora en ellas, y sin embargo no habita en ellas, si habitar significa únicamente tener alojamiento... Así pues, el habitar sería, en cada caso, el fin que persigue todo construir. Habitar y construir están, el uno con respecto al otro, en la relación de fin a medio. (Construir habitar pensar, 1994)

Heidegger ya advertía que el habitar se define como construir, y éste está determinado por el cuidar: **Construir, en el sentido de abrigar y cuidar**, no es ningún producir. Y es que las exigencias del mercado abocan a que todo construir debe estar medido en el orden de la producción. Mas es imposible producir el habitar. Un puente y el edificio de un aeropuerto; un estadio y una central energética; una estación y una autopista; el muro de contención de una presa y la nave de un mercado son construcciones pero no viviendas (Augé). Sin embargo, las construcciones mencionadas están en la región de nuestro habitar. Como se evidencia, no se trata de una contraposición directa entre el habitar y el construir productivo, se trata de entender la manera en que la habitabilidad es un atributo propio del ser del hombre y que no es susceptible a reducirse a una única manera.

La pregunta que se hace palpable: ¿Cómo habitar los mundos digitales? Si agilizamos la respuesta diremos que habitamos los mundos digitales de una manera rizomática. El habitar digital parte de un simple alojamiento, determinado por el más llano estar-en. En este sentido es que se pregunta si alguien está en Twitter o está en Facebook o en cualquier otro sitio web. Se indica que el sujeto simplemente dispone del espacio virtualmente dado y desde allí vive y muere. Sin embargo, la forma de habitar estos mundos trasciende el mero alojarse en un espacio y llega a las riveras de la construcción del espacio mismo, porque el habitar es un construir. Es así que el habitar digital trasciende el registro en una red social. Significa primariamente construir mundo y cuidarlo.

Rheingold es insistente cuando indica que las comunidades virtuales no sólo están convocadas a distribuir contenido en la web mediante plataformas como Facebook o Twitter, sino que están llamadas a crear. Es así que se sugiere la creación de blogs personales, vinculados institucionalmente o sin ideología dominante. El problema más inmediato de la interconexión efectiva en el mundo digital es similar al del alojamiento en una vivienda. El alojamiento desplaza al habitar de la misma manera que el reproducir al crear. Ciertamente la habitabilidad en el mundo digital está determinada por la creación de mundos digitales.

Con ello hemos de enfrentar las dos grandes posturas que surgen ante la comprensión de los mundos virtuales, que con Umberto Eco podríamos llamarlos Apocalípticos e Integrados. Los Apocalípticos indican aquella postura que ve en los mundos digitales la disgregación del mundo propiamente humano, indicando un destino fatal para el hombre y triunfante para las máquinas y por ende son partícipes de una respuesta peyorativa a toda inclusión digital en el mundo humano. La postura de los Integrados indicaría aquella que considera que el vasto mundo de la virtualidad no es ajeno al mundo de la experiencia humana y que el hombre no deja de ser quien es por las mediaciones digitales.

Los videojuegos son un ejemplo que salta a la vista ante esta confrontación. Existe una postura que afirma que los videojuegos vuelven violentos y aislados a los que juegan, que ya no se establecen relaciones sociales reales y que se pierden actividades tan valiosas como la comunicación en familia, el deporte e incluso el pudor. Por otra parte, están los que defienden los videojuegos por constituir un entretenimiento válido y educativo socialmente, porque sostienen una industria que favorece el desarrollo y avance tecnológico y científico, porque el uso de videojuegos fomenta el desarrollo de competencias útiles para el trabajo en equipo, etc. Ambas posturas se enfocan en los videojuegos como intermedio en el orden del desarrollo de un ser humano. Sin embargo, resulta válida la pregunta por cómo habitar los videojuegos (en el sentido que lo hemos mencionado anteriormente). Mas esta cuestión nos desvía de nuestra pregunta.

Tanto Apocalípticos como Integrados desmiembran el mundo como horizonte de experiencia de sentido del ser humano. Los mundos digitales antes que virtuales son mundo, y configuran subjetividades. No son un añadido al ser humano ni son algo contra el ser humano. Son un mundo humano que determina la subjetividad humana; Mas el espacio configura el habitar mismo: La relación del hombre con los lugares y, a través de los lugares, con espacios descansa en el habitar. El modo de habérselas de hombre y espacio no es otra cosa que el habitar pensado de un modo esencial.

Este habitar, sin embargo, no es simple ni homogéneo. Es, como lo definimos con Deleuze, rizomático. La cualidad del rizoma es la opuesta a la de estructura y por ende es diferente a la configuración dualista. En este sentido se trata de la búsqueda y el reconocimiento de la multiplicidad, más allá de cualquier determinación que busque servir de centro o eje neurálgico del habitar (como podría serlo un habitar moral, un habitar religioso, un habitar deducido de un deber ser). El habitar rizomático implica una perspectiva plural que no trabaja con eslabones de una cadena sino con nodos de una red. Por ello el primer y segundo principios del rizoma implican la conexión de todo punto con cualquier otro. (Deleuze, Gilles Rizoma, 1977). Es así que en el habitar, la construcción de todo espacio se vincula con todo otro nodo, así como el cuidado del mismo.



Por este camino, la reflexión sobre la conexión de las competencias digitales y las estrategias de inserción de los sujetos en el mundo cibercultural implica la determinación plural del concepto de mundo. En este sentido el mundo no es meramente el horizonte de donación de experiencias fácticas, sino el caos de la interconexión que resulta susceptible de ser comprendida en tanto que el sujeto forja mundo en tanto está en el mundo: El mundo ha perdido su pivote, el sujeto ni siquiera puede hacer ya de dicotomía, pero accede a una unidad más elevada, de ambivalencia o de sobredeterminación, en una dimensión siempre suplementaria a la de su objeto. El mundo ha devenido caos, (Deleuze, Gilles Rizoma, 1977).

De esta manera, el mundo virtual es el horizonte del mundo contemporáneo en que el ser humano se inserta en los ámbitos de los procesos identitarios, políticos y narrativos. Esta nueva dimensión no implica una diferenciación de lo que tradicionalmente se ha denominado como identidad, política y literatura – arte (narrativas en general), sino que implica la pluralización de las mismas. La cibercultura no es en este concepto una cultura en vez de otra cultura; al contrario, se establece como la posibilidad efectiva de múltiples culturas que se gestan en las estrategias y los usos de la misma cultura. Mas esto no significa que se establezcan prioridades lógicas entre distintos tipos de cultura, ya que en tanto nodos, se reducen a sus conexiones: Contrariamente al árbol, el rizoma no es objeto de reproducción: ni reproducción externa como el árbol-imagen, ni reproducción interna como la estructura-árbol. (Deleuze, Gilles Rizoma, 1977). El rizoma es una anti-



genealogía, una memoria corta o anti-memoria. El rizoma procede por variación, expansión, conquista, captura, inyección. (Deleuze, Gilles Rizoma, 1977).

Consecuentemente la consideración del habitar rizomático implica el reconocimiento de la pluralidad de maneras en que el sujeto se configura como tal y la manera en que se identifica, se relaciona con los demás (escenario político) y se expresa (escenario narrativo). No se trata de cambiar una ideología por otra, pues no puede haber tal otra ideología. Tampoco se trata del proceso hegemónico de hacer pertenecer a una única tradición histórica o política a toda subjetividad, ni mucho menos de limitar las narrativas. En este sentido, la polimiticidad (Marquard, Adiós a los principios) resulta una estrategia conveniente de intelección de las distintas prácticas narrativas en el ámbito de las praxis ciberculturales. A partir de este habitar rizomático, se propondrá la categoría de “ciudadano rizomático” como el sujeto político que adviene con los procesos de inserción en la cultura digital.



La formulación del rizoma como configuración del sujeto en los mundos contemporáneos ventila la misma pregunta por la habitabilidad, tal y como lo acabamos de mencionar. Por tanto, y nuevamente, la pregunta por el habitar implica el problema de la inhabitabilidad del mundo y en este caso la inhabitabilidad del mundo digital. ¿En qué radica la dificultad del habitar en un mundo digital? En el fondo es un problema de saber habitar.



3.3 Justificación

Es cada vez más reconocida, al interior de la comunidad académica, la necesidad de estudiar las nuevas ecologías mediáticas que se vienen configurando desde la creación de Internet (Ardévol et al., 2010; Ito et al, 2009; Scolari, 2010). Dicha necesidad surge tras la constatación de que las estructuras mismas de la sociedad se han visto afectadas por el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (Castells, 2007; 2010).

Por lo tanto, la Universidad actual no puede desligar sus actividades de investigación, formación y proyección de las nuevas interacciones que se dan a partir de la inclusión de las TICs y el mundo emergente que ellas implican. La Universidad, en interacción con diferentes comunidades, debe ser una dinamizadora de la transformación social, asumiendo el uso de estos nuevos espacios, que permita una visión de globalización humana e inclusiva.

De tal manera, teniendo en cuenta el proyecto de USTA Colombia que se perfila en el *Plan general de desarrollo 2012-2015* de la Universidad Santo Tomás, el presente proyecto de investigación promueve los objetivos determinados en el eje: USTA y SOCIEDAD. Lo anterior en cuanto que el estudio y trabajo sobre la virtualidad -acceso, usos y representaciones- permite estimular la generación de políticas sobre las TICs y la transformación curricular hacia la innovación que fomente la interconectividad y las múltiples posibilidades de comunicación propias de los espacios digitales. Igualmente, a partir de la metodología establecida, se logra una comunicación entre comunidades determinadas y Universidad permitiendo una mayor interacción y comunicación. Finalmente, al configurar como resultado de investigación una aplicación digital se impacta directamente en la comunidad, tanto académica como ciudadana, con miras al desarrollo de Competencias Ciudadanas en contextos digitales y propias de mundos virtuales.

En el contexto latinoamericano en general y colombiano en particular urge una conceptualización y puesta en práctica de competencias digitales que permita a los

ciudadanos desempeñarse de manera hábil en el mundo que las TICs tienen que ofrecer y que muchas veces ha quedado desligado de los ámbitos académicos, o determinado como simple mediación didáctica. En este trabajo se justifica la necesidad de ampliar estas formas de trabajo a una categoría más amplia como la de competencias digitales que impliquen ser competente en: la vinculación con las formas propias que ofrecen los nuevos ecosistemas digitales de interconexión, interactividad, innovación, hipertextualidad, acceso a múltiple información; el establecer elementos de convivencia en la interacción del contexto local con el contexto global, ingresando a la construcción de un cosmopolitismo y de ciudadanías; el construir y determinar la identidad a partir de los nuevos espacios que ofrece lo digital permitiendo nuevas formas de aprendizaje y construcción de tejido social. De esta manera se comprende dentro del proyecto que el habitar implica el cuidar. Y es la educación el ámbito privilegiado para ello.

Por tanto, la educación no es indiferente ni al cambio social ni al debate en torno a las TIC (Johnson et al, 2011). Antes bien, a la vez que generadoras de conocimiento sobre los cambios sociales desencadenados en gran parte gracias a las TIC, son también el lugar por excelencia en el que todo ello acontece (Davidson and Goldberg, 2009). De hecho, a lo largo de la última década, las investigaciones sobre educación y TIC se han venido articulando en torno al debate sobre la alfabetización y la brecha digital. Por tanto, dos de los temas dominantes en este campo de estudio han sido el acceso a las TIC y el desarrollo de capacidades para su uso (Davies et al., 2011; Ferres y Piscitelli, 2011; Cobo, 2009).

También es posible advertir últimamente una línea cada vez más robusta de investigación que asume la cultura como variable independiente en la ecuación TIC-educación (Balsamo, 2011; Kangas, 2011; Ardévol et al., 2010; Ito et al., 2009; Jenkins, 2008; 2009; 2009b). Por esta vía, se han obtenido importantes resultados en materia de las prácticas, interacciones, identidades, códigos, lenguajes y espacios de afinidad que evidencian cómo se vienen conformando fuerzas culturales capaces de reconfigurar la vida social en un futuro más bien próximo. Así, el énfasis que todos estos trabajos ponen en la cultura como espacio donde el cambio social acontece, exige plantearse la posibilidad de hacer converger todos estos resultados empíricos con una teoría multidimensional de la comunicación.

Hablar, pues, de una teoría de la comunicación de este tipo es un asunto científicamente relevante y aún no resuelto. Además de su fuerte carga cognitivista y racionalista, los vínculos entre la estructura cultural y la acción comunicativa que viene elaborando la comunicología carecen en muchos casos de fuerza explicativa, lo que hace que la relación TIC-educación divague entre el voluntarismo y el determinismo tecnológico, y entre la nostalgia y el optimismo cultural.

Es en este orden de ideas, se considera pertinente desarrollar una investigación en la que se aplique un programa de análisis cultural al estudio de las prácticas mediáticas en contextos tanto de educación superior como de ambientes digitales. Con el fin de lograr un análisis complejo y global en el que intervengan diferentes actores. Para ello se ha asumido como concepto vertebral del proyecto la categoría de “Habitar” como eslabón entre las prácticas identitarias con las estructuras y plataformas ciberespaciales que condicionan y posibilitan nuevas formas de identidad, relación, e incluso, de historicidad (Augé).

Se considera, entonces, que un acercamiento como el que se propone a la problemática de las prácticas comunicativas en educación superior permitiría priorizar a las personas por sobre las tecnologías. Por tanto, la competencia digital dependerá ante todo de un cambio en la conciencia, que no se trata sólo de una aplicación de

conocimientos sino de actitud y de talante” (Molinuevo, 2004).

El estudio de este tipo de prácticas renueva la manera de comprender lo humano así como los procesos identitarios, narrativos y simbólicos que permiten la configuración de subjetividad en el marco de mundos extendidos, que no se limitan al horizonte de la facticidad empírica. Redes sociales, Blogs, comunidades, videos virales, videojuegos y un largo etcétera constituyen los nuevos espacios que determinan el habitar del ser humano en el mundo contemporáneo. Como el concepto de habitar difiere completamente el del tener un alojamiento (Heidegger), la determinación fundamental del habitar está en la construcción y cuidado de un espacio (Heidegger, Musset). La transformación de los espacios en lugares se da mediante las cosas, mas éstas no se refieren a objetos plenamente previsibles e identificables sino que están determinados por los procesos de objetivación que se llevan a cabo en el ejercicio mismo del habitar.(Heidegger, Musset)

En conclusión, si los espacios digitales se constituyen cada vez más como plataformas *habitadas* de generación de valor, es de vital importancia que la USTA lidere procesos investigativos que muestren esos diferentes modos de habitabilidad y de hacer academia. Sólo a través de un examen profundo e innovador de todo ello será posible generar políticas y estrategias coherentes con esas nuevas formas de interacción, de construcción del conocimiento, de investigación y de proyección social que deberán hacer parte del ideal dominicano-tomista de formación integral en el siglo XXI.

3.4 Objetivos

Objetivo general

Llevar a cabo una investigación sobre la habitabilidad en el ciberespacio en la que, a través del análisis de las prácticas mediáticas de dos tipos de población: a) estudiantes y docentes de la USTA, y b) usuarios activos de entornos virtuales, se pongan en marcha estrategias para el desarrollo de competencias digitales que permitan integrar procesos de aprendizaje formal e informal en contextos lúdicos y académicos.



Objetivos específicos

- Establecer los principios teóricos de un programa para la investigación de la habitabilidad en el ciberespacio que sirva como marco procedimental para el análisis de prácticas mediáticas y el desarrollo de competencias digitales en entornos formativos. 
- Establecer las competencias digitales del cuidado del habitar digital para abordar retos actuales, tales como: fenómeno del **ciberbullying**, el problema de las diversas comprensiones identitarias que se generan en lo virtual, las posibilidades de construcción ciber-política y la configuración lúdica de lo humano. 
- Realizar un diagnóstico multidimensional sobre accesos, usos y representaciones con respecto **a las TIC** que involucre, tanto a docentes y estudiantes de la USTA, como a las políticas institucionales sobre alfabetización mediática. 
- Desarrollar e implementar estrategias educomunicativas y aplicaciones tecnológicas en redes sociales y comunidades *on-line* que permitan generar

convergencias entre espacios aprendizaje formal e informal, así como entre prácticas lúdicas y académicas.

3.5 Metodología

El trabajo que se pretende desarrollar tiene tanto un interés teórico como práctico. Por tanto, se describirán estos dos niveles por separado. Cabe anotar que, en lo tocante al nivel práctico, el proyecto involucra dos líneas paralelas de trabajo de campo: por un lado, una investigación aplicada, de tipo etnográfico y de intervención, centrada en contextos académicos, y por otro lado una investigación sustentada en teoría fundamentada, enfocada en contextos lúdicos y de aprendizaje no-formal, que analiza las diferentes esferas de participación de los ciberhabitantes en espacios digitales.



3.5.1 Nivel teórico

En este nivel se busca generar relaciones teóricas y conceptuales, por medio de la metodología de análisis documental, de tres líneas de trabajo asumidas con frecuencia como independientes: a) teoría sobre Medios y tecnologías de la comunicación, b) educación en ámbitos digitales, y c) agencia y mediaciones culturales.

Dicha articulación se considera innovadora en cuanto atiende a ciertas necesidades teóricas aún no resueltas y potencialmente fructíferas:

Primera, la de introducir lecturas novedosas sobre la educación en ámbitos digitales. Al respecto, se advierte cierto desgaste y redundancia en términos de lo que se asume como educación mediática y usos de las TIC para fines educativos. De hecho, la posible falsa innovación, pedagógicamente hablando, del modelo e-learning o los **LMS (Learning Media Systems)** es hoy un debate abierto y vigoroso (Pardo, 2010), precisamente porque no se ha logrado aprovechar la creciente centralidad del usuario en los criterios que ordenan el desarrollo tecnológico reciente.



La teoría sobre Medios y tecnologías, además de seguir enmarcada presuposicionalmente en el código apocalípticos/integrados –cuestión ya de por sí científicamente relevante–, está experimentando también el cambio de un paradigma informacional a uno comunicativo, correlato de los criterios que rigen los actuales procesos de innovación en lo que atañe a las TIC. De ahí que sea necesario volver sobre modelos de análisis fundados en el carácter y función sociocultural de la tecnología (Alexander, 2008), no sólo para mantener actualizada la teoría sobre TIC, sino también para poder elaborar visiones de conjunto y metateorías sobre la teoría misma.

Finalmente, en los estudios sobre agencia se viene poniendo cada vez más énfasis en los entornos simbólicos, emocionales y axiológicos que influyen en los procesos de toma de decisiones y acción individual (Alexander, 2009; Elster, 2010). Por ello, se hace relevante estudiar algunos de los contextos más frecuentes en los que dicha relación entre entornos simbólicos y acción tienen lugar, como los son las nuevas ecologías mediáticas denominadas digitales. En este sentido, la educación superior permitiría delimitar aún más el marco del problema que se quiere abordar, al proveer de una plataforma que integra dinámicas culturales emergentes e institucionalizadas, mediadas cada vez más por problemáticas relativas al uso de las TIC.

En términos procedimentales, se desarrollará una revisión bibliográfica sobre el siguiente plan temático:

1. Teoría sobre medios digitales y cibercultura

2. Brecha y competencia digital.
3. Mediaciones culturales en el marco de competencia digital y en procesos de aprendizaje formal y no formal.
4. fenómenos pertenecientes a la constitución de la Ciber-política, ciudadanía digital e identidad digital
5. Prácticas mediáticas en estudiantes y docentes universitarios (casos)
6. PEI, políticas sobre TIC y principios filosóficos y pedagógicos de la USTA

Finalmente, se espera con todo ello:

1. Establecer los códigos binarios que operan en el debate sobre competencia digital y nuevas tecnologías, tanto en un nivel macro de la estructura cultural que da forma al debate académico y social respecto de las TIC, como en el nivel medio de la Universidad Santo Tomás.
2. Elaborar una síntesis en la que se establezcan los criterios para un trabajo de campo sobre las prácticas mediáticas en estudiantes y docentes de la USTA, como en ambientes digitales no académicos, que tienen lugar en esa estructura cultural y en esos códigos binarios relativos a las TIC.



3.5.2 Nivel trabajo de campo

Como se mencionó líneas arriba, en el nivel de trabajo de campo se llevará a cabo una investigación en dos subniveles denominados *comunidad académica*, y *ciberhabitantes*, respectivamente. La razón de tal investigación en paralelo será la de obtener datos que permitan ser contrastados, y de esa manera establecer sinergias en el mediano y largo plazo en lo que se refiere al estudio y promoción de competencias digitales tanto en entornos formales como informales de aprendizaje.

3.5.2.1 Subnivel comunidad académica USTA.

En este subnivel de lo que será el trabajo de campo, se intentarán obtener datos de tipo cuantitativo (1) y cualitativo (2). Esto con el fin de obtener datos representativos de la comunidad docente y estudiantil que resulten fiables en términos estadísticos, así como de acceder a un grado mayor de densidad de significados.

(1) El trabajo de campo pretende extraer la información necesaria para elaborar un diagnóstico robusto sobre el papel que las mediaciones culturales desempeñan en el ordenamiento de los usos que los estudiantes de la USTA hacen de las TIC, sobre todo en lo que respecta a la academia y la investigación.

Para ello, se pretende hacer un estudio de tipo cuantitativo, con una muestra de mínimo 800 estudiantes de la USTA, por medio de un cuestionario que **indague en los niveles de acceso, inmersión, usos cotidianos y usos académicos respecto de las TIC.**

Así mismo, **se hará un trabajo similar con una muestra de docentes del Departamento de Humanidades y otras facultades**, sobre los mismos ítems examinados en el cuestionario desarrollado con los estudiantes. Ello con el fin de tener datos relevantes acerca no sólo de las tecnologías que están al alcance de estudiantes y docentes, sino también para tener una idea general de lo que ambos grupos hacen con ellas. No sobra decir que en la actualidad la USTA no cuenta con información al respecto, lo que constituye un vacío informativo grave a la hora de pensar en las políticas sobre



TICs y competencia digital que la Universidad desee concretar y promover.

(2) En lo que respecta a la fase cualitativa de este subnivel, se seleccionará una muestra mucho más reducida de estudiantes y docentes con la que se hará un trabajo de tipo etnográfico en contextos mixtos (presencial y *online*).

Por esta vía, y en primer lugar, se estudiarán las representaciones simbólicas y los significados atribuidos a las TIC por ambos grupos. Se pretenderá, así, indagar sobre las relaciones entre construcciones simbólicas colectivas y usos personales y comunitarios de las TIC.

Para ello, se utilizará un enfoque etnográfico que ha sido de gran utilidad para trabajos previos sobre temas similares (Santiago y López, 2012; Cobo, 2009; Davidson and Goldberg, 2009; Ito et al.; 2009; Jenkins, 2008). Las herramientas seleccionadas para llevar a cabo el complemento empírico del trabajo teórico serán: entrevistas a profundidad, grupos focales y observación participante.

La muestra seleccionada estará constituida, por un lado, por los estudiantes de tres cátedras del núcleo de formación humanista de la USTA, y por otro, por los coordinadores de cátedra del Departamento de Humanidades.

Se considera que el carácter transversal de las cátedras de humanidades garantiza en la práctica un alto grado de diversidad en la procedencia disciplinar de los estudiantes que las conforman, así como un alto grado de pluralidad de acciones y opiniones. Adicionalmente, las cátedras seleccionadas (Filosofía Institucional/primer semestre, Epistemología/cuarto semestre y Ética/séptimo semestre) introducen un segundo nivel de diversidad, esta vez en función del proceso formativo.

Así mismo, los coordinadores de cátedra, en su calidad de articuladores de redes de trabajo a nivel docente e investigativo, pueden ofrecer puntos de vista bastante interesantes, y que condensan de alguna manera las opiniones y sentires de los docentes que tienen bajo su responsabilidad.

Los criterios para el estudio y la caracterización de estudiantes y docentes como actores simbólicos, diferenciados pero convergentes en el contexto de la USTA y de su relación enseñanza/aprendizaje, serán los elementos de lo que Alexander (2005; 2005b) denomina “performance cultural”. Con ello, el foco de atención de la fase empírica en este subnivel estará puesto en los siguientes elementos:

1. El entramado compuesto por cultura, códigos y narrativas básicas, y configuraciones retóricas con el que se diseñan las prácticas mediáticas de estudiantes y docentes.
2. Los guiones que sirven de fondo para las acciones y forman nuevos fondos para la interpretación (Ídem).
3. Los modos como los actores manifiestan sus particularidades e identidades sociales, y cómo éstas reflejan su estatus socialmente definido.
4. Las relaciones entre estudiantes y docentes, y cómo resultan ser a la vez audiencias y actores.
5. Las relaciones entre pares.
6. Los medios que estudiantes y docentes privilegian, así como los motivos que sustentan tales decisiones.
7. Los procesos de planificación de las prácticas mediáticas de los actores, y las intenciones, intereses, influencias personales o grupales y audiencias que dirigen sus acciones.
8. Los determinantes sociales, económicos y políticos que condicionan la forma como las prácticas mediáticas de estudiantes y docentes se llevan a cabo
9. El éxito de la acción simbólica de estudiantes y docentes, y su capacidad de re-

fusión a través de sus prácticas mediáticas, tanto en lo relativo a lo lúdico como a lo académico.

Una vez caracterizadas las representaciones respecto de las TIC, así como las relaciones entre docentes y estudiantes en tanto actores simbólicos y comunicativos, se procederá, en un segundo momento, a la consolidación de comunidades de aprendizaje en redes sociales.

Dichas comunidades tendrán lugar en el marco de una serie de páginas y grupos creados en la red social *Facebook*, en las que el grupo de investigadores ya ha venido trabajando y socializando experiencias exitosamente a nivel nacional e internacional (Santiago y López, 2012; López, 2012 y 2011)

Así, en este proceso de vincular algunas cátedras del Departamento de Humanidades con grupos de trabajo en la red social *Facebook*, se implementarán las siguientes estrategias: a) la integración de cada uno de los estudiantes que tengan un perfil en la red social a los grupos; b) la vinculación de material bibliográfico alojado en la red concerniente a las temáticas de las cátedras: lecturas, videos, imágenes, películas, etc.; c) la creación de foros de discusión sobre los materiales bibliográficos, y d) la búsqueda por parte de los estudiantes de nuevos materiales que alimenten sus temas de interés dentro de la cátedra.

Con ello, se intentará dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿qué tipo de prácticas predominan en las redes sociales?, ¿dichas prácticas pueden ser redirigidas en función de procesos formativos y académicos?, ¿qué cambios introduce la presencia de las redes sociales en el proceso formativo de las cátedras de humanidades? Así, se busca crear estrategias que puedan ayudar a que los diferentes actores involucrados en la construcción de nuevas alternativas diversifiquen las prácticas por medio de las cuales *habitan* la red (Gros, 2008)

3.5.2.2. Subnivel ciberhabitantes.

El interés de este subnivel está determinado por el análisis de las categorías desarrolladas en la parte teórica ahora en comunidades digitales determinadas; es decir, se centra en el análisis de poblaciones que se consideran a sí mismas como ciberhabitantes y son usuarios frecuentes de espacios digitales como: redes, foros, cursos virtuales, bolgs; por tanto, son comunidades que consideran lo digital como parte fundamental de sus experiencias de vida y el interés de la investigación recae en analizar cualitativamente cómo son las formas en que habitan tales espacios digitales a partir de sus accesos, usos y representaciones simbólicas.

La metodología de este subnivel está inspirada en la Teoría fundamentada (Glaser y Strauss, 2009; Glaser, 1978; Strauss y Corbin, 1998) que implica la continua relación entre los textos y las realidades sociales para poder construir una teoría que dé cuenta de la estructura social determinada y al mismo tiempo pueda transformarla. En este sentido, la teoría fundamentada permite el constante diálogo entre fuentes teóricas y realidades específicas en un método comparativo constante; lo anterior implica soportar el análisis en un programa como el *Atlas.ti* que permite el trabajo cualitativo de diferentes tipos de materiales, así como el manejo de categorías tanto teóricas como emergencia y, finalmente, la construcción de redes semánticas; lo cual logra una investigación con resultados cualitativos, profundos, innovadores y verificables.

El proceso de investigación por tanto implica cuatro ciclos: el primero, el análisis de grupos focales establecidos que permita desarrollar el trabajo sustantivo y analítico, a partir del estudio de sus formas de habitar los espacios digitales. El trabajo con grupos

focales se plantea desde el ámbito digital y por convocatoria abierta a todos los ciberhabitantes de diferentes comunidades virtuales; segundo, análisis de los sistemas simbólico que emergen en espacios de participación digital como son los foros de periódicos y de páginas de temas especializados (videojuegos, películas y cursos virtuales) a partir del rastreo de las ideologías emergentes que se presentan en correlación a los usos de la virtualización misma (en aspectos básicos como identidades virtuales, ciudadanía digital y relaciones sociales virtuales); tercero, configuración de la teoría a partir del análisis de información en Atlas.ti desde la relación en familias, códigos y categorías; finalmente, el punto cuarto es el diseño e implementación de una aplicación digital que integre los resultados de la investigación y el proceso de observación sobre el uso de la misma en ciberhabitantes.

3.6 Bibliografía

ALEXANDER Jeffrey (1998): "Mass communication, ritual and civil society". En LIEBES Tamar y CURRAN James: Media, ritual and identity. Routledge.

____ (2000): "La promesa de una sociología cultural. Discurso tecnológico y la máquina de la información sagrada y profana". En ALEXANDER Jeffrey (2000): Sociología cultural: formas de clasificación en las sociedades complejas. Anthropos-FLACSO, España.

____ (2000b): "Las teorías sociológicas desde la segunda guerra mundial". Gedisa, Barcelona.

____ (2003): "The Meanings of Social Life: A Cultural Sociology". Oxford University Press, New York

____ (2005): "Performance and Power". Newsletter of the Sociology of Culture. Volume 20, No. 1, pp. 1-5.

____ (2005b): "Pragmática cultural: Un nuevo modelo de performance social". Revista Colombiana de sociología, Número 24 P. 9-67.

____ (2008): "Clifford Geertz and the Strong Program: The Human Sciences and cultural sociology". Cultural Sociology, Volume 2, pp 157-168.

____ (2008b): "Iconic consciousness: the material feeling of meaning. Environment and Planning D: Society and Space. Volume 26, pp. 728-794.

____ (2008c): "Iconic Experience in Art and Life: Surface/Depth Beginning with Giacometti's Standing Woman. Theory, Culture and Society, Volume 25, Number 1.

____ (2009): "What We Learn from the Humanities?" Culture, Volume 23, Number 1, pp 4-8.

ARDÉVOL Elisenda, GÓMEZ-CRUZ Edgar, ROIG Antoni, SAN CORNELIO Gema (2010): Prácticas creativas y participación en los nuevos media. Quaderns del CAC 34, vol XIII, pp 27-38.

BALSAMO Anne (2011): "Designing Culture. The Technological Imagination at Work". Duke University Press.

CÁRDENAS Alberto (2001): El "personismo" tomista. Revista Análisis, Vol. 65-66, Ediciones USTA, Bogotá.

CASTELLS Manuel (2007): "Communication, Power and Counter-power in the Network Society". International Journal of Communication. Number 1, pp. 238-266.

____ (2010): Network Theories of Power. In the International Seminar on Network Theory. March. USC Anneberg School for Communications.

<http://www.youtube.com/watch?v=skcUYhRaEas&feature=related> (Consultado 16-09-2010).

COBO Cristobal (2009): Strategies to Promote the Development of E-competencies in the Next Generation of Professionals: European and International Trend. SKOPE- FLACSO, México.

COBO Cristobal y MORAVEC John (2011): Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Col.lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona

COBO Cristobal y PARDO Hugo (2007): Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona/México DF.

DAVIDSON Cathy and GOLDBERG David (2009): The Future of Learning Institutions in a Digital Age .The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, MIT Press, Cambridge.

DAVIES Anna; FIDLER Devin; GORBIS Marina (2011): "Future Work Skills 2020". Institute for the Future for the University of Phoenix Research Institute, Palo Alto.

DE **MORAES**, Dênis (2005) Cultura Mediática y poder mundial. Bogotá. Norma

DELEUZE, Gilles. (1977). Rizoma. Disponible online en <http://www.fen-om.com/spanishtheory/theory104.pdf>

ELSTER Jon (2010): La explicación del comportamiento social. Más tuercas y tornillos para las ciencias sociales. Gedisa, Barcelona.

EUROPEAN COMMISSION (2008): An Updated Strategic Framework for European Cooperation in Education and Training. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Brussels. Commission of the European Communities. SEC (2008)3047

FERRÉS Joan y PISCITELLI Alejandro (2011): "La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores". Comunicar, Número 38, Volumen XIX, pp. 75-82.

GÁLINDO CÁCERES, Jesús (1998) Cibercultura, ciberciudad, cibernsiedad hacia la construcción de mundos posibles en nuevas metáforas conceptuales. Estudios sobre las culturas contemporáneas.

GROS, Begoña. (2008) Aprendizajes, conexiones y artefactos: la producción colaborativa del conocimiento. Gedisa, Barcelona.

HEIDEGGER, Martin. (1994) Construir, habitar, pensar. EN. Conferencias y artículos. Barcelona. Serbal..

ITO Mizuko; HORST Heather; BITTANTI Matteo; BOYD Danah; HERR-STEPHENSON Becky; LANGE Patricia; PASCOE C.J. and ROBINSON Laura (2009): Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, MIT Press, Cambridge.

JENKINS Henry (2008): "Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación". Barcelona, Paidós.

___ (2009): "Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona, Paidós.

___ (2009b): "Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century". The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. MIT Press, Cambridge.

JOHNSON, L., SMITH, R., WILLIS, H., LEVINE, A., and HAYWOOD, K., (2011): "The 2011 Horizon Report". Austin, Texas: The New Media Consortium.



KANGAS Sonia (2011): "Digital Pioneers. Tracing the cultural drivers of future media culture. Nuorisotutkimusverkost, Helsinki.

KOSELLECK, Reinhart. (2003) Aceleración, prognosis y secularización. Pre-Textos. Valencia



LARA Tíscar (2009): Alfabetizar en la cultura digital. En VVAA: La competencia digital en el área de lengua. Octaedro, Madrid.

LOPEZ Juan (2012): Hacia una estética de las nuevas tecnologías. El cultivo de la sensibilidad en la educación humanista contemporánea. Revista Análisis, N°75, Bogotá.

____ (2011): Competencias digitales y humanidades. Desde la convergencia discursiva hacia los entornos de las prácticas mediáticas. Actas Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital, Universidad de Valladolid.

LUHMANN Niklas (2000): La realidad de los medios de masas. Anthropos, México.

MUSSET, Alain (2007). Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el "lado oscuro" de las ciudades americanas. EN: revista eure (Vol. XXXIII, N° 99), pp. 65-78. Santiago de Chile, agosto de 2007. Versión electrónica: <http://www.scielo.cl/pdf/eure/v33n99/art06.pdf>

MUSSET, Allan. (2009) ¿Geohistoria o geoficción? Ciudadanes vulnerables y justicia espacial. Medellín. Universidad Nacional de Colombia

PARDO Hugo (2010): Geconomía. Un radar para producir en el postdigitalismo. Colección Transmedia XXI. Universidad de Barcelona, Barcelona.

REED Isaac and ALEXANDER Jeffrey (2009): "Social Science as Reading and Performance. A Cultural-Sociological Understanding of Epistemology". European Journal of Social Theory. Volume 12, Number 1, pp 21-41.

ROBLES, José Manuel.(2009). Ciudadanía digital: una introducción a un nuevo concepto de ciudadano. Barcelona: editorial UOC.

SANTIAGO Didier y LÓPEZ Juan (2012): "Filosofía para Niños y Competencias Digitales. Aportes para la educación formal en la era de la información". Actas del Congreso Internacional sobre Filosofía de la Educación. Universidad del Estado de Río de Janeiro.

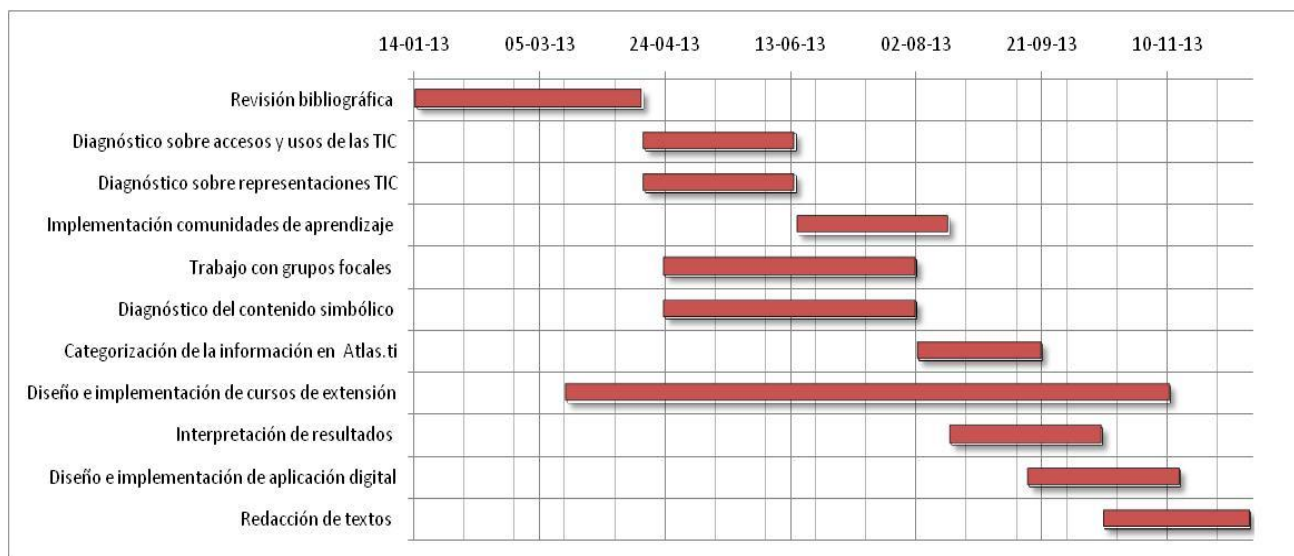
SCOLARI Carlos (2010): "Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico". Quaderns del CAC, 34, Vol. XIII, pp. 17-25.

USTA (2004): Proyecto Educativo Institucional. Ediciones USTA, Bogotá.

ZABLUDOVSKY Gina (1995): "Clásicos y contemporáneos de la teoría sociológica. Entrevista con Jeffrey Alexander". En "Sociología y política, el debate clásico y contemporáneo". Editorial Miguel Ángel Porrúa, México.

4. DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Cronograma general:



4.2 Presupuesto:

TABLAS DE PRESUPUESTO

Tabla 4.2.1 Presupuesto global de la propuesta por fuentes de financiación (en miles de \$).

RUBROS FINANCIABLES	FUENTES		TOTAL
	FODEIN	Contrapartida	
PERSONAL	2.400.000,0	42.860.000,0 (equivalente a 12 horas semanales por investigador)	43.100.000,0
EQUIPOS	0	0	
SOFTWARE	1.220.000	0	1.220.000
MATERIALES	0	0	
SALIDAS DE CAMPO	0	0	
MATERIAL BIBLIOGRÁFICO	1.000.000,0	0	1.000.000,0
PUBLICACIONES Y PATENTES	5.000.000,0	0	5.000.000,0
SERVICIOS TÉCNICOS	2.000.000	0	2.000.000
VIAJES	7.200.000,0	0	7200000,0
TOTAL	18.820.000	42.860.000,0	61680000,0

Tabla 4.2.2 Descripción de los gastos de personal (en miles de \$).

Investigador	Formación Académica	Función Dentro Del Proyecto	Dedicación Horas / Semana	Recursos		Total
				FODEIN	Contrapartida	
Juan Sebastián López	Estudiante de Doctorado	Líder	14	0	12320000,0	12320000,0
Natalie Chamorro	Maestría	Investigadora	12	0	8910000,0	8910000,0
Manuel Darío Palacio	Maestría	Investigador	12	0	10560000,0	10560000,0
Didier Santiago	Candidato a Maestría	Investigador	12	0	8910000,0	8910000,0
Alexander Bernal	Estudiante de pregrado en Estadística	Auxiliar	10	1200000,0	0	1200000,0
Linda Jiménez	Estudiante de pregrado	Auxiliar	10	1200000,0	0	1200000,0
TOTAL				2400000,0	42860000,0	43100000,0

Tabla 4.2.5 Descripción del software que se planea adquirir (en miles de \$).

SOFTWARE	JUSTIFICACIÓN	RECURSOS		TOTAL
		FODEIN	Contrapartida	
Atlas.ti	Para el trabajo de campo y el análisis de la información de forma cualitativa se hace necesario tener el programa de análisis cualitativo en su última versión.	US:670, equivalente aproximadamente a 1.220.000	0	1.220.000
TOTAL				1.220.000

Tabla 4.2.6 Descripción y justificación de los viajes (en miles de \$)

Lugar /No. De viajes	Justificación**	Pasajes (\$)	Estadía (\$)	Total días	Recursos		TOTAL
					FODEIN	Contrapartida	
4	Presentación de ponencia sobre los avances en investigación a nivel nacional	2000000,0	1600000,0	4	3600000,0		3600000
4	Construcción de redes de	2000000,0	1600000,0	4	3600000,0		3600000,0

	investigación a nivel nacional						
TOTAL							7200000

Tabla 4.2.9 Bibliografía (en miles de \$)

Ítem	Justificación	Valor
Libros	Adquisición de libros que muestran las últimas propuestas investigativas en los campos de las competencias comunicativas y permitan ampliar el campo teórico de la investigación.	1000000,0
TOTAL		1000000,0

Tabla 4.2.10 Servicios Técnicos (en miles de \$)

Tipo de servicio	Justificación	Valor
Asesor técnico en diseño de aplicaciones digitales, navegador web, usos e interfases.	Teniendo en cuenta que uno de los productos esperados del proyecto implica el diseño e implementación de una aplicación, a partir de los resultados, se necesita un asesor técnico cualificado	2.000.000
TOTAL		2.000.000

4.3 Hojas de vida (CvLAC) y GrupLAC.**4.4 Resultados y productos esperados con sus potenciales beneficiarios:****Tabla 4.4.1 Generación de nuevo conocimiento**

Resultado/Producto esperado	Beneficiario
Reporte de investigación sobre accesos, usos y representaciones del habitar digital	Universidad Santo Tomás de Aquino de Bogotá. Comunidad académica Comunidades virtuales Grupos de investigación
Libro de investigación-compilación	Comunidad académica nacional y latinoamericana Instituciones de educación superior Grupos de investigación y redes afines
Aplicación digital	Comunidad en general

Tabla 4.4.2 Fortalecimiento de la comunidad científica

Resultado/Producto esperado	Beneficiario
Diseño de redes de investigación	Comunidad científica
Diseño e implementación de Diplomado en filosofía para niños y competencias digitales	USTA, Comunidad académica local y nacional.
Diseño de curso sobre gamification y comunidades digitales.	USTA, Comunidad académica local y nacional.

Tabla 4.4.3 Apropiación social del conocimiento

Resultado/Producto esperado	Beneficiario
Material para el diplomado en Competencias comunicativas y curso sobre gamification y comunidades digitales.	USTA, Comunidad académica local y nacional.
Manual de buenas prácticas de educación en redes sociales. Materiales para consultoría	USTA, Comunidad académica local y nacional; comunidades digitales.

Impactos esperados a partir del uso de los resultados:

Tabla 4.4.4 Impactos esperados:

Impacto esperado	Plazo después de finalizado el proyecto: corto, mediano, largo	Supuestos
Posicionamiento de la USTA como Universidad que vincula el desarrollo de las nuevas tecnologías con los procesos de docencia, investigación y proyección social	Largo	Transformación curricular a partir de la integración de las competencias digitales como componente básico de la formación a nivel de pregrado y posgrado. Asumir las formas de habitabilidad de los ambientes digitales como espacios propicios para la construcción y generación del conocimiento.
Constitución de proyectos educativos con base en las competencias digitales. Como: cursos de extensión y diplomados	Corto	Superación de la concepción de la tecnología como una simple herramienta anexa a los procesos de formación; como también, la consideración de las redes sociales como espacio de ocio. Entender los procesos educativos (tanto formales como informales) a partir del aprendizaje colaborativo y problémico
Formación de comunidades virtuales en competencias digitales que permitan mejorar la habitabilidad de los espacios virtuales	Mediano	Comunidades digitales abiertas a aprender sobre los usos y prácticas que se construyen a través de las nuevas formas de interacción en la red. Comprensión social de la fuerte dependencia entre la formación de comunidades digitales y comunidades “reales”.
Constitución de un red de colaboración académica e investigativa	Corto	Resultados de investigación a partir del trabajo colaborativo de comunidades interesadas en la

en ambientes digitales		temática de la habitabilidad en espacios digitales
Asesorías y consultorías para la implementación de competencias digitales en instituciones educativas y empresariales	Mediano plazo	Impulso por parte de la USTA a continuar apoyando financieramente el proyecto.