

Universidad Santo Tomás – Seccional Tunja
Maestría en Pedagogía



Alexander Toro Cruz
Luis Carlos Galindo Vega

Tunja
2020

**Construcción de Ciudadanía Digital de los Estudiantes de Cuarto Semestre de
Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás, Tunja, en el Marco de la Pedagogía de la
Presencia**

Universidad Santo Tomás



Alexander Toro Cruz y Luís Carlos Galindo Vega, estudiantes de la Universidad Santo
Tomás, Maestría en Pedagogía, Tunja, 2020.

Trabajo de grado para optar el título de Magíster en Pedagogía.

Director: Mg. Milton Adolfo Bautista Roa.

RAE

Código:
Autor: Alexander Toro Cruz, Luis Carlos Galindo Vega.
Título Del Documento: Construcción de Ciudadanía Digital de los Estudiantes de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás, Tunja, en el Marco de la Pedagogía de la Presencia.
Unidad Patrocinante: Universidad Santo Tomás, Seccional Tunja
Palabras Claves: Ciudadanía digital, pedagogía de la presencia, Alfabetización digital.
Descripción: Informe final de investigación
Metodología: La presente investigación, pretende analizar el aporte de las mediaciones TIC (gamificación) a la construcción de la ciudadanía digital desde la descripción, especificidad y aportes al microcurrículo en lo que concierne a la Construcción de la Ciudadanía Digital en el Marco de la Pedagogía de la presencia en un grupo determinado de estudiantes de la Universidad Santo Tomás. La investigación se desarrollará bajo el paradigma del enfoque cualitativo y de tipo hermenéutico descriptivo, empleando el método de etnografía virtual.
Estrategias de comunicación: la investigación cuenta con ponencia en la IV jornada de Investigación en 3 minutos (I3m)- posgrados.

Dedicatoria

A nuestras familias por el apoyo incondicional en nuestro camino profesionalizante, a los docentes del programa, a nuestro director de trabajo de investigación y a los compañeros de aula que con persistencia y abnegación deseamos contribuir a una mejor educación desde lo pedagógico. A cada docente inquieto por reinventar la educación desde lo pedagógico siguiendo las necesidades de cada estudiante. A todos eterna gratitud.

Tabla de contenido

Introducción	9
Marco general de la investigación	11
Descripción y formulación del problema	11
Justificación	17
Objetivos	20
Objetivo general	20
Objetivos específicos	20
Estado del arte	22
Construcción de la ciudadanía digital	22
Pedagogía de la presencia	28
Las mediaciones tic en perspectiva de la pedagógica de la presencia	29
Referentes teóricos	32
Ciudadanía digital	32
Subjetividad	34
La subjetividad es una construcción social.	34
La subjetividad son modos de expresión.	34
El videojuego como mediación	35
Pedagogía de la presencia	35
Diseño Metodológico	38
Enfoque de la investigación	38
Método	39
Diseño de los instrumentos.	40
Prueba Pre diagnóstica.	40
Instrumentos	44
Entrevista digital.	44
El cuestionario.	45
El juego.	45

Espacio académico de filosofía política	46
Morfología Social de la Unidad Poblacional	47
Muestra.	47
Análisis de resultados	48
Resultados hashtag	76
Conclusiones	83
Bibliografía	87
Anexos	¡Error! Marcador no definido.
	¡Error! Marcador no definido.

Lista de Figuras

Figura 1. Edad	49
Figura 2. Tiempo destinado para navegar en internet. Fuente: elaboración propia 2020.....	49
Figura 3. Contenidos priorizados en el uso de internet.	50
Figura 4 Consideración de Ciudadano Digital.	50
Figura 5. Confianza en la información circulante en internet.....	51
Figura 6. Redes sociales utilizadas con frecuencia.	51
Figura 7. Otra red social utilizada.	52
Figura 8. Prácticas en la red.	52
Figura 9. Plataforma o aplicación digital en el proceso educativo.....	53
Figura 10. Participación en red o grupo.....	54
Figura 11. Grupo de vinculación.....	54
Figura 12. Ha Jugado en línea.....	55
Figura 13. Interacción jugadores en online.....	56
Figura 14. Tipos de juegos jugados en online.....	56
Figura 15. Horas al día dedicado al juego en Internet.....	57
Figura 16. Gamer.....	57
Figura 17. El juego como herramienta para el aprendizaje.	58
Figura 18. Influye el internet en el comportamiento.	58
Figura 19. Cambio de identidad cuando se navega en internet.....	59

Figura 20.Lo virtual fortalece las relaciones humanas.	59
Figura 21.Experiencia de lo virtual puede reemplazar la experiencia de lo real.	60
Figura 22.Después de jugar Reconstrucción cree que posee elementos para ejercer su participación política.	62
Figura 23.Jugar Reconstrucción le aporta a la construcción de ciudadano digital.	62
Figura 24.Interacción con el juego Reconstrucción crea conciencia colectiva de los deberes ciudadanos.....	63
Figura 25.Interacción con el juego Reconstrucción genera sensaciones de empoderamiento frente a lo que sucede en la sociedad actual.	63
Figura 26.Motiva a compartir contenido de compromiso político en redes cuando se juega Reconstrucción.....	64
Figura 27.Las mediaciones TIC como escenario de agenciamiento u otra forma de moldear la conducta.....	66
Figura 28. Los juegos virtuales son herramienta para el aprendizaje.....	72
Figura 29.Diferencia entre las decisiones tomadas en la cotidianidad en relación a los tomadas en el juego.....	72
Figura 30.El juego permite ponerse en el lugar del otro.....	73

Lista de Ilustraciones

Ilustración 1. Hogares que poseen computador de escritorio, portátil o tableta. Fuente: DANE (2019), Encuesta de Calidad de Vida-ECV.	12
Ilustración 2, Proporción de hogares que poseen conexión a Internet (Gráfico). Fuente: DANE (2019), Encuesta de Calidad de Vida-ECV.	12
Ilustración 3. Las redes sociales como escenario para la conciencia y el empoderamiento político	53
Ilustración 4.Principales canales o páginas que se siguen con mayor frecuencia.....	55
Ilustración 5.Valores generados por el juego Reconstrucción que se puede replicar en la vida cotidiana.....	64
Ilustración 6.Jugar Reconstrucción le ha cambiado la visión de la violencia en Colombia.	65
Ilustración 7.Redes sociales son un escenario para la conciencia y el empoderamiento político..	66
Ilustración 8.Impacto emocional más significativo de su experiencia de juego Reconstrucción. .	67

Ilustración 9.Decisiones más difíciles de tomar al jugar Reconstrucción.	68
Ilustración 10.Posición frente al rol elegido al jugar Reconstrucción.	68
Ilustración 11.Reflexiones entre personales y entre pares que ha suscitado el juego Reconstrucción.	69
Ilustración 12.Manera de compartir la experiencia de juego.	70
Ilustración 13.Significado de la afirmación: “la guerra no es un juego”.....	70
Ilustración 14.Habilidades y destrezas que cree que pudo desarrollar en el juego Reconstrucción.	71
Ilustración 15.El juego virtual-online una herramienta que cambia nuestra forma de ser, pensar, decir y actuar frente al escenario real de la política.	73
Ilustración 16.Diferencias entre una clase donde se vincula un juego de vídeo y una clase de metodología tradicional.	74
Ilustración 17.Clases de experiencias similares a las del juego ha tenido en la vida real.	75

Lista de Tablas

Tabla 1. Clase de preguntas a utilizar.....	44
Tabla 2. Relación de la metodología con la técnica y los objetivos.....	42

Lista de Anexos

Anexo 1. Formato Validación de instrumentos.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 2. Lista de asistencia del espacio académico.	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 3. Registro Fotográfico.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 4. Ponencia.....	98

Introducción

“Los jóvenes viven una vida completamente distinta a la de las generaciones anteriores: ya no habitan el mismo espacio, no se comunican de la misma manera, no perciben el mismo mundo. Las grandes instituciones datan de una época que ya no reconocen. Estos cambios tan decisivos repercuten en la sociedad en su conjunto, en la educación, en el trabajo, la política...”

Fragmento del libro Pulgarcita de Michel Serres. (2017). México: Fondo de Cultura Económica.

Los pasos agigantados de la tecnología hacen que los de la educación sean de la misma proporción, pero la resistencia al cambio o la mínima inclusión de mediaciones, en especial las TIC, generan en los maestros de hoy inconformidad al momento de una planeación. No es solo la carencia de recursos tecnológicos de algunas instituciones, es también la falta de disposición para innovar en la educación, pues se puede tener el recurso y no darle el uso adecuado según los propósitos de cada espacio académico.

En nuestros días, los niños, niñas, jóvenes y adolescentes pasan horas interactuando a través de dispositivos electrónicos, también es el caso de migrantes digitales. Entonces, la oportunidad para hibridar las estrategias utilizadas por los maestros en los espacios académicos entre lo presencial y la mediación digital, cualquiera que cumpla con el propósito pedagógico de cada encuentro, todo con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. No se trata solo de crear interacción, sino de reconocer el efecto de las mismas en la forma que aprendemos y la manera como nos construimos como ciudadanos en el mundo virtual. En este sentido la investigación propuesta desde autores como: Hans Ulrich Gumbrecht, Pierre Lévy, Martin Barbero, Juan Carlos Amador, Elías Manaced Rey, Jairo Alberto Galindo entre otros, y siguiendo las categorías que delimitan la investigación, se pretende analizar la construcción de la ciudadanía digital de los estudiantes de cuarto semestre de la facultad de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás, Seccional Tunja, del espacio académico filosofía política. A partir de este análisis, se busca identificar, describir y reconocer el concepto de ciudadanía digital en perspectiva de la pedagogía de la presencia como una opción para la formulación de una estrategia pedagógica fundamentada en la gamificación. Además, permite un seguimiento

epistemológico emergente de los conceptos como videojuego, subjetividad y pedagogía de la presencia.

Es indispensable el reconocimiento de las necesidades pedagógicas de las nuevas generaciones, y de esta manera la formulación y vinculación de metodologías y mediaciones que favorezcan el aprendizaje eficiente y eficaz según las necesidades del discente de cada tiempo, que para nuestro caso es la gamificación en perspectiva de la pedagogía de la presencia.

En el ejercicio de la enseñanza-aprendizaje, en especial de las ciencias no formales, es necesario recurrir a mediaciones que logren impacto, atención, motivación y memoria en cada sesión académica, la cual se reviste de profunda intencionalidad en bien del estudiante y, como efecto, contribuye a la misión de la Universidad Santo Tomás: “promover la formación integral de las personas que puedan responder de manera ética, creativa y crítica a las exigencias de la humana” (PEI, 2004, p. 8).

Marco general de la investigación

Descripción y formulación del problema

Respecto al uso de las TIC en Colombia, el DANE (Departamento Nacional de Estadísticas), nos presenta las siguientes estadísticas, en cuanto a la utilización de Internet desde cualquier dispositivo. En 2016, del total de hogares colombianos el 45,8% poseía conexión a Internet, mientras que para el 2015 la proporción fue 41,8%. Del total nacional de personas de 5 y más años de edad que en 2016 utilizaron Internet el 74,7% lo hicieron en el hogar; en 2015 este porcentaje fue 71,1%.

A nivel de personas, para el total nacional en 2016, el 58,1% usaron Internet en cualquier lugar y desde cualquier dispositivo; de este porcentaje, el 70,4% lo hizo a través de teléfono celular. En 2015, el 55,9% de personas, manifestaron usar Internet en cualquier lugar y desde cualquier dispositivo para el total nacional; de este porcentaje, el 55,5% lo hizo a través de teléfono celular. En 2016, del total nacional de personas de 5 y más años de edad que utilizaron Internet el 75,4% lo hicieron para acceder a redes sociales. En 2015 este porcentaje fue de 67,7%.

Para el año 2018 el DANE presenta un informe técnico sobre indicadores básicos de tendencia y uso de Tecnologías de la Información y la comunicación, del cual se referencian algunos datos de interés que sustentan el foco del problema y por ende la pertinencia de presente investigación.

En consecuencia, el DANE presenta resultados en que ubica al departamento de Boyacá con un porcentaje significativo de hogares que poseen un computador de escritorio, portátil o tableta. El acceso a internet (registrado en las gráficas) favorece la pertinencia de la investigación en cuanto que la navegación en internet es referente de la ciudadanía digital por antonomasia.

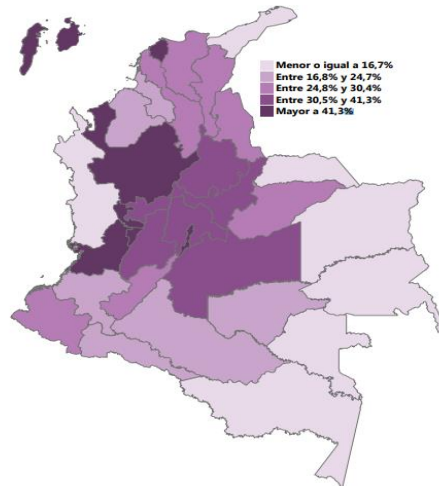


Ilustración 1. Hogares que poseen computador de escritorio, portátil o tableta. Fuente: DANE (2019), Encuesta de Calidad de Vida-ECV.

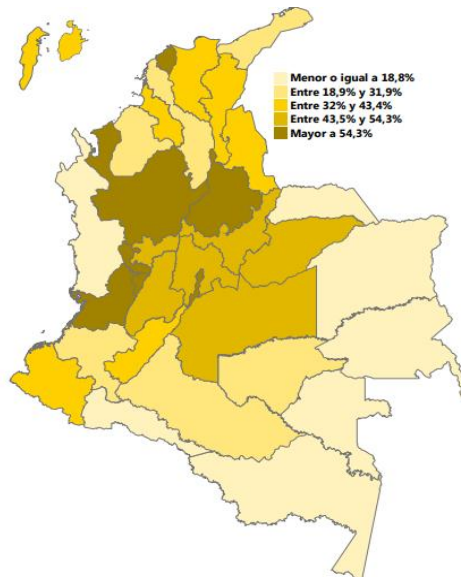


Ilustración 2. Proporción de hogares que poseen conexión a Internet (Gráfico). Fuente: DANE (2019), Encuesta de Calidad de Vida-ECV.

El internet, es una red informática. Esta proporciona acceso a varios servicios de comunicación, entretenimiento y datos. Los computadores no son el único medio de acceso a internet, también se puede acceder desde otros dispositivos como teléfonos móviles, tabletas, máquinas de juegos, televisores digitales, entre otros. Toda vez que un dispositivo posea la opción de conectarse a la red, puede obtener información de toda clase de bienes y servicios, comunicarse, en definitiva, interactuar en la red de forma ubicua; el internet es de uso doméstico, educativo, industrial (...), en resolución el internet se ha vinculado de manera significativa en la cotidianidad de las personas.

Ahora bien, el uso de las TIC aumenta considerablemente en Colombia. Nuestras comunidades utilizan las redes sociales como herramientas para aprender y estar informados. Continuamente se suben contenidos en redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, entre otras, que son cada vez más utilizadas y seguidas por la comunidad educativa, política y económica en Colombia y en el mundo. También se introducen informaciones para educar sobre la Internet segura, privacidad, fomento de la responsabilidad digital, etc. (Colombia Digital. 2018).

Para las nuevas generaciones, no hay nada tan extraordinario como la tecnología. Los actores de la comunicación y la educación son los protagonistas de las agendas mundiales de la política en los últimos años, y por tal motivo, son razón suficiente de estudio para la pedagogía. El nuevo avance de la tecnología genera en los niños, jóvenes, adultos y tercera edad un asombro, que estimulado positivamente favorece el desarrollo y el progreso de las sociedades. Es tal el asombro, que sus procesos epistemológicos giran en torno a la innovación de las tecnologías de la información y la comunicación TIC. Los cambios tecnológicos son a *velocidad relampagueante*, al punto de enlazar el mundo mediante la tecnología de la información (Castells, 1997, p. 60). Ahora bien, frente a tanta información e interactividad que circula en internet, se genera la duda, si esta información de alguna manera educa a la persona en cuanto a lo humano, social, político, cultural, ético y moral. Es entonces como afirma Walter Ortega (2015) sobre la novedad en la ciudadanía digital:

A finales del siglo XX y principios del XXI el encuentro entre las personas y el mundo digital se intensificó transformando radicalmente la realidad, permeando en el ámbito político, económico, social o cultural, puesto que se constituyó un nuevo espacio de interacción-actuación que es compartido y se redefine constantemente (De Certeau, 2000), el internet. Tras la emergencia de ciudadanos en el mundo que emprenden prácticas políticas y sociales a través del uso de internet y distintas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para hacer valer sus derechos, realizar demandas sociales, incidir en la agenda pública, exigir transparencia en procesos político-electorales, rendición de cuentas y construir acción colectiva en busca del bien común, se ha puesto especial atención en el fenómeno de los medios digitales (p. 835).

En el hábito de interacción con la internet y en la utilización de diferentes medios TIC, se nos permite valorar, apreciar y disfrutar de variados espacios de interacción en la red, con una multiplicidad de experiencias que nos cautivan y seducen, llevándonos tal vez a una percepción múltiple de luz y oscuridad, donde se van configurando muchas cosas que pensamos, conocemos y afirmamos y sobre las cuales se establecen copiosas prácticas sociales de carácter polarizado; en efecto, así afirma Marcel (2017):

Nos sentimos engolosinados con tan amplias expectativas, nos sentimos impulsados por la idealista convicción que presume la neutralidad en la red y que quiere convertirla en la fragua donde se temple la verdad. Pues bien, si bien esto se va cumpliendo en cierta medida y en grandes sectores sociales del universo del internet, también es cierto que hemos venido a descubrir otro gran sector que parece ir en la dirección contraria un sector que se regodea en la producción de confusión y engaño con propósitos muy variados, desde la aparentemente inocua broma que se viraliza al punto de convertirse en tendencia y detonador de confusiones, hasta el engaño deliberado motivado por la codicia o sentimientos más oscuros. Debido a la enorme facilidad para acceder a internet y a su extenso alcance, la producción de información es fruto de diversos intereses, de modo que la información que se expone públicamente a la comunidad mundial compite sin árbitro y de igual a igual, con la también y sorpresivamente muy amplia producción de desinformación. Es a través de este enfrentamiento que hemos llegado a lo que se ha venido a proponer como la era de la posverdad (p.1).

De ahí puede colegirse que la posverdad se encuentra inmersa en la información que circula alrededor de la internet, desde diferentes formas, expresiones y prácticas que los medios y las redes alimentan, transforman y llegan a convertir en componentes maliciosos que se filtran con gran facilidad en el proceso de interacción de las personas y las redes sociales, así como lo hace un virus en un ordenador en condiciones de seguridad y vulnerabilidad, llegando a situaciones donde el riesgo y la amenaza están dadas en esta singular y compleja situación, que desde una analogía: es la forma o manera en la que interactuamos con la tecnología adquiriendo topológicamente otras formas de ser desde lo virtual; que al asociarla ya directamente al concepto de la red social, podemos ver que el efecto de riesgo y de vulnerabilidad puede darse también en el ámbito del consumo y de lo prosumo de la información, que se encuentra en

constante circulación y actualización, la cual puede llegar a carecer de legitimidad en la verdad cuando se es manipulada. Al respecto, Marcel (2017), afirma que:

Con el trampolín de las redes sociales, el territorio de la posverdad se puebla rápidamente de política ficción, salud ficción, educación ficción, espiritualidad y religión ficción y así tantos rubros como podamos imaginar, con la constante de que se trata en todos los casos de información y conocimiento ficción. El problema es que no se trata de un asunto técnico, no se debe en sí a nuestras tecnologías sino al uso que les damos, por lo que la cuestión es de orden social. Es allí, en lo social, donde se puede luchar contra la ignorancia deliberada aún en tiempos de posverdad. El ámbito de la educación se convierte así en un escenario privilegiado para intentar desfondar tanto el subjetivismo como el relativismo que campean a sus anchas en la posverdad. Puede contribuir a ayudar a trasladar las actitudes de las personas hacia la intención por proponer flujos de información y contenidos de verdad relativa. (p.2)

Por consiguiente, la educación también se ve afectada, en el mejor de los casos, pues algunas prácticas pedagógicas son diseñadas para un aprendizaje desde una mediación TIC. Por ello la tecnología juega un papel importante en la educación, y cuando esta se aplica de manera adecuada puede ser determinante para incidir en el conocimiento y aprendizaje de los estudiantes, pues el sujeto es afectado en la manera como que comprende, hace, propone, resuelve y comunica a través de una mediación TIC. Algunos de los beneficios de la implementación de la tecnología en la educación, es que favorece el aprendizaje interactivo, crea redes de conocimiento locales, regionales e internacionales; desarrolla, además, nuevas habilidades de pensamiento, sintetiza la información, entre otras más (Martínez, Meza y Ascencio, 2005). Pero el mal uso de las TIC, plantean desafíos serios a los valores individuales y sociales que se creían firmemente establecidos. Estos problemas van desde delitos informáticos, piratería, pornografía..., a tal punto de condicionar la existencia del internauta (Sepúlveda, Delgado y Muñoz, 2013).

En la cultura de lo digital (la tecnología o el internet configuran la forma en que interactuamos) el encuentro con el otro, favorece las experiencias ciudadanas, pero sobre todo, la experiencia cívica de justicia, la cual debe estar modélica mente mediada por una formación, educación- construcción del ciudadano digital que favorezca de manera positiva la vida social topológica del cibernauta. Porque, al fin y al cabo, la tecnología ha de ser vista como lo que es, un medio, un instrumento para usos y fines muy diferentes, que van desde el solipsismo o la

endogamia digital, hasta un civismo en red, profundamente democrático, que bascula sobre la intensificación de la acción comunicativa de esos seres comunicativamente constituidos que, en definitiva, somos los humanos.

Contextualizando este acápite a los modelos educativos utilizados por las instituciones de educación superior y para nuestro caso la Universidad Santo Tomás, se observa un arraigo a métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje para el caso de los espacios académicos de ciencias humanas. Lo tradicional, refiere a la condición del docente como organizador y depositario del conocimiento que le da reconocimiento y vital importancia a la memoria, al acatamiento, el autoritarismo y a la reproducción de conductas; un trazador de rutas rígidas que contribuyen a la formación integral y, que en consideración de muchos es poco dinámico e innovador, pero, aun así, representa ciertas ventajas para la educación y formación.

La metodología tradicional y las nuevas tendencias de la educación no están aisladas, por el contrario se complementan, permitiendo que las ciencias humanas en un ejercicio de enseñanza-aprendizaje se diversifiquen en favor del alcance de los resultados de aprendizaje de tipo epistemológico, antropológico, sociológico (...) y, para nuestro caso de tipo político, pues se considera que la ciudadanía ha migrado a otros escenarios topológicamente distintos a lo presencial (lo real), permitiendo desde un espacio académico diversas posibilidades antes no consideradas para la construcción del ciudadano digital desde la perspectiva de la pedagogía de la presencia, todo esto desde la estructura de un currículo de filosofía política el cual es afín a la naturaleza esbozada en límites de esta cuestión

Entonces, frente al surgimiento de las nuevas tecnologías, en especial las TIC, se hace necesario un estudio serio sobre el aporte que pueden ofrecer a la formación humana de un ciudadano digital.

Desde lo anterior se plantea la siguiente **formulación del Problema:** ¿Cuál es el aporte de las mediaciones TIC a la construcción de la ciudadanía digital de los estudiantes de cuarto semestre de la facultad de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás, Tunja, en el marco de la pedagogía de la presencia?

Esta pregunta principal, suscitará otras preguntas que intentaremos responder a lo largo de este texto, lo que nos configura unas preguntas complementarias: ¿De qué manera la teoría política impartida a los estudiantes de cuarto semestre del espacio académico de filosofía política en el programa de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás posibilita la comprensión y la

práctica del deber ciudadano digital en relación sujeto (político) y la situación del Estado colombiano?, ¿Cómo las lógicas culturales en relación a las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC aportan a la formación del ciudadano digital?, ¿Qué mediación digital contribuye a la formación del ciudadano digital del espacio académico de filosofía política de cuarto semestre del programa de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás?, ¿Cómo contribuir a la formación consciente sobre ciudadanía digital y al ejercicio democrático e intervención en la vida política de un estado de los estudiantes del programa de filosofía política de los estudiantes de cuarto semestre del programa de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás?, ¿Es la simulación virtual (gamificación) una experiencia relevante y favorable en la construcción del ciudadano digital?

Justificación

Esta investigación tiene su origen en el concepto moderno de “*ciudadanía digital*”, donde se define a este ciudadano como una construcción que se diseñó y empezó a operar en un momento histórico, donde la pertenencia a un estado estaba delimitada geográficamente y definía la identidad del individuo. Sin embargo, la internet problematiza esa definición ya que abre la posibilidad para que se creen sociedades donde la *polis* no necesita de un espacio físico ni de los cuerpos que lo habitan (Caraballo, 2017).

Ahora bien, existen muchas posibilidades en el mundo moderno donde la persona puede ejercer su acción cívica y no es necesariamente los límites de su país, si no, fuera de esos límites (en el mundo) pues así lo permite el internet. Teniendo en cuenta entonces que ser un “*ciudadano digital*”, es poder romper las barreras físicas de la acción cívica para la interacción con el mundo desde la interacción con el internet en cualquiera de sus facetas.

Hemos también de reconocer el desequilibrio y el modo inapropiado, como hoy muchos ciudadanos, hacen mal uso de la información en los medios TIC; desde sus experiencias particulares e interacciones con sus semejantes, por dicha razón nos damos a la tarea de acompañar y estudiar esta realidad diversa y que en un sentido desfavorable, la interacción con el internet puede estar estructurado en el ámbito de la posverdad, la falsedad, el doble sentido y la doble moral, toda vez que esto afecta al ciudadano digital (Marcel, 2017). La neutralidad en la red se ha visto desequilibrada por cuestiones de orden moral más que por las condiciones técnicas propias de la red o por las tecnologías que utilizamos para su acceso, neutralidad que mostró que

uno de los lados flacos de la sociedad es la debilidad moral, y que en la fragilidad que acompaña esa debilidad los sentimientos de desamparo y necesidad de aceptación llevan a buscar la pertenencia a como dé lugar, y que las comunidades cibernéticas busquen el reconocimiento, popularidad y finalmente identidad. Si se desea desprenderse de una actitud de ignorancia deliberada, entonces, el esfuerzo se debe centrar en coadyuvar a integrar a la persona, a darle las habilidades necesarias para que logren asignar valor y relevancia a su motivación interna.

Es esta motivación la que les ayudaría a equilibrar el sentido con el que le dan uso a las herramientas de internet, sentido en sus búsquedas de información, sentido en su participación activa en comunidades cibernéticas, y que no dependan tanto de la motivación externa, esto es, la ignorancia deliberada basada en la gratificación inmediata o el reconocimiento y popularidad, criterios superfluos para tomar sus decisiones y divulgar información, siendo afectados subjetivamente en ambas direcciones.

Formar un ciudadano integral es el reto de los nuevos tiempos y, es por ello que la tecnología, en cuanto a las TIC corresponde, juega un papel importante en la educación de las nuevas sociedades. Como dice Marcel (2017), hoy es necesario favorecer el uso de TIC en la educación por sus obvias ventajas, se ha de considerar relevante preparar a las personas en una serie de competencias morales con las que podrán dar sentido y perspectiva a sus incursiones en el mundo de la información y el conocimiento, y poder sacar así el mayor provecho de ello. Es evidente cómo la nueva era de la tecnología ha ocupado grandes espacios en la vida del hombre moderno, y es por ello que el ciudadano debe estar preparado para afrontar los cambios en las dinámicas de la educación, y considerar si el uso de las TIC favorece o no la formación humana en cuanto a ciudadano corresponde.

La apropiación en la red, no solo es la capacidad de ingreso, si no el objetivo de usar el internet. Quizá algunos lo utilicen para entretenimiento, información, educación, foros, charlas, trabajo, generar ingresos o, en el mejor de los casos, para ejercer un acto cívico y democrático sobre las realidades sociales, políticas, económicas o religiosas de su país o del mundo. Según el Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para lo recorrido en el año 2019, en Colombia se estima que el uso de redes como Facebook y Twitter gozan de popularidad alcanzado más de 15 millones de usuarios para el caso de Facebook, factor determinante en la reflexión sobre el objeto de los contenidos compartidos a través de estas redes. En este sentido los centros educativos se convierten en una de las primeras y más importantes redes sociales de los

alumnos. La noción de '*redes sociales*' no deja de ser una acepción moderna y más amplia de unas sinergias que siempre han formado parte de las relaciones humanas y que ahora se han enriquecido con nuevos matices, multiplicados gracias al poder de las tecnologías y de sus aplicaciones en la sociedad global.

Entonces, si el alumno ha de aprender haciendo, los recursos ofrecidos por las TIC son una gran herramienta en la educación y en especial para formación humanista, que en estos tiempos se hace tan necesaria a la formación integral. La UNESCO (2018) afirma que las TIC pueden enriquecer y transformar la educación, y a la vez ser la estrategia clave en el acceso a la educación. De cierto modo, el uso de una herramienta virtual no genera impacto por sí sola, el resultado puede ser negativo si se utiliza de modo inadecuado o positivo en el mejor de los usos. Por tal motivo se debe impulsar al docente a ser maestro desde y en lo digital, de tal modo que los procesos de conocimiento se fortalezcan desde las medicaciones TIC y logren afectar al sujeto que por naturaleza es educable.

Darle un sentido apropiado a la TIC en el ejercicio de la docencia es fundamental en estos tiempos y, más aún, cuando los docentes favorecen las metodologías tradicionales a la hora de enseñanza-aprendizaje en áreas específicas a las ciencias humanas como la política. Por consiguiente, un seguimiento epistemológico que favorezca y evidencie los resultados de aprendizaje serían observables si a una mediación TIC se le da cabida en la formulación pedagógica-metodológica del microcurrículo a través de un espacio académico que contribuya a la formación integral del ser, como lo es el espacio de filosofía política de la Universidad Santo Tomás.

En efecto, se considera, que es oportuno investigar desde el escenario pedagógico la incidencia de las mediaciones TIC en la construcción del ciudadano digital y lo que esto conlleva a largo aliento a las particularidades de las prácticas pedagógicas de los docentes, en específico al alcance de los resultados del aprendizaje, los cuales pueden ser logrados desde una estrategia metodológica eficiente y eficaz. Los espacios académicos se fundamentan para el caso de la Universidad Santo Tomás, según su Modelo Educativo Pedagógico MEP y se sustentan desde la realidad problémica que a su vez es problematizadora y que, por ende, la formulación de una malla curricular en sus espacios académicos debe favorecer, mediante la resolución de unos núcleos problémicos, los cuales responder a su vez directamente al contexto que nos reta en la sociedad actual.

En relación a lo anterior se hace evidente que las “*prácticas del ciudadano*” han migrado topológicamente a otros escenarios, en especial los virtuales, y para ello se hace necesario que la educación en todas sus modalidades contribuya de manera contundente a su formación, para que el objeto de la participación se dé con responsabilidad o por lo menos se dé en respuesta a las necesidades políticas desde los medios existentes a cada tiempo. En evidente que la interacción a través de internet (las mediaciones TIC) despiertan en sus usuarios sensaciones, deseos, sentimientos, en definitiva, otras formas de ser que en algunos casos no corresponden a la realidad presencial del “ente” o como los filósofos lo denominan el “Dasein” el ser ahí, que en la virtualidad tiene otra apreciación por la categoría de espacio y tiempo pues, al parecer, se suscita al cibernauta a otros modos de ser, sin importar la vigencia o actualidad de los contenidos en sus diferentes formatos.

Entonces, ¿un “*ciudadano digital*” realmente se ve comprometido con el desarrollo de su formación personal e integral cada vez que hace uso de las TIC? Indagando sobre este interrogante y en torno también a nuestra pregunta de investigación, se pretende aportar a la conceptos en construcción de *ciudadano digital* y *pedagogía de la presencia* como una metodología y pedagogía emergente que contribuye de manera significativa al logro efectivo de los resultados de aprendizaje en las modalidades de la educación actual; para nuestro caso, en el aporte representativo a la construcción del ciudadano digital desde el espacio académico de filosofía política de los estudiantes de cuarto semestre del programa de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás seccional Tunja.

Objetivos

Objetivo general

Analizar el aporte de las mediaciones TIC en la construcción de ciudadanos digitales en un grupo de estudiantes de la Facultad de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás Tunja, en el marco de la pedagogía de la presencia.

Objetivos específicos

Identificar las características en el uso de la virtualidad que poseen los estudiantes de cuarto semestre de la Facultad de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás Tunja.

Describir la experiencia de juego, como mediación pedagógica, en la población estudiantil el área de filosofía política de la Universidad Santo Tomás, Tunja.

Reconocer los aportes que ofrece la experiencia de juego, como mediación pedagógica, para la construcción de la ciudadanía digital en perspectiva de la pedagogía de la presencia.

Estado del arte

Construcción de la ciudadanía digital

La construcción de la “*ciudadanía digital*” es un concepto que cada vez toma más fuerza en Colombia y en el mundo, debido al auge de las tecnologías de la comunicación y la información TIC. Muchos investigadores se dan a la tarea de profundizar en la ciudadanía digital, debido al aumento significativo de acceso a la red, aunque ello no sea garantía de una buena información y formación de los internautas en cuanto a ciencias humanas y sociales, pues esta ha sido relegada a un segundo lugar. Conscientes que la educación del hombre en estos tiempos no solo corresponde al escenario presencial, sino también la virtual, se debe velar entonces por una educación que favorezca la formación integral, que equipare en grado de importancia la formación en ciencias naturales con las ciencias humanas. Por lo tanto, se deben reconocer los hallazgos al respecto y encontrar, a partir de ellos, elementos de reflexión frente al desafío de formar a los ciudadanos digitales.

Con respecto a Colombia, autores como Galindo y Alberto (2009), en su artículo *Ciudadanía Digital*, presentan el objetivo visible e inevitable de las tecnologías de la información y comunicación en la deconstrucción de ciudad y de “*ciudadanía digital*”. Allí los autores nos proponen la importancia de las TIC y la obligación de considerar aspectos como la propia constitución de los conceptos de ciudadano y ciudadanía. En consecuencia, los conceptos de ciudad, ciudadano y ciudadanía, para conformarse, requieren un espacio de comunicación, un espacio de diálogo, donde la construcción y la conformación de derechos y deberes comunes sea un espacio al cual lo podemos llamar sociedad y, en el caso de las TIC, *sociedad de la información*, que nace de las necesidades de comunicación de la ciudadanía, concepto esencial en la investigación. Este espacio de diálogo es lo que podemos denominar sociedad. Este artículo aborda particularidades de esta aproximación y busca que el papel del docente, como ciudadano digital, esté enfocado en continuar con la educación fuera de las aulas, en la ciudad, como espacio de construcción de una sociedad de la información y del conocimiento (en lo virtual). Este artículo es relevante y pertinente al problema de la ciudadanía digital en un contexto de la pedagogía de la presencia, en cuanto que la educación que no solo se brinda en el escenario tradicional, sino que traspasa sus fronteras y llega a lo virtual, se convierte en otro tipo de presencia y espacio físico.

Para Díaz y Santoyo (2015), quienes publican *Impacto del programa ciudadano digital en la incorporación de TIC en el proceso de enseñanza por parte de algunos maestros de la Institución Educativa Centro de Comercio de Piedecuesta, Santander*, la investigación arroja resultados positivos al insertar las TIC en los procesos educativos, pues mejora los resultados de las pruebas saber, evidenciando así la importancia del papel del docente en el proceso de enseñanza. Al respecto Díaz y Santoyo (2015), consideran:

Se recomienda generar espacios institucionales que permitan el intercambio de experiencias entre los docentes en torno a la incorporación de TIC y la formación entre pares, así como el acompañamiento y control en la actualización de los planes de área/asignatura (p.128).

Es relevante la vinculación de las mediaciones TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues los cambios en los sistemas de educación tradicional son muy flemáticos, ya que la resistencia al cambio es fuerte en todo escenario que tiende a la transformación.

Por otra parte, Rodríguez, Mogollón, Ceci y Barragán (2015) en su artículo *El paso de las redes sociales a las comunidades de práctica*, presentan la relación entre nuevas redes tecnológicas y educativas, en las cuales surgen experiencias significativas que puedan ser expuestas. La investigación se dirigió a establecer cómo se podía a través de una herramienta de redes sociales construir una comunidad de aprendizaje. La investigación permite evidenciar elementos emergentes, denominados ejes de tensión, estos son: Tecnología y Comunicación; Subjetivación y Enseñanza-Aprendizaje. Estas categorías nacen de las tensiones entre cibercultura (redes sociales), sistematización y (comunidades de aprendizaje) y comunidad de práctica, donde los asuntos no solo son cognoscitivos o disciplinares, sino que también son de carácter ético y moral, y que se pueden aprender desde las mediaciones TIC. Esta investigación es relevante, ya que una comunidad de aprendizaje es también aquella que establece redes de formación desde las mediaciones TIC, es decir, otro espacio físico para la educación.

En el contexto actual de cambios tecnológicos y en el marco de la aldea global, saber, poder, razón, educación, son categorías que cambiaron sus estatutos y relaciones, de tal modo que la educación no puede ser ajena a sus proyecciones y cambios (Ball, 1993; Lyotard, 2004; Horkheimer, 2002). En consecuencia y bajo la mirada de Barrios, Parra y Siciliani (2015), la investigación *Educación y ágora digital: retos y horizontes para la formación humanística* se orienta a la formación humana y profesional en la educación superior en la era digital, desde

donde se propone que no puede permanecer distante de los cambios posteriores a la modernidad. En relación a autores diversos, indican que los avances de la sociedad digital no requieren que los individuos estén más y mejor informados; sin embargo, la investigación propone las mediaciones TIC como posibles escenarios para las acciones y los procesos de la educación en ciencias humanas. Como antecede Barrios, Parra y Siciliani (2015), citan el manifiesto (2013), para afirmar: “la dinámica y diversidad conceptual en torno a la categoría humanidades amerita un presupuesto teórico”. Al menos tres aspectos determinan hoy las humanidades en el ámbito de la educación superior. La herencia de la modernidad las considera en el espectro de las ciencias sociales. En este marco se ubican programas académicos que desarrollan ciencias sociales y humanas. En relación con estas disciplinas y, en segundo lugar, las humanidades se consideran como los espacios o componentes curriculares del área socio-humanista en los programas académicos, cuyo objetivo es la formación humanística mediante el desarrollo de contenidos emanados de las ciencias sociales. Por último, la categoría se explicita como los saberes orientadores de la formación humana en su diversidad y riqueza conceptual: pensamiento crítico, análisis, multiculturalismo, formación ética, responsabilidad social, entre otros. Estos saberes se determinan como factores de “humanización, de responsabilidad moral y cívica y de crecimiento del espíritu humano”.

Entonces, las mediaciones TIC se convierten en un reto, porque son medios que se convierten en vías de difusión cultural, social, económica (...), y por qué no “educadora”, en un mundo que tiende al individualismo y a la desacreditación de la responsabilidad compartida.

Esto hace referencia a que un ciudadano digital supone la comprensión de asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con el uso de las TIC, y del mismo modo aplica las conductas concernientes a esa asimilación y a los principios de carácter ético y moral en el ejercicio de la práctica como “*ciudadano digital*”.

El artículo *TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica* de Díaz (2013) en México, refiere a la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las TIC que se abren espacio en el aula, y es un hecho que cada vez tendrán mayor presencia, ello requiere, según el autor, un sentido estrictamente didáctico en cuanto a su uso, pues así se puede potenciar dicho empleo en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos y en la formación de una nueva forma de ser ciudadanos (la de ciudadanos digitales).

Bajo el enfoque de Valderrama (2013) *Jóvenes, Ciudadanía y Tecnologías de Información y Comunicación. El movimiento estudiantil chileno*, se presenta la utilización de las tecnologías TIC como medio de protesta de los jóvenes chilenos en la “*movilización pingüina*” del año 2016. Allí se afirma que el internet fue utilizado como un medio de información, identificación y planeación, creando así una nueva forma de participación ciudadana típica de las nuevas generaciones.

En el caso de España, Gozávez (2011) en su artículo *Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital*, el foco de estudio se centra en educar no solo en los usos técnicos y eficientes de las tecnologías comunicativas, sino también en el uso responsable y cívico de las mismas, favoreciendo así los procesos participativos y deliberativos que son el sustento de una democracia viva, en la cual los ciudadanos tengan el mismo derecho de usar la palabra y que esto pueda ser factible en la *cultura digital*. En general, la investigación ofrece nuevos horizontes experienciales y mentales desde el uso de las TIC, en cuanto a participación cívica de los futuros constructores de la realidad social y humana, teniendo en cuenta que la tecnología solo es un medio.

Los aportes del español Robles (2009) en *Ciudadanía Digital: una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*, destacan elementos conceptuales y reflexiones sobre los tipos de comunidades virtuales desde el concepto de ciudadanía. Ahora bien, ¿quién responde por la ciudadanía universal digital? ¿Cuáles son las posibilidades y los límites de la ciudadanía digital? En el artículo se puede considerar como un aporte muy predominante y valioso al enfoque progresivo en cuestiones del orden sociológico y que tienen que ver con la actualidad de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la sociedad española.

Sierra (2012), en *Ciudadanía digital y sociedad de la información en la Unión Europea un análisis crítico*, se permite el acercamiento y el reconocimiento de una lógica social vanguardista que se da conforme a un nuevo modelo de ciudadanía, que se materializa desde el hecho de la construcción de un conocimiento inductivo y desde la gobernanza de las nuevas tecnologías de la información, sobre las cuales se pueden subrayar una serie de experiencias comunitarias, donde se puede acreditar una apropiación de lo social con las nuevas tecnologías y que por consiguiente se puede ver reflejado en una exploración de resultados de forma sustancial que se experimentaron en la Unión Europea (UE).

Rendueles (2016) en *La ciudadanía digital. ¿Ágora aumentada o individualismo postmaterialista?* se permite explorar de manera muy significativa la “ciudadanía digital”, concepto que induce a cambios en las formas de intervención o comunicación entre las personas. En este análisis se realiza un cuestionamiento a los presupuestos de la tecnología digital y su influencia en la transformación de los escenarios políticos y sociales, problemática a la que hace referencia la propuesta de la presente investigación.

En el campo de la ciudadanía digital De la Torre (2009), nos permite conocer en nuevos perfiles en el alumnado la creatividad de nativos digitales competentes y expertos rutinarios, la necesidad de una comunicación que promueva y facilite entornos tecnológicos que lleven en ese modo prácticas responsables a los ciudadanos digitales, que desde la interacción global con la información y los conocimientos, se puede reconocer que actualmente la sociedad tiene capacidades de llegar a una destreza que no parte de lo natural sino de adaptaciones, necesidades o cambios con respecto a su comunicación. En este sentido indicamos de manera no desmesurada, que la educación y, en especial la de ciencias humanas (filosofía política) se pueden dar desde otros espacios de presencia (mediaciones digitales).

García, Ramírez y García (2014) en *Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora*, estudian los niveles de competencia mediática en la “ciudadanía digital” en una población específica de jóvenes y niños que desde una propuesta *ad hoc online*, realizan un ejercicio crítico ante los medios. Esta concluye que estos niños y adolescentes, a pesar de pertenecer a la generación “Nativos Digitales”, carecen de habilidades necesarias para ejercer como “prosumidores mediáticos” y de ahí surge la necesidad de intervenir en la búsqueda de una transformación o cambio que favorezca competencias hacia una cultura prosumidora.

Lara (2009) en *El papel de la Universidad en la construcción de su identidad digital*, nos permite evidenciar el aporte importante que la universidad contribuye en favor del conocimiento y en las nuevas formas de interacción con la comunicación de los aprendizajes, en las cuales se converge y se puede articular con herramientas o mediaciones TIC que cumplen un papel decisivo, convirtiendo en protagonista a la cultura digital y la red, que desde su interacción abren un mundo de posibilidades para la innovación en la creatividad, favoreciendo el acceso libre al conocimiento y fortaleciendo los espacios de encuentro en la producción o construcción de nuevos aprendizajes desde las mediaciones tecnológicas.

Los aportes de los Españoles Gros y Contreras (2006), en *Alfabetización Digital y el Desarrollo de Competencias Ciudadana*, son en un principio algo profundo y esencial para analizar la caracterización y cualidades del mundo digital. Este artículo llega a iluminar y retroalimentar la gran riqueza del mundo digital y el entorno a las TIC. También, se destaca una radiografía que se hace al concepto de “*ciudadanía digital*” desde su fuerte y progresiva participación de la sociedad y las mediaciones TIC, ya que se abren espacios sobre los cuales se está haciendo formación ciudadana hacia un sentido correcto de construcción y de participación.

En cuanto a las bases teóricas del desarrollo humano en la educación, Lalueza, Crespo y Camps (2008), acuñando los procesos entre cultura y cognición y las mediaciones instrumentales propone la relación entre el sujeto-mediación y objeto, lo que indica que es un proceso de enseñanza-aprendizaje, un sujeto se educa en función del objeto desde una mediación que puede ser el docente o una herramienta TIC. De esta manera las mediaciones TIC son significativamente conducentes en el desarrollo de las personas y por consiguiente de la sociedad. Con base en estos presupuestos, presentan su análisis sobre el impacto de las TIC en el desarrollo humano y la socialización. Por consiguiente, estas investigaciones indican la influencia de las mediaciones TIC en la manera, cantidad y calidad de las relaciones en esta sociedad de la información (Lalueza et al., 2008, p. 66).

En diversos contextos se han propuesto categorías sobre lo humano, buscando así responder a las particularidades de sujetos colectivos de cada tiempo. Los adelantos digitales son terreno de desafío para las humanidades en cuanto a fortalecimientos de sus procesos, que en muchos de los casos se quedaron en especulaciones de tipo metafísico, sin piso para actuar, o más allá de los escenarios de intelectuales con vidas paralelas. Es entonces, que el mundo de hoy ofrece sus tecnologías como un escenario para actuar, denunciar, ser “*ciudadanos digitales*” con elementos educativos (lógicamente pedagógicos) que buscan responder a las necesidades de nuestros tiempos, logrando prolongar nuestra existencia desde las mediaciones TIC, y claro está, como un tiempo de transición al pos-humanismo (González, 2011; Postigo, 2009).

Estudios sobre ciudadanía digital en referentes como Galindo, C., & Alberto, J. (2009), refieren la importancia de las nuevas tecnologías en el ejercicio de enseñanza aprendizaje en la actual sociedad de la información y la comunicación, requiriendo educar no solo en el uso técnico y pertinente de las tecnologías de la comunicación, sino también en el uso responsable y cívico (ético y moral), asumiendo de forma directa los desafíos participativos, democráticos, donde el

uso a la palabra es de igual derecho para todos, “*isegoría*”. Esta realidad es posible desde las mediaciones TIC. Es preciso, que el uso de la palabra en la cultura digital sea un espacio discursivo, diverso, donde el derecho a decir, sea también una posibilidad de escuchar (educar y ser educado) lo que procede en un espacio abierto y plural propio de las sociedades democráticas como escenarios de participación.

Hollandsworth, Dowdy & Donovan (2011), en *Digital citizenship in K-12: It takes a village*, realizaron una investigación sobre comportamientos, riesgos y consecuencias respecto a la carencia de conocimientos en el orden digital, lo que motiva y lleva a los investigadores a una búsqueda de estrategias y soluciones en torno a las problemáticas asociadas a las mediaciones digitales, las cuales fueron estudiadas en un grupo determinado de estudiantes para establecer una propuesta que propugna el uso de estos medios, pero de forma responsable. Finalmente, la formulación de estrategias ayudará al fortalecimiento y el aprovechamiento de los espacios en la construcción de ciudadanía digital.

Finalmente, Bennett (2007), en *Changing Citizenship in the Digital Age*, se orienta a la investigación de diversos escenarios de aprendizaje, donde se resalta la existencia de responsabilidades compartidas entre todas las ciudadanía y por lo cual los resultados deben ser deseables para que estos puedan nutrirse. Pero en todo este desarrollo de interacciones digitales existe un riesgo en el cual puede darse una desconexión juvenil y más con en el hecho de la política convencional marcada por estilos de ciudadanía improductivos. La conclusión de este trabajo va encaminada a fortalecer y a preparar compromisos en los que los jóvenes desde la política puedan tener una comunicación creativa y expresiva en la cual se fundamente y se consolide el aporte de la ciudadanía digital, en la cual se dé lugar al otro ciudadano desde otras impresiones políticas en los jóvenes.

Pedagogía de la presencia

Con objeto de una reflexión filosofía en torno a la pedagogía de la presencia, Bárcena (2012) afirma que estar presentes en un escenario educativo, como docentes o discente, supone poner en escena nuestra propia “*visibilidad*” en lo que hacemos y sucede; que, en efecto, requiere de los actores educativos y procesos epistemológicos, ante los cuales el sujeto que aprende produce su propia presencia en la experiencia de aprender, la cual está ligada no sólo al espacio sino también al tiempo. La pedagogía de la presencia es también una toma de conciencia, donde acontece una realidad problémica y problematizadora; es hacer aparecer algo y esto no se reduce

exclusivamente a lo tangible. El discente en relación al concepto de “presencia” traduce su experiencia a una voz propia, a una forma de ser, de pensar, de comunicar (desde las diferentes maneras posibles) y actuar desde su realidad (su propio yo); hacer lo privado de su ser educable algo público, modo en el que podemos aparecer, porque no existe aprendizaje sin exponer, sin hacer evidente, sin exponerse a otros.

La propuesta de lo real, no puede considerarse como absolutismo, pues lo que acontece puede dejar de ser. De otro modo, la crítica a la educación auxiliada por las tecnologías de la información y la comunicación TIC, en el marco de la pedagogía de la presencia, el hacernos presentes alude a esa relación cara-a-cara, en la que en lo que enseñamos y en lo que aprendemos, realidad entredicha a la hora de hacerse presentes, del “gesto educativo” en la virtualidad.

Las mediaciones tic en perspectiva de la pedagógica de la presencia

La alfabetización digital demanda una educación distinta, pues la forma en que los niños, niñas y jóvenes aprenden ha cambiado, esto como producto de la irrupción de la TIC en la sociedad del conocimiento. Avanzar en un ambiente interconectado y cooperativo requiere de una demanda digital y, por supuesto, pedagógica, donde el sujeto es inmerso en otras dinámicas (Aguilar, 2012; Jenkins, 2008). Además, los nativos digitales (nacidos desde 1990 a la fecha) presentan formas de relacionarse con el mundo muy diversas en cuanto a lo emocional, cognitivo y social, lo que propone nuevas subjetividades, así lo afirma Mark Prensky (2002). Estas dinámicas llegan al punto de resignificar incluso el concepto de familia, pues estos escenarios vanguardistas presentan relaciones de poder y de espacio distintos con sus respectivas tensiones (Norbert, 1998).

Pierre Lévy (2004, 2007, 1996), indica que la observación de la realidad de nuestros tiempos como ecosistema de carácter social, técnico y cultural, modifica las condiciones de existencia de las personas (instituciones y sectores). Esta modificación en cuestión, es producto de la virtualidad, lo digital y lo interactivo. Este fenómeno llamado *cibercultura* propone un desafío a la inteligencia. Entonces vivimos una verdadera “*mutación antropológica*” en medio de la velocidad de los procesos, permitiendo aprender otras miradas de vivir la realidad. En consecuencia, estos cambios revolucionarios de la tecnología, que no determinan lo humano, permiten la transformación de los modos de ser, hacer y pensar de las personas en su vida cotidiana al relacionarse en, con y a través de las mediaciones TIC (Barbero, 2003). En consecuencia, algunos resultados de la generación digital son los cambios en los sistemas de

transmisión cultural (la generación de la red), que se traduce con la particularidad en la mentalidad y en la forma de aprendizaje, a veces contraria con la que se quiere transmitir de manera tradicional en la escuela (Tascott, 1998).

En consonancia a los productos anteriores, Juan Carlos Amador (2012), en el estudio de *infancia, subjetividades y cibercultura: noopolítica y experiencia de sí*, manifiesta que las vinculaciones de las personas con las aplicaciones de la Web 2.0 traen consigo nuevas sociedades, sensibilidades y formas del acceso al saber. Esto indica que las personas han sufrido modificaciones sustanciales en la forma de pensar y de ser sujetos, lo que refiere la presencia de nuevas expresiones de subjetividad que deambulan los diferentes escenarios naturales, culturales y sociales, que de cierta manera son particularidades que desafían las ciencias sociales y humanas desde las subjetividades producidas por la *cibercultura*, nuevas experiencias desde los espacios virtuales. Amador (2012), refiere que la subjetividad está en estrecha relación con el ser, devenir y acontecer (identificados con la filosofía de Nietzsche y Heidegger). La subjetividad como categoría nos indica los modos de ser y de estar en el mundo como sujetos. Los modos de ser, conectan la historicidad del sujeto con el tiempo presente. Como consecuencia, el sujeto experimenta otras formas de ser, de habitar el tiempo y el espacio desde la relación consigomismo y sus propias tensiones de dominar-se, experiencia que desde el filósofo Foucault, se conocen como experiencia de sí y estética de sí. Existen tensiones de poder cuando se trata de tecnologías, en cuanto a mediaciones TIC, pues el uso se puede dar por diversas necesidades y pretensiones.

En relación a lo anterior se encuentra el estudio doctoral de Elías Manaced Rey (2017), en el cual la iniciativa de investigación refiere a la preocupación por la formación ética y por la enseñanza de la ética desde dos aspectos: el primero como sujetos-estudiantes, en los cuales se tiene experiencias que inciden en su constitución como agente moral, en ellas muchas relaciones con las mediaciones tecnológicas, en la que destaca los videojuegos y cómo el trabajo de enseñanza-aprendizaje de la ética podría aprovechar dichas mediaciones para mejorar el quehacer educativo. Desde una perspectiva de Carlos Torres (2017), los videojuegos son escenario de crítica social, comprendiendo que estos tienden a manipular el comportamiento y, en el mejor de los casos, los videojuegos son escenario de conciencia para la responsabilidad social. Torres afirma que los avances en los videojuegos pretenden modificar determinados comportamientos usando la naturaleza del videojuego, una variable cuestionable, puesta de moda con la tendencia

de la ludificación (en inglés *gamification*), la cual busca en determinados casos influir en las creencias, actitudes y opiniones sobre los videojuegos con respecto al problema de la desigualdad, con posibilidades de abrir debate y reflexiones críticas sobre problemas que aquejan a nuestra sociedad.

En consecuencia, las investigaciones abordadas, permiten dar seguimiento a las categorías que sustentan la investigación en cuanto a realidad problemática de la ciudadanía digital. Es relevante indicar el valor o influencia de las TIC en los procesos culturales, la apropiación de la ciencia y la tecnología, ejerciendo desde el albedrío una ciudadanía digital desde las posibles formas (topológicas) de ser y actuar. El mundo como lo conocemos hoy favorece opciones para la reflexión pedagógica, la actualización y el ejercicio de la enseñanza en el planteamiento de estrategias didácticas, que logren un aprendizaje eficaz y eficiente en cuanto a la demanda social, la conciencia formativa y la forma en la que se desarrollan políticas que favorecen las instituciones, como es la educación.

Referentes teóricos

Ciudadanía digital

De acuerdo con Pierre Lévy (2007), las implicaciones culturales de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC, con el nombre de *cibercultura*, refiere al conjunto de sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías digitales. Del mismo modo la categoría de *sociedad digital*, es comprendida como las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas de comunicación, conocimiento, investigación, producción, organización y administración. La idea de *cibercultura* en relación con la ciudadanía digital, en cuanto a la idea de cultura, no es solo de carácter simbólico, sino que integra factores como las técnicas, los artefactos y los entornos materiales.

Una ciudadanía digital se define por:

- Entramado de sistemas tecnológicos electrónicos y digitales que la configuran.
- Realidad virtual.
- Sistemas materiales y simbólicos (ideas y representaciones).
- Agentes y prácticas culturales.
- Interacciones y comunicaciones (interactividad).
- Capacidad de memoria.
- Colectivos.
- Entornos, instituciones y sistemas organizados.
- Interpretaciones y legitimaciones.
- Valores.
- Constantes transformaciones mutuas (p. 1-55).

En cuanto a educación y cultura digital, Lévy (2007), refiere las siguientes constataciones, en relación con las mutaciones del saber:

- **Primera constatación:** la velocidad de aparición y renovación de los saberes y destrezas que desaparecen y se crean con el tiempo.
- **Segunda constatación:** la nueva naturaleza del trabajo, cuya parte de transacción y conocimiento no cesa de crecer. Trabajar se convierte cada vez más en aprender; en transmitir saberes y producir conocimientos.
- **Tercera constatación:** “el ciberespacio soporta las tecnologías intelectuales que amplifican, exteriorizan y modifican numerosas funciones primitivas humanas: memoria

(bases de datos, hiperdocumentos, ficheros numéricos de todas clases), imaginación (simulaciones), percepción (sensores digitales, telepresencia, realidades virtuales), razonamientos (inteligencia artificial, modelización de fenómenos **complejos**)” (p. 129).

Según Lévy, estas tecnologías favorecen la educación en cuanto:

(...) nuevas formas de acceso a la información: navegación hiperdocumental, caza a la información mediante motores de búsqueda, knowhots o agentes de programas, exploración contextual mediante tarjetas dinámicas de datos; nuevos estilos de razonamiento y de conocimiento, tales como la simulación (como nueva forma de conocimiento), verdadera industrialización de la experiencia del pensamiento, que no tiene que ver ni con la deducción lógica ni con la inducción a partir de la experiencia (p.129-130).

Por otra parte, Jairo Galindo (2009), indica que la ciudadanía digital es el punto de partida para la humanización de las tecnologías. Al respecto, afirma que:

Ciudad, ciudadano, ciudadanía; todos, para conformarse, requieren un espacio de comunicación, un espacio de diálogo, que permite la construcción y conformación de derechos y deberes comunes. Este espacio de diálogo es lo que podemos denominar sociedad. Si lo ubicamos en un plano o contexto digital, esta sociedad adquiere una nueva dimensión y encuentra que aquello que privilegia no es ni la tierra, ni la posesión de riqueza; lo que prevalece es la información. La información como recurso intangible es reconocida, entonces, como el elemento de cohesión y mayor valor para la constitución de sociedad (p.167-168).

Y como elementos que la ciudadanía digital requieren, presenta:

1. Estrategias de desarrollo.
2. Infraestructura.
3. Desarrollo de servicios.
4. Fomento del acceso (Galindo, 2009, p. 172).

Subjetividad

En cuanto a subjetividad referenciamos los aportes de Félix Guattari y Sueley Rolnik (2006) para designar lo siguiente:

La subjetividad es una construcción social.

Es una producción de agenciamientos, que corresponde a una manera de percibir el mundo, de articularse con el tejido urbano, con los procesos maquínicos del trabajo y con el orden social que soporta las fuerzas productivas. También se refiere a la representación, a la modelización de los comportamientos, la sensibilidad, la percepción, la memoria, las relaciones sociales, las relaciones sexuales, los fantasmas imaginarios, entre otros.

La subjetividad son modos de expresión.

Que no solo son el lenguaje, sino que también son niveles semióticos heterogéneos, son otros niveles estructurales específicos que, a pesar de los niveles de equivalencia y de traducibilidad, inciden en los puntos de singularidad, en los procesos de singularización que son las raíces productoras de la subjetividad en su pluralidad, que se explican a continuación.

A) Subjetividad colectiva.

Que no solo es el resultado de la sumatoria de subjetividades individuales, sino la manera en la que hoy se fabrica a escala la subjetividad, una producción.

B) Subjetividad individual

Como el resultado de la subjetividad colectiva (singularización), en relación a sistemas de identificación modelizantes (basadas en el deseo). La persona es algo totalmente referenciable (identificable), pero que coteja diversos procesos de integración y normalización. La subjetividad individual puede referenciarse con modelos estereotipados que pueden ser relativamente preservados (Guattari, F y Rolnik, S, 2006, p. 41-61).

Guattari y Rolnik (2006), manifiestan que la subjetividad es también aquello que somos y aprendemos a ser desde el agenciamiento, y que se traduce en formas de ser, pensar, decir, actuar. Es la experiencia, la perspectiva, la emoción, la memoria, la manera como nos comunicamos y como deseamos. Es relevante indicar que la propuesta de Guattari en relación con el ciudadano digital es directa, ya que la interacción con las mediaciones TIC, favorecen otros modos de *ser*.

El videojuego como mediación

De Acuerdo con Elías Manaced Rey (2017), el videojuego se establece como un medio de expresión, de representación de las dinámicas y funcionamiento de los sistemas reales e imaginarios de nuestro mundo y sociedad. El fenómeno de los video juegos influye en nuestra forma de ser y de actuar, y en la manera cómo construimos y representamos nuestro mundo (sea como jugador, desarrollador y/o crítico).

En consecuencia, la experiencia de los videojuegos posibilita:

- La reflexión crítica.
- La reflexión ética.
- Disposiciones a la sujeción y el control.
- Representación de la realidad análoga.
- Surgimientos, agenciamiento de nuevas modalidades.
- Efectos positivos y negativos, en relación a la experiencia de interacción subjetiva.
- Nuevas subjetividades en relaciona a los avances de tecnológicos y de comunicación (cibercultura).
- Alfabetización con mediaciones, otras formas de aprender dadas por contextos diferentes.
- Desarrollo de habilidades digitales mediante el uso de las TIC (Manaced, 2017, p. 61-73).

En efecto, el videojuego (gamificación) como forma cultural, refleja los valores de los contextos en los que son producidos, en los que los personajes, historias, narrativas, sus representaciones y lo jugable, son objeto de análisis desde una actitud crítica, no solo del modo de usarlos, sino de sus efectos en la subjetividad. Entonces, el videojuego se convierte en herramienta tecnológica que favorece la alfabetización, desde una educación mediática en la perspectiva de la cibercultura.

Pedagogía de la presencia

De acuerdo con Hans Ulrich Gumbrecht (2009), los presupuestos que favorecen la pedagogía de la presencia o lo que es o está “presente”, en su más simple acepción, es lo que “tenemos delante y podemos ver” (praeessere), esto es, lo que es tangible, incluso corporalmente. Producir (producere) la presencia es “llevar hacia delante”, “empujar hacia delante”, algo así como hacer nacer, llevar, crear, hacer aparecer algo: producir la presencia o tornar visible algo en el mundo. La presencia no es una categoría únicamente referida al espacio, sino al tiempo. Existe

la posibilidad de cierta “intangibilidad” en el orden temporal: podemos hacernos presentes en nuestro propio tiempo, en la generación de la que formamos parte y en la que estamos, inevitablemente, adscritos. Estar presentes, es claramente poner atención a lo que nos pasa.

En el campo de las humanidades, el impulso metafísico supone un gesto intelectual que trata siempre de ir más allá de lo que se considera como mera superficie física, como campo de estudio, la filosofía de la educación forma parte de las humanidades. Es así, que para las humanidades el ser y la apariencia coinciden. Lo que Gumbrecht propone, es un modo de educación donde los “aprendices” son capaces de estar atentos, de hacerse presentes tanto en su conocer como en su ignorancia. En relación, la antigua palabra “poiêsis” es lo que significó originalmente: hacer pasar algo del no ser al ser; hacer aparecer algo, llevar algo a la máxima presencia de sí.

Para Gumbrecht (2005), existen tres particularidades fundamentales que definen el campo hermenéutico de las culturas de la presencia (p. 46-60).

- La *autorreferencia humana*, esto es, el tránsito de la mente como autorreferencia dominante al cuerpo como vector de la vida social y cultural.
- La relación *entre el cuerpo y el mundo*, cuya base estriba en el paso de una relación dicotómica entre el ser y el mundo a una relación en la que el ser (incluyendo su cuerpo) está en el mundo y lo habita mediante *ficciones* que le permiten integrarse a las materialidades y experiencias para producir significados.
- Un último que se refiere a la *relación entre el sujeto y el conocimiento*, proceso que implica transitar de la administración del significado dado (mediante los sistemas de conocimiento hegemónicos) a la producción de un conocimiento revelado, es decir, a un nuevo alumbramiento, asociado con eventos de auto-des-ocultamiento del mundo.

En referencia, Juan Carlos Amador (2014), en relación a la pedagogía de la presencia, se apoya en la perspectiva epistemológica conocida como cultura de la presencia (Gumbrecht, 2009) y en planteamientos relacionados con las simulaciones y la experiencia estética, donde la base de la educación convergente y de pedagogía de la presencia es la construcción de sentido a partir de los acontecimientos de la comunicación y la cultura, suceso que conduce necesariamente a la producción colectiva de conocimientos, la praxis colaborativa y la configuración de nuevas formas de pensar y crear basadas en el dialogismo y la polifonía de voces. Plantear la pedagogía de la presencia parte de distinguir el uso de la imagen en la

educación como simulacro y ejemplificación para reemplazar un código o un sistema teórico (asumidos como verdaderos) frente a la experimentación convergente y transmediática de objetos virtuales (expresados en imágenes, sonidos, textos escritos, obras) como elementos constituyentes de acontecimientos, simulaciones y experiencias.

Amador (2014), presenta algunas ideas centrales en la arquitectura de la pedagogía de la presencia (p.127):

- Las culturas de la presencia promueven la producción de sentido por la vía de la experiencia, el acontecimiento y la vivencia del presente.
- En las culturas de la presencia se tramita el sentido atendiendo a interacciones y vinculaciones entre cuerpos, sujetos y mundo.
- Las nuevas formas de comunicación pueden favorecer la cultura de la presencia y convertirse en un escenario para existir de otros modos, fomentando colaboración y proyectos colectivo

En relación a lo señalado, se puede afirmar que las producciones culturales (transmediaciones) que tienen lugar en el tiempo presente, las expresiones digitales que circulan en el ecosistema comunicacional (enunciado, textos, hipertextos, imágenes, obras) que los sujetos ejercen, favorecen la construcción de inteligencias colectivas.

Diseño Metodológico

Enfoque de la investigación

Dado a que no se busca comprobar una hipótesis previamente establecida de los objetivos trazados, la investigación se desarrollará bajo el paradigma del enfoque cualitativo y de tipo hermenéutico, empleando el método de etnografía virtual. Rodríguez, Gil y García (1999) refieren, que este tipo de investigación, “implica la utilización y la recogida de una gran variedad de materiales, técnicas y recursos que describen situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas” (p.32). Este tipo de investigaciones permiten al observador encontrarse con una gran variedad de insumos que posibilitan y ayudan a la comprensión de situaciones problema que, de forma determinada y específica, vienen siendo un todo. La etnografía permite la descripción o referencia de la forma como la persona vive, cree, desea, prefiere, gusta, se comporta, entre otros, teniendo en cuenta su historia. Por ello Rodríguez (et al.) destaca “la investigación cualitativa como aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable” (p.33).

En la investigación cualitativa pueden encontrarse elementos muy importantes respecto al estudio del quehacer de las personas o de grupos pequeños. Es de vital importancia reconocer y valorar los aportes de los diversos significados que a lo largo de la experiencia y de la interacción con personas, lugares y medios, nos ofrecen las interrelaciones en contextos diversos, en los que se puede aprovechar y sobre lo cual puede realizarse una descripción desde la observación, la interpretación, la comprensión y el análisis de los datos obtenidos (Lerma, 2009).

Las exigencias y condiciones de la investigación cualitativa permitirán trabajar y desarrollar conceptos a partir de datos y referentes que consistirán en una formulación de planteamientos destacados, en la interacción, participación e interpretación activa de los resultados evidenciados, enfocados en una reflexión, análisis, descripción y una significación que se dará a lo largo del proceso investigativo desde la aplicación del método etnográfico, apoyado por el cuestionario y la entrevista abierta, los cuales fortalecerán el metodología propuesta, debido a que la investigación produce subjetividades que son relevantes y que permitirían un análisis más profundo y detallado.

Método

La etnografía virtual es una técnica o método empleado en el campo de la investigación, y que se convierte en una herramienta muy importante sobre la cual se da una diada de elementos descriptivos y analíticos de procesos sociales y tecnológicos, que se condensan en la propuesta de Cristhine Hine (2004), en relación al sentido que la tecnología va adquiriendo y el gran impacto que ha marcado culturalmente (cibercultura). En consecuencia, la etnografía es una metodología ideal, puesto que permite la exploración y la observación con detalle de las complejas interrelaciones de las mediaciones digitales, espacios de trabajo, etc. Además, la etnografía permite que el investigador tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de este mundo digital. Es importante resaltar que la etnografía virtual permite explorar potencialidades que hay que reconceptualizar, como la noción de autenticidad, donde el rol de la presencia física se resignifica, al respecto Hine (2004), describe:

Nuestras creencias acerca de Internet pueden tener consecuencias importantes sobre la relación individual que tengamos con la tecnología y sobre las relaciones sociales que construyamos a través de ella. La etnografía, en este orden de cosas, puede servir para alcanzar un sentido enriquecido de los significados que va adquiriendo la tecnología en las culturas que la alojan o que se conforman gracias a ella (p.12).

El crecimiento de las interacciones mediadas hace que se configure la etnografía ligada a un lugar en concreto o, inclusive, a múltiples espacios a la vez, claro está, sin perder una comprensión holística del objeto de estudio. En este sentido, desde la etnografía virtual se configura de forma particular el estudio de caso cultural, el cual considera una unidad (grupo, comunidad) en función de toda una cultura (sistemáticamente), pues repercute en descripción de las prácticas de colectivos.

La etnografía virtual implica adentrarse profundamente en situaciones sociales manteniendo un papel activo y una reflexión permanente. Refiere a la atención directa de los detalles suceso, interacciones, eventos, entre otros. Hacer referencia también a explorar y describir las comunidades, sus ambientes, los aspectos de la vida social, analizando los actores que lo generan y por supuesto sus significados. La observación permite comprender los procesos de vinculación de las personas, sus experiencias, patrones de desarrollo identificados desde

elementos verbales o no verbales, jerarquías, procesos de liderazgo y frecuencias de interacciones (entre personas o con mediaciones), entre otras, generado hipótesis para futuros estudios.

En este caso, el observador cumple con un papel activo, pues participa en todas las sesiones, pero no se mezcla con los participantes (Hernández S, Fernández C, & Baptista L. 2010).

En consecuencia, la etnografía virtual es un lugar de observación, espacio de presencia virtual en la red, espacio donde una comunidad definida por el objeto de la investigación, en la cual el seguimiento se focaliza en las relaciones, textos, reflexiones de una interacción mediada. En efecto y por su naturaleza, algunas técnicas utilizadas son: la encuesta vía Web, la entrevista electrónica, por chat, por foro, la reflexión (contenido textual) en red social, entre otros. Lo que se observa puede ser en tiempo real o puede haber sucedido en otro momento; una mezcla de lo sincrónico y lo asincrónico. Lo relevante de la metodología es que la información suministrada queda registrada, se salva y se puede volver a ella las veces que se requiera.

En efecto el espacio habitable, ocupable, en el cual se da una forma de presencia y experiencia, en la que los usuarios interactúan: se miran, dialogan, seducen (...), en un espacio virtual es cuestión de reflexión y son todas estas condiciones necesarias para un proceso de etnografía virtual. En este sentido, como instrumentos se utilizarán para la investigación: la entrevista digital (prediagnóstico y formal) y el análisis de contenido.

Fases

Diseño de los instrumentos.

El presente diseño de instrumento se relaciona con el objetivo general propuesto, los objetivos específicos y las categorías emergentes del estado de la cuestión y el seguimiento epistemológico que fundamenta la investigación.

Prueba Pre diagnóstica.

Esta prueba responde al objetivo específico: Identificar los aportes de las mediaciones TIC en la construcción de la Ciudadanía digital del grupo propuesto en el marco de la pedagogía de la presencia. El cuestionario, prueba diagnóstica, se ubica como un medidor y verificador de las prácticas de un grupo social con intereses comunes. Este cuestionario se realizará desde la aplicación de Google formulario desde las categorías de Ciudadanía digital y Pedagogía de la

presencia. Link de cuestionario: <https://docs.google.com/forms/d/1aA3KMT-CvkK2BH8mH5SFZjihKhS3MmPjHJK8470js3o/edit>

Prueba formal.

Este cuestionario responde al objetivo específico: Describir el aporte de la Pedagogía de la presencia en la construcción de ciudadanos digitales del grupo objeto de estudio. Los hallazgos se cotejan con los resultados de la prueba diagnóstica con objeto de responder al objetivo general:

Analizar el aporte de las mediaciones TIC en la construcción de ciudadanos digitales en perspectiva de la pedagogía de la presencia. Link de la prueba formal:

https://docs.google.com/forms/d/14Y-hANmJWtBQIXzxsyCvT1m_8xj-6QoAmdDaczlxLqE/edit

Análisis de contenido.

El análisis de contenido aplica para los textos (continuos y discontinuos) emergentes de la interacción con la estrategia didáctica de medicación digital. Los datos serán organizados según el criterio de los investigadores teniendo en cuenta el tema en relación a las categorías de análisis. Al contenido identificado y seleccionando se le aplicará un corte o clasificación de textos o palabras por repeticiones (frecuencia) las cuales serán proporcionadas por el software NVivo, el cual permite la metacodificación, favoreciendo la relación entre las categorías sugeridas y las emergentes. NVivo es un reconocido software de análisis, útil para crear grandes bases de datos estructuradas jerárquicamente.

Tabla 1. Relación de la metodología con la técnica y los objetivos

OBJETIVO ESPECÍFICO	FASE	ACTIVIDADES	TÉCNICA	RESULTADO
Identificar los aportes de las mediaciones TIC en la construcción de la Ciudadanía digital en el grupo de estudiantes la Facultad de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás Tunja, en el marco de la pedagogía de la presencia.	No. 1 Inmersión en el grupo de investigación.	<ul style="list-style-type: none"> - Inmersión inicial en el campo donde actual el sistema social. - Verificación de que el sistema social sea el adecuado o en referencia al planteamiento del problema. - Determinar lugar donde se desarrollará el estudio. - Determinar los participantes (muestra inicial). - Consentimiento informado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo - Consentimiento informado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Población de estudio, muestra. - Consentimientos informados.
	No. 2, 3, 4 y 5. Sesión prueba de juego y aplicación de instrumentos.	<ul style="list-style-type: none"> - Recolectar datos de manera abierta y sobre aspectos generales del grupo de participantes, observaciones generales y entrevistas. - Recolectar datos de manera enfocada sobre aspectos específicos del grupo de participantes: observaciones dirigidas, entrevistas. - Recolección selectiva. - Identificar unidades de análisis y codificación abierta de categorías. - Identificar analíticamente el ambiente e interpretar: detectar temas, patrones y vincular las categorías. - Estructuración de los datos en unidades y categorías. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de la encuesta diagnóstica. (instrumento con preguntas pertinentes que favorecen la descripción del grupo seleccionado). - Análisis del contenido, aplicación del software NVivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contenido para análisis

<p>Describir el aporte de la Pedagogía de la presencia en la construcción de ciudadanos digitales de la cátedra de filosofía política del programa de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás, Tunja.</p>	<p>No. 6 Análisis de los datos cualitativos. Tarea analítica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Describir los conceptos, categorías, temas y patrones presentes en los datos (agrupación). - Vincular los datos con el conocimiento disponible según el objeto de la investigación. - Integración del portafolio de evidencias (triangulación de la información). 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de contenido desde la aplicación del software NVivo (representaciones visuales, texto continuo y discontinuo, describir, clasificar e interpretar; manejo de datos. Esto en relaciona con: recolectar datos, contextos, categorías, comparaciones y reflexiones de los contenidos emergentes por la actividad con el juego). 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de contenido - Conceptualizaciones. - Definiciones.
<p>Reconocer los resultados de la una estrategia didáctica mediada por TIC, en la construcción de los ciudadanos digitales de la cátedra de filosofía política en la Universidad Santo Tomás, Tunja, desde los elementos que configuran la pedagogía de la presencia.</p>	<p>No. 7 Elaboración de teoría en relación a los objetivos específicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar reporte en relación a los objetivos específicos: descripciones finales de categorías, explicaciones del comportamiento y subjetividades de los participantes, teoría e hipótesis (Hernández S, Fernández C, & Baptista L. (2010). - Análisis conversacional (chat del juego) - Elaborar reporte final: descripciones finales de categorías, explicaciones del comportamiento y subjetividades de los participantes, teorías e hipótesis (Hernández S, 	<ul style="list-style-type: none"> -Triangulación de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descripciones y análisis finales de las categorías - Teoría o hipótesis - - Resultados de la investigación.

Fuente: elaboración propia 2020.

Instrumentos

Entrevista digital.

Instrumento para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (los entrevistados), para el último caso puede ser una pareja o grupo. En la entrevista a través de las preguntas y respuestas se logra un diálogo que permite la construcción colectiva de significados en relación a un tema en específico (o varios si es la ocasión).

La entrevista puede ser estructurada, semiestructurada y no estructurada o abierta, para nuestro caso utilizaremos la primera y la segunda, las cuales se fundamentan en una guía general de contenidos que responde a las hipótesis planteadas. Los entrevistados corresponden con información la cual será consolidada conforme avanza la investigación.

La entrevista, recolectará datos que no se perciben con otros instrumentos, teniendo como sustento que existen subjetividades, lecturas, experiencias desde cada código de los participantes, todo esto en perspectiva de la pedagogía de la presencia y, reconociendo que esta información sólo se logra develar desde la aplicación de una entrevista mixta.

Tabla 2. Clase de preguntas a utilizar

Clase	Característica
Preguntas generales	Parten de planteamientos globales para dirigirse al tema que interesa.
Preguntas para ejemplificar	Sirven como disparadores para exploraciones más profundas. Se solicita al entrevistado que proporcione un ejemplo de suceso o categoría.
Pregunta de estructura o estructurada	Se le solicita al entrevistado un consecutivo de conceptos a manera de conjunto de categorías.

Pregunta de contraste

Al entrevistador se le cuestiona sobre similitudes, diferencias y se le pide que clasifique símbolos en categorías.

Fuente: elaboración propia 2020.

El cuestionario.

En esta ocasión el cuestionario es considerado una opción transversal o descriptiva que permite correlacionar—causales. Este instrumento permitirá conocer el tipo de población de los participantes, la percepción sobre el problema en cuestión, pero también para el aporte de opiniones y categorización de temas o patrones que se presentan en la recolección de datos con los demás instrumentos; para la aplicación del instrumento, se contempla los medios virtuales (como Google Forms). Esta herramienta será de soporte a la etnografía en cuanto corrobora categorías de análisis identificadas en las observaciones virtuales y a la entrevista abierta. Las opciones de preguntas dentro del instrumento serán de tipo cerrado y abierto. Cerrado, en cuanto contiene opciones de respuesta previamente delimitadas y abierta en cuanto no delimita la alternativa de la respuesta.

Para la estructuración de algunas de las preguntas se utilizará la escala Likert, donde el participante reacciona escogiendo una de las cinco opciones (puntos o categorías) que presenta la escala. Cada punto o categoría en suma de las respuestas de los participantes tendrá un valor numérico; finalizando con el resultado de la suma de los puntos o categorías obtenidas en todas las afirmaciones.

Los resultados numéricos son insumo para identificar, analizar y reconocer de manera cualitativa las categorías específicas y emergentes de la investigación. Los resultados de las preguntas generales, ejemplificadas y de contraste, se analizarán desde el análisis del contenido.

El juego.

Mediación que se ajusta al objetivo de la investigación y que por su naturaleza se convierte en un medio atractivo para la población objeto de estudio. Esta mediación favorece el reconocimiento de los aportes que configuran el planteamiento de una estrategia didáctica mediada por TIC, en la construcción de los ciudadanos digitales desde la óptica pedagogía de la presencia, finalidad del tercer objetivo específico. En consecuencia, conducir a los participantes a la virtualidad será testeó fundamental para la construcción de una propuesta didáctica que persigue resultados de aprendizaje particulares en la construcción del ciudadano digital desde la

mediación TIC, la gamificación de una parte de un espacio académico. Además, los participantes compartirán su experiencia de juego a través de hashtag #reconstrucción, lo que contribuye al propósito de la investigación.

Link del juego: <http://www.reconstruccion.co/#overview>

El video juego “Reconstrucción” es un proyecto transmedia que nace del proyecto Vivelab Bogotá de la Universidad Nacional en el año 2017, el cual busca acercar a los ciudadanos a la historia del conflicto armando, el desplazamiento, el asedio, de grupos ilegales y el retorno de la comunidad (descanso de la guerra), consolidándose como una propuesta innovadora para hacer pedagogía sobre la historia del conflicto colombiano y ahora para empujar la pedagogía de la presencia.

Espacio académico de filosofía política

Se elige este espacio académico por la relación de las categorías de ciudadano digital y subjetividad, además que las estrategias didácticas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje suelen ser tradicionales (magistrales). Al respecto, se considera que el propósito del espacio académico se alinea con el planteamiento del problema en cuanto a las dinámicas de las relaciones como sujeto en el mundo político, donde se puede expresar opiniones como acto participante o como consumidor de contenido político, y así valorar la importancia del establecimiento de relaciones justas y equitativas para la construcción del ciudadano, piedra angular en la construcción de una cultura de paz. Ahora bien, la articulación con el núcleo problemático del espacio académico es directa en cuanto que las problemáticas que afectan al ser humano en el establecimiento de las relaciones éticas y democráticas, que desde un proceso tomista (integral), se consideran un proceso de transformación social y humana desde diversos contextos, favoreciendo la legítima participación del ciudadano en el Estado, y el Estado con estos.

Este espacio académico facilita la metodología de la investigación ya desde estrategias didácticas como: dinámicas audiovisuales, análisis de documentos, herramientas multimedia, entre otros, los cuales son utilizados para alcanzar las competencias propuestas, que contribuyen a responder a la realidad problemática planteada: 1. ¿De qué manera las teorías políticas posibilitan un marco de comprensión en la relación sujeto, Estado y política? 2. ¿Cómo las lógicas culturales de la sociedad de mercado afectan la democracia? 3. ¿De qué forma la filosofía política aporta a

la formación de la persona para el ejercicio de las ciudadanías y la cultura de paz? (Syllabus. Filosofía Política Universidad Santo Tomás. 2018).

Morfología Social de la Unidad Poblacional

- Un docente encargado del espacio académico de filosofía política del sexto semestre del programa de Negocios Internacionales.
- Grupos de estudiantes, que pertenecen al sexto semestre del programa de Ingeniería Civil y que son asistentes al espacio académico de filosofía política

Los participantes comparten o mantienen interacciones regulares durante un tiempo regular, presentan un estilo de vida, comparten creencias, forma de tratar entre sí, una finalidad común, unas fronteras definidas, unas prácticas regulares, entre otras.

Muestra.

El proceso de muestreo buscará suscitar la participación del docente y el grupo de estudiantes del espacio académico de filosofía política.

La elección de la muestra es de 24 estudiantes, se realiza por empatía con la herramienta a utilizar para el estudio, el videojuego (gamificación).

Muestra representativa: Según el promedio de estudiantes por semestre la muestra equivale al 80 % (ochenta por ciento) de estudiantes.

Criterios de selección de los participantes.

- Pertenecer al cuarto semestre de la facultad de Ingeniería Civil y del espacio académico de filosofía Política de la Universidad Santo Tomás Seccional Tunja.
- Estudiante voluntario que desee participar de la investigación una vez sea informado.

Análisis de resultados

Caracterización del uso de la virtualidad

Teniendo como base los resultados de las encuestas y según categorías de estudio en relación a los objetivos de la investigación se identifica lo siguiente.

Que la prevalencia de las edades entre los 18 y 20 años de edad de los participantes permite determinar que son nativos digitales, y que por su contexto las prácticas en la red se ejecutan con mayor pericia, dedicación y persiguen un sentido que responde a necesidades particulares. En consecuencia, el 79.1 % de los participantes destina entre cinco (5) y siete (7) horas a navegar en internet y un 4.2 % dedica hasta ocho (8) horas. En la navegación se prioriza redes sociales como YouTube, Twitter, Facebook, Instagram y WhatsApp, toda vez, que el contenido canalizado en estas páginas es información relacionada a la actualización de los hechos del país, las noticias y aquellos relacionados con la disciplina de conocimiento, área profesionalizante del estudiante desde los contenidos básicos hasta los específicos, ejemplo de canales o páginas priorizadas: julioprofe (básico), Ingenieros, Symbolab, GeoGebra, AutocCAD, entre otros (específico). En la interacción en red, los estudiantes favorecen prácticas como publicación de fotos, comentar caricaturas y videos; en segundo lugar, comentan noticias y memes; en tercer lugar, comentan fotos, comparten caricaturas, participan en foros y publican videos; en cuarto lugar, publican memes, comparten noticias y chatean. Estas prácticas son referentes de su quehacer como ciudadanos digitales, pues el interés por la comunicación y por la situación política, económica y social del país, son referentes de su construcción y denominación.

Los estudiantes de cuarto semestre de Ingeniería Civil de la USTA se consideran ciudadanos digitales en un 87.5 %, en referencia al marcador 12.5 % que manifiesta el no identificarse con esta designación. La diferencia es considerable teniendo como referente la edad, el tiempo dedicado a la navegación, las prácticas en red, los contenidos, páginas y plataformas priorizadas, todo esto enmarcado en un 45.8 % que confía medianamente en la información circulante en internet, está en diferencia a una confianza en alto grado de 12.5 %. Estos factores determinan el actuar de los estudiantes a la hora de criticar, compartir, hacer videos y memes en la red, y por supuesto en la configuración de personal y colectiva del ciudadano digital.

A continuación, se explicita cada uno de los puntos en correspondencia a las afirmaciones anteriores, con los resultados de la encuesta digital:

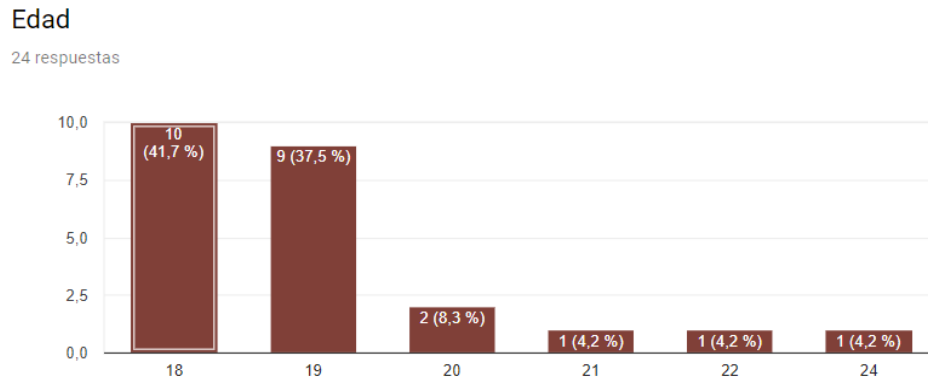


Figura 1. Edad

La mayoría de los participantes están en edades de 18 a 19 años, el resto de grupo de la facultad de Ingeniería civil de supera las edades ya mencionadas en 1 a 4 años.

1. ¿Al día cuanto tiempo destina para navegar en internet?

24 respuestas

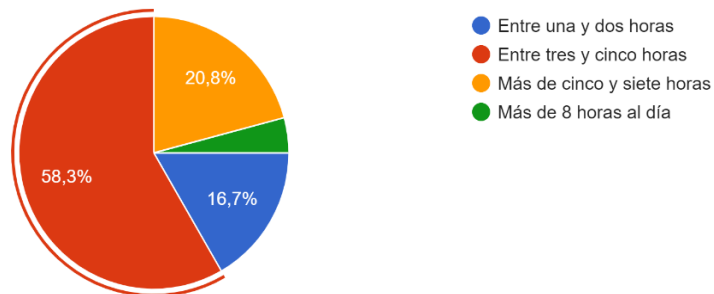


Figura 2. Tiempo destinado para navegar en internet. Fuente: elaboración propia 2020.

Gráfica No. 2. Se evidencia que el 79.1 % de los participantes destina entre cinco (5) y siete (7) horas a navegar en internet; el 4.2 % dedica hasta ocho (8) horas y el 16.7 % desatina entre una y dos horas a la navegación en internet.

2. ¿Qué contenidos prioriza usted en el uso del internet?

24 respuestas

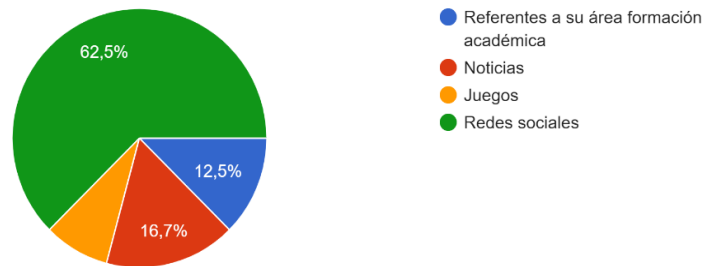


Figura 3. Contenidos priorizados en el uso de internet.

En los participantes se prioriza el contenido de las redes sociales, en segundo lugar, las noticias; en tercer lugar, lo referente a su interés académico (área de formación profesional) y finalmente con un resultado de 8.3 %, se ubican los juegos, indicando una utilización, pero no de primer acceso o recurrencia.

3. ¿Se considera usted un ciudadano digital?

24 respuestas

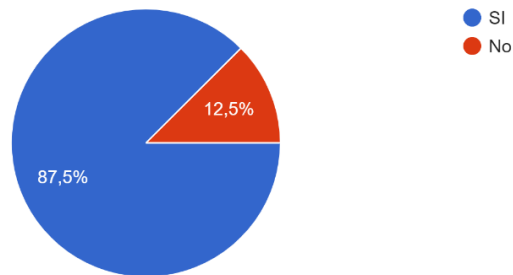


Figura 4 Consideración de Ciudadano Digital.

El 87.5 % de los estudiantes de quinto semestre de Ingeniería Civil de la USTA, Tunja, para el año 2019, segundo semestre, se consideran ciudadanos digitales, y el restante manifiesta no ser ciudadanos digitales.

4. ¿Usted confía en la información circulante en la internet?

24 respuestas

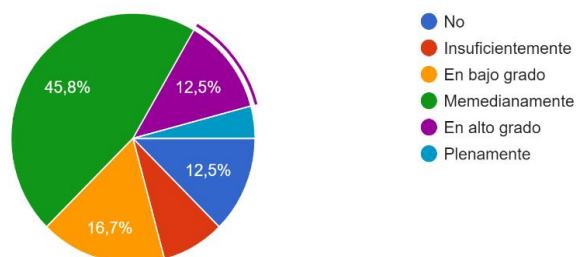


Figura 5. Confianza en la información circulante en internet.

La confianza en alto grado de la información circulante en internet es de 12.5 %, igual valor en contraste con el no rotundo de desconfianza. Prevalece el nivel de confianza medianamente en un 45.8 % en los participantes, seguido por un 16.7 % en bajo grado de confianza.

5. ¿Cuál de las siguientes redes sociales utiliza con frecuencia?

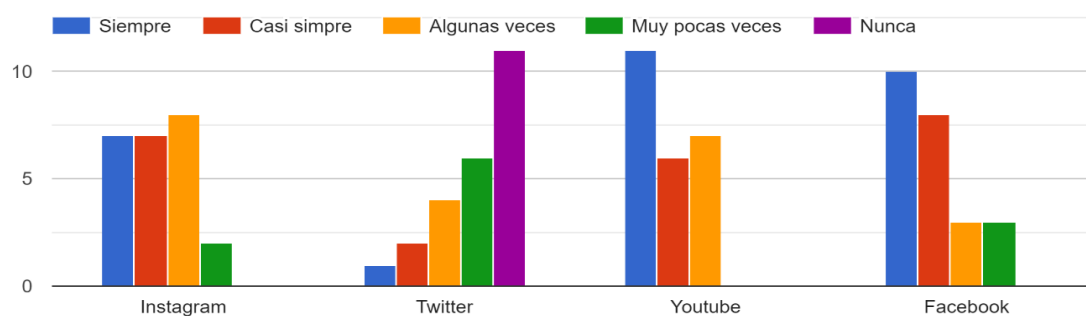


Figura 6. Redes sociales utilizadas con frecuencia.

Las redes sociales más utilizadas por el grupo de participantes se dan con el siguiente orden: el primer lugar lo ocupa YouTube y Twitter; en segundo lugar, Facebook; tercer lugar Instagram.

6. Si la respuesta a la anterior pregunta es otra red social, escriba su respuesta

11 respuestas

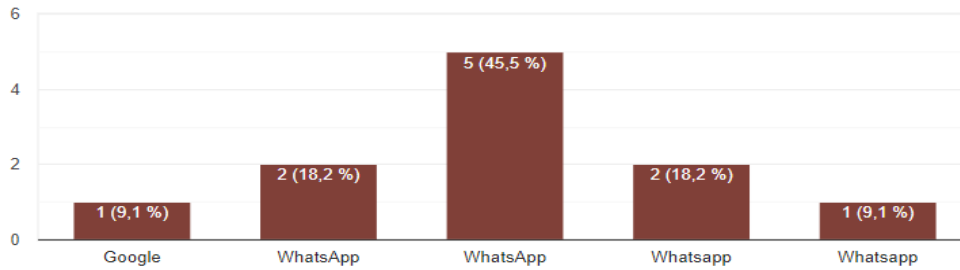


Figura 7. Otra red social utilizada.

Las respuestas con mayor repitencia refieren a la aplicación Whatsapp. Los participantes la tipifican como una red social.

7. ¿En qué grado ejerce las siguientes prácticas en la red? Por favor seleccione una en cada caso.

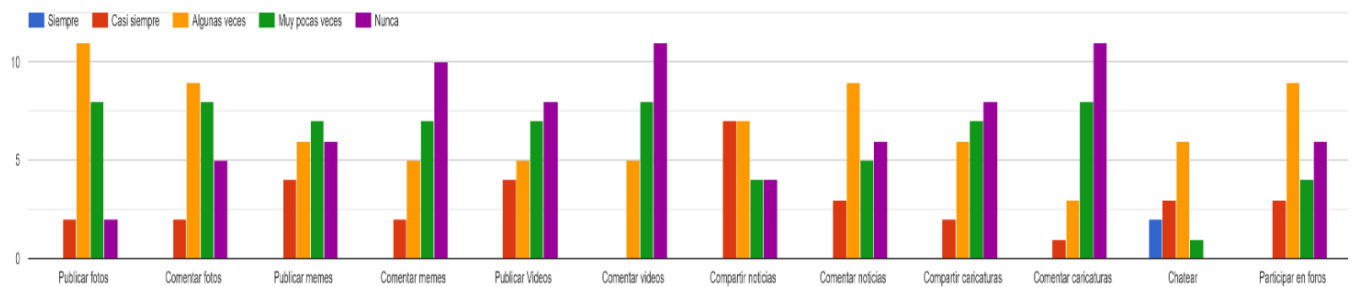


Figura 8. Prácticas en la red.

Las prácticas con mayor prevalencia en la red por los participantes es publicar fotos, comentar caricaturas y videos; en segundo lugar, se registra la publicación de fotos, comentar noticias y memes; en el tercer lugar, se posiciona el comentar fotos, compartir caricaturas, participar en foros y publicar videos; en cuarto lugar, se registra, publicar memes, compartir noticias y chatear.

8. ¿Ha empleado alguna plataforma o aplicación digital en su proceso educativo? Escriba cuál (es)

24 respuestas

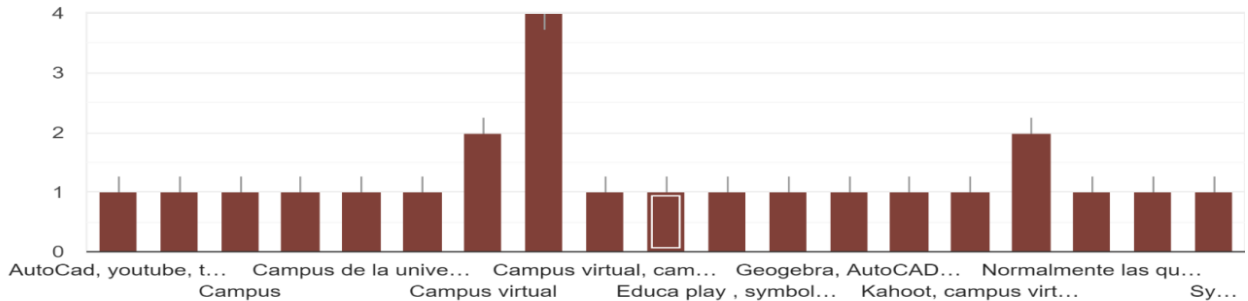


Figura 9. Plataforma o aplicación digital en el proceso educativo.

Se evidencia, que la plataforma más empleada en el proceso educativo por los estudiantes de cuarto (4) semestre de ingeniería civil es el campus virtual de la USTA. Otras plataformas, aplicaciones y software son utilizados según necesidades específicas, estos son: AutocAD, YouTube, Educaplay, Symbolab, GeoGebra, Kahoot y Cambridge.

9. ¿Considera Usted que las redes sociales son un escenario para la conciencia y el empoderamiento político? justifique su respuesta.



Ilustración 3. Las redes sociales como escenario para la conciencia y el empoderamiento político

Los participantes consideran que una de las maneras de fácil acceso a la información es la internet y en ella las redes sociales. En consecuencia, los estudiantes consideran que acceder a la información de tipo político y a su vez opinar desde el comentario, la crítica y considerar su veracidad es posible desde la internet. La posibilidad de dar a conocer la afinidad con una ideología, movimiento político o sencillamente generar y autogenerar conciencia sobre la realidad política de la región, del país o del mundo es desde una mediación digital, como escenario de empoderamiento político.

10. ¿Participa usted de alguna red o grupo?

22 respuestas

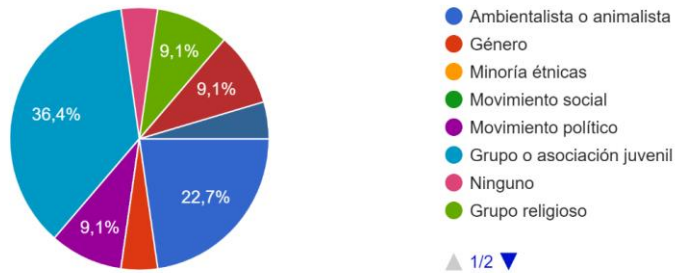


Figura 10. Participación en red o grupo.

El 95.9 % de los participantes hace parte un movimiento (grupo) de carácter político, ya sea ambientalista, asociación juvenil, red o grupo con compromiso social, y solo el 4.1 % de los participantes no pertenece a movimientos (grupos) de carácter político o ambientalista.

11. Según su respuesta en la anterior pregunta, escriba el nombre del grupo al cuál esta vinculado (a)

23 respuestas

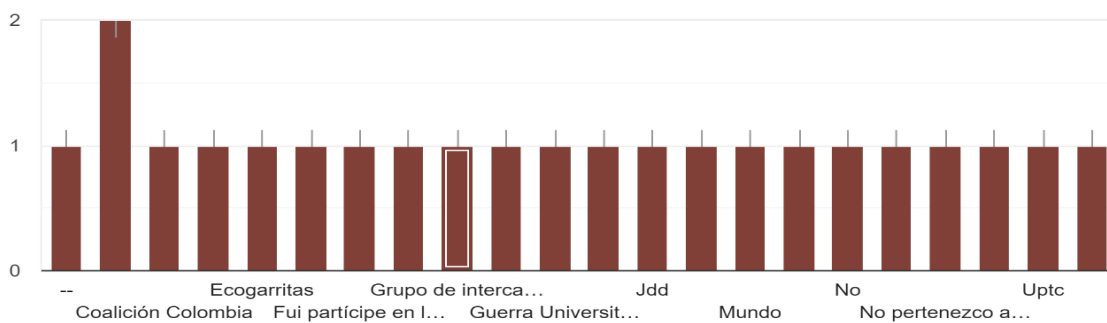


Figura 11. Grupo de vinculación.

El 66.7 % ha participado de juegos en línea (online), en contraste con el 33.3 % que no registra este tipo de participación. Se evidencia un buen porcentaje de estudiantes activos en la red desde el juego.

14. Si su respuesta a la anterior pregunta fue afirmativa: Indique con qué juegos online ha interactuado. Nombrar máximo 5 juegos.

24 respuestas

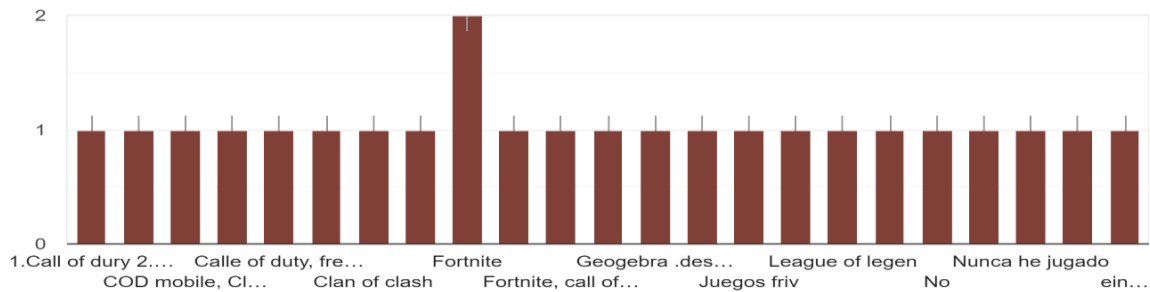


Figura 13. Interacción juegos online.

El juego con mayor práctica entre los estudiantes que registran interacción con juegos en línea es “Fortnite, salvar al mundo”, juego cooperativo y de combate. Otros juegos son: Call of Duty, Gears, Clash Royale, Ajedrez, Tenis, Candy Crush, Free Fire, Juegos Friv, League of legends, entre otros.

15. ¿Qué tipos de juego online ha jugado?

24 respuestas

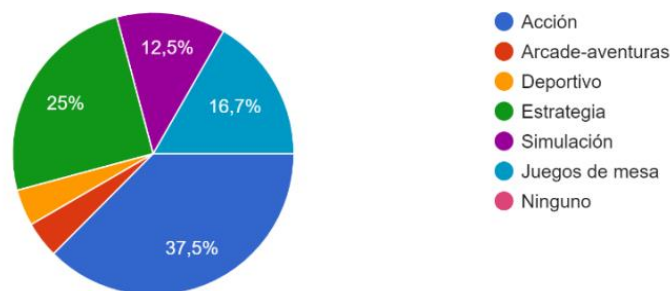


Figura 14. Tipos de juegos jugados en online.

Los juegos de mayor prevalencia en los estudiantes son los de acción, seguidos de los de estrategia, simulación (juegos de mesa o representación de un modelo de la realidad), aventura y deporte.

16. ¿Cuántas horas al día juega en internet?

23 respuestas

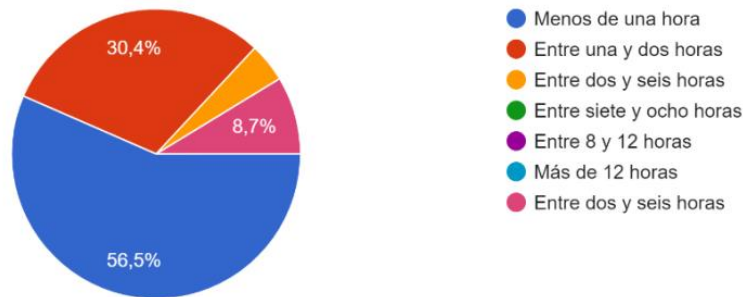


Figura 15. Horas al día dedicado al juego en Internet.

El 56.5 % de los participantes dedica al juego en línea (online) menos de una (1) hora; el 30.4 % destina una a dos horas; el 23 % emplea entre dos (2) y seis (6) horas al juego. Se evidencia la inclinación de un buen número de participantes a ser “Gamer”, pues horas de dedicación manifiestan el interés y pasión por el videojuego.

17. ¿Se considera usted un Gamer?

24 respuestas

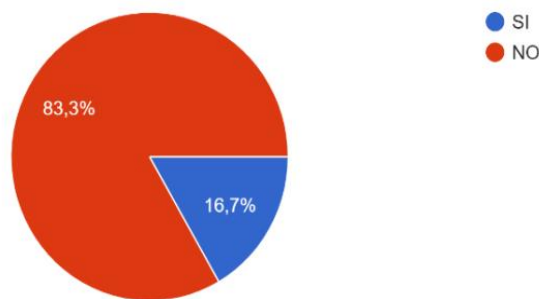


Figura 16. Gamer.

El 83.3 % de los participantes a pesar que la dedicación en horas al juego se considera “Gamer”, en contraste con el 16.7 % que no. Es importante indicar que además de disfrutar el juego los participantes lo terminan con altos récords a diferencia del jugador casual.

18. ¿Considera Usted que los juegos virtuales son una herramienta para el aprendizaje?

24 respuestas

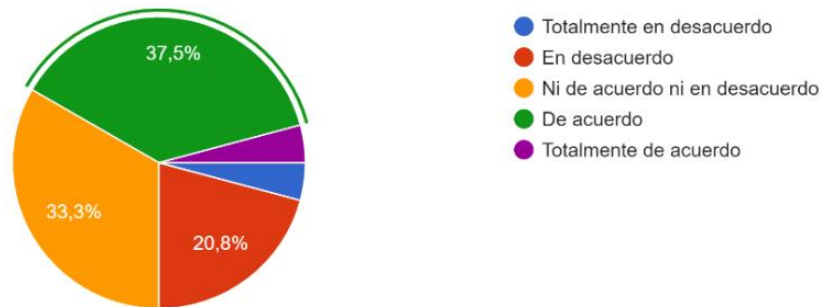


Figura 17. El juego como herramienta para el aprendizaje.

Considerar el juego como una herramienta para el aprendizaje se presenta como primera postura en los participantes; el tomar una posición neutral se postula en segundo lugar; en tercera posición se ubica el desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

19. ¿Cree Usted que el uso de la internet influye en su comportamiento?

24 respuestas

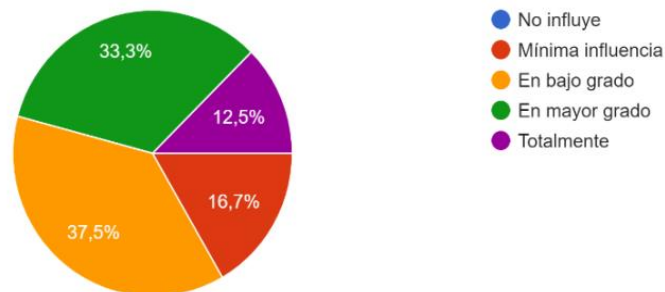


Figura 18. Influye el internet en el comportamiento.

El bajo grado de influencia de la internet en el comportamiento humano registra el 37.5 % con una diferencia de 4.2 décimas menos de la influencia en mayor grado. El criterio mínimo influye registra un 12.5 % marcando una diferencia con el criterio totalmente de 4.2 décimas menos.

20. ¿Usted cambia de identidad cuando navega en la internet?

24 respuestas

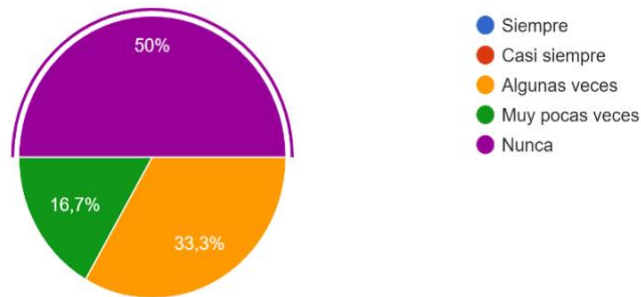


Figura 19. Cambio de identidad cuando se navega en internet.

La mitad de los estudiantes de quinto (5) semestre de Ingeniería civil cuando navegan en internet no cambian de identidad, pero el 33.3 % cambia su identidad algunas veces en distancia menor de 16.6 décimas de muy pocas veces cambiar la identidad.

21. ¿Cree Usted que lo virtual fortalece las relaciones humanas?

24 respuestas

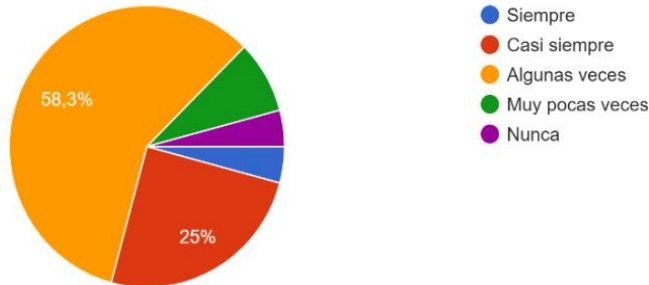


Figura 20. Lo virtual fortalece las relaciones humanas.

En cuanto al fortalecimiento de las relaciones humanas desde lo virtual los participantes consideran con mayor inclinación el criterio algunas veces, seguido de casi siempre, siempre, pocas veces, y con el menor valor nunca.

22 ¿Cree Usted que la experiencia de virtual puede reemplazar la experiencia de lo real?
24 respuestas

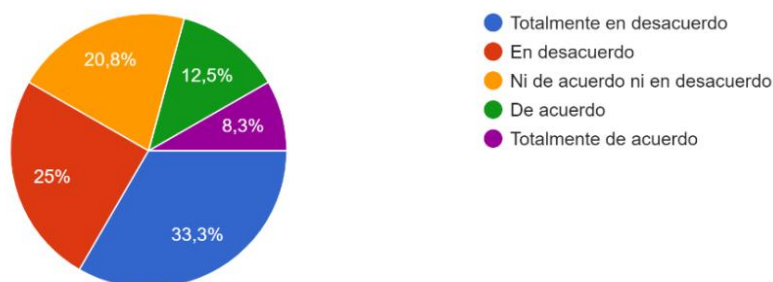


Figura 21. Experiencia de lo virtual puede reemplazar la experiencia de lo real.

Que la experiencia virtual reemplace la experiencia real presenta en orden de valoración el criterio totalmente en desacuerdo con un 33.3 %, seguido del criterio en desacuerdo con una diferencia menor de 8.3 décimas. La postura ni de acuerdo ni en desacuerdo, presenta una valoración de 20.8 % seguido con una diferencia menor de 8.3 décimas del criterio de acuerdo y distante de este con 4.2 décimas el criterio totalmente de acuerdo.

La experiencia de juego, como mediación pedagógica en el área de filosofía política

Enmarcamos la experiencia para estos estudiantes universitarios, como ciudadanos digitales (los que autodenominan), las redes sociales son escenario para la conciencia y el empoderamiento político, pues allí, la opinión, la crítica, la argumentación es posible. El hecho de ser tenido en cuenta, poder inclinarse o militar en una ideología, movimiento social o grupo religiosos es factible desde las tecnologías de la Información y la comunicación TIC, y estas son canal para la vinculación como actores políticos (experiencia real) y a la vez como plataforma de defensa de sus ideales. Un factor importante que se relaciona con la ciudadanía digital es sí la participación de los estudiantes en la red influye o no en el comportamiento, para el caso en referencia, no, éste registra el 37.5 %, el cual está a distancia de 4.2 décimas menos de la influencia en mayor grado; el criterio mínimo de influencia registra un 12.5 % marcando de una distancia de 4.2 décimas menos con el criterio totalmente influye. La categoría de influencia en el comportamiento desde la experiencia de lo virtual se relaciona de forma directa con el

fortalecimiento o deterioro de las relaciones humanas, pues lo experiencia de lo virtual, según lo ya indicado, influye en las relaciones humanas (valoración de 58.3 % algunas veces influye y 25 % casi siempre) sentencia apoyada en que la experiencia virtual no reemplaza la experiencia de lo real, está con una valoración de 33.3 % totalmente en desacuerdo, seguido de un 25 % en desacuerdo, valoración que permite colegir que sí afecta la condición de lo humano en sí mismo y la relación de éste con sus semejantes en la experiencia de real. Quizá apresurado o como una premonición de las prácticas asiduas de los participantes, la interacción en la red, lo virtual (la simulación) impacta en el pensar, decir, sentir y proyección del hacer en el mundo de lo real.

Haciendo referencia a la gamificación y teniendo en cuenta que los juegos no son el contenido prioritario de los estudiantes cuando navegan en Internet, no obstante, se registra un 66.7 % que ha jugado online, en contraste con el 33.3 % que no registra este tipo de interacción. Los juegos en línea con favoritismo por parte de los estudiantes son de competencia, trabajo cooperativo, combate, estrategia, simulación, aventura y deporte, como: Fortnite, Call of Duty, Gears, Clash Royale, Ajedrez, Tenis, Candy Crush, Free Fire, League of legends entre otros. El tiempo dedicado es factor decisivo para determinar si un jugador es “Gamer”, jugador experto y apasionado que empieza y termina los juegos con altos récords, a diferencia del jugador casual, que juega por diversión y es temporal. Es así, que el reporte de horas dedicada a jugar online sea de 56.5 % menos de una (1) hora, el 30.4 % una a dos horas, el 23 % entre dos (2) y seis (6) horas al juego. En efecto, el 83.3 % de participantes se consideran “Gamer” calificativo que contribuye a la vinculación de prácticas pedagógicas mediadas por TIC, las cuales facilitarían el objetivo de un espacio académico o por efecto, serían estrategia parcial de resolución de los núcleos problémicos que lo fundamental.

En este sentido, considerar si los juegos son una herramienta para el aprendizaje, al respecto se lista un 37.5 % de los participantes que están de acuerdo con el postulado, y un 33 % presenta una posición neutral, están, ni de acuerdo ni en desacuerdo, frente a un 20.8 % que no está de acuerdo. Estas valoraciones son factor decisivo, pretexto perfecto para la vinculación de una mediación TIC-gamificación a un espacio académico como filosofía política que responde a la pregunta problemática

1. ¿Considera que después de interactuar con el juego posee mejores elementos para ejercer su participación política?

30 respuestas

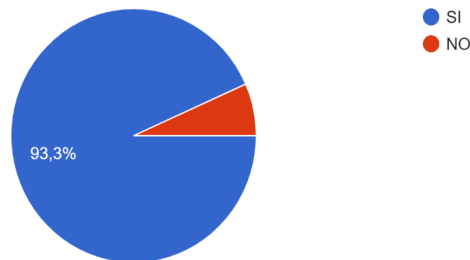


Figura 22. Después de jugar Reconstrucción cree que posee elementos para ejercer su participación política.

La diferencia entre poseer mejores elementos para ejercer su participación política o no después de interactuar con el juego “Reconstrucción: la guerra no es un juego” es considerable, pues el 93.3 % de los participantes indica que si, seguido por una valoración del 6.7 % que considera que no posee esos elementos para ejercer mejor su ciudadanía.

2. ¿Usted cree que jugar este tipo simulación le aporta a la construcción de ciudadano digital?

30 respuestas

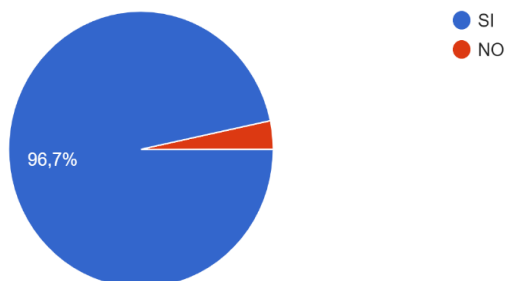


Figura 23. Jugar Reconstrucción le aporta a la construcción de ciudadano digital.

El juicio de valor de los participantes sobre la construcción del ciudadano digital desde una simulación desde las mediaciones TIC es positiva en un 96.7 % seguido de un 3.3 % que considera que una simulación (juego online) no aporta.

3. ¿Usted cree que la interacción con el juego le permitió crear conciencia colectiva de los deberes ciudadanos?

30 respuestas

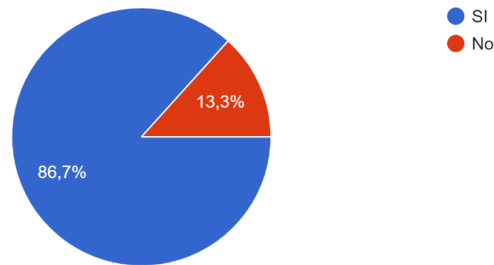


Figura 24. Interacción con el juego Reconstrucción crea conciencia colectiva de los deberes ciudadanos.

El 86.7 % considera que la interacción con el juego le permitió crear conciencia de los deberes ciudadanos en una relación menor y distante de 83.4 décimas menor que determinan el no crea conciencia de los deberes ciudadanos.

4. ¿La interacción con el con el juego “Reconstrucción” le genera a Usted una sensación de empoderamiento fren...lo que sucede en la sociedad actual?

30 respuestas

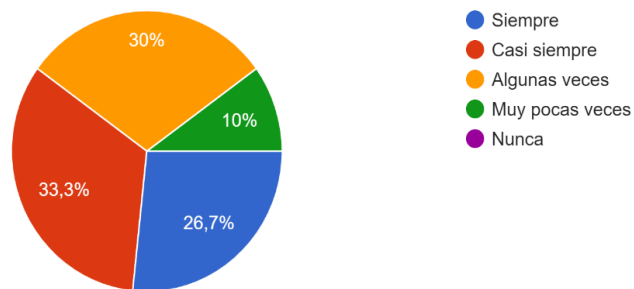


Figura 25. Interacción con el juego Reconstrucción genera sensaciones de empoderamiento frente a lo que sucede en la sociedad actual.

La sensación de empoderamiento frente a los que sucede en la sociedad actual se registra en el siguiente orden: casi siempre, algunas veces, siempre y muy pocas veces.

Los valores con mayor repitencia y que los participantes manifiestan replicar en su vida cotidiana son: tolerancia, respeto, amor, paz, humanismo, empatía, responsabilidad ciudadana, libertad y solidaridad, toda vez que categorías como el compromiso, igualdad, esperanza, comprensión, lealtad, miedo, abnegación entre otros, también hacen parte del abanico de posibilidades de réplica en menor grado.

7. ¿Después de jugar “Reconstrucción” le ha cambiado a Usted la visión de la violencia en Colombia? Justifique su respuesta.

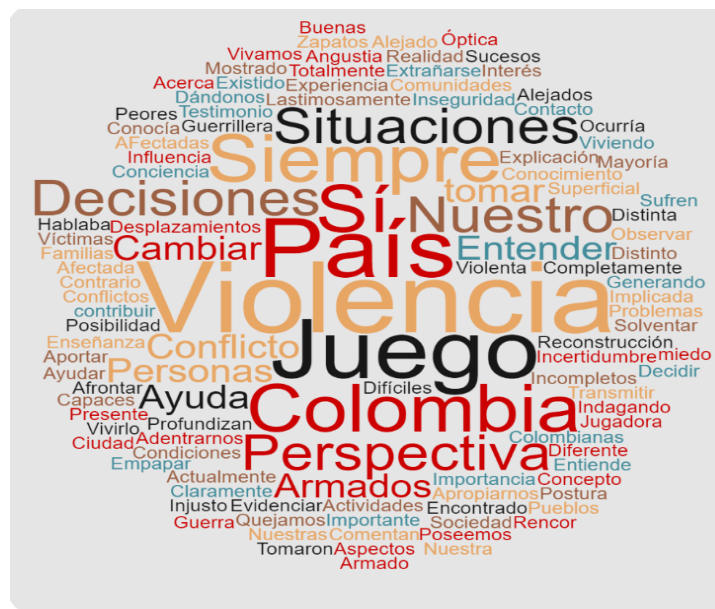


Ilustración 6. Jugar Reconstrucción le ha cambiado la visión de la violencia en Colombia.

A los participantes la visión de la violencia en Colombia les cambia durante y después de interactuar con el juego, esto porque muchos no habían tenido una simulación de la violencia y el juego de roles en el juego. Categorías como violencia, decisiones, país, perspectiva, miedo, conflicto son recurrentes al momento de consolidar la visión de la situación actual de país en cuanto al conflicto armado en diversas manifestaciones. Se evidencia la postura estar en comprensión frente a las víctimas de un conflicto armado en el país, categorías como angustia, rencor, conciencia, destino, influencia y otros similares, son el sentir al momento de decidir un rol en el juego. En cuanto a los victimarios se resalta la violencia y la persistencia como actores de la guerra de un país que quiere mostrar lo contrario en algunos casos.

8. ¿Son las mediaciones TIC escenarios de agenciamiento, otra forma de moldear la conducta?

30 respuestas

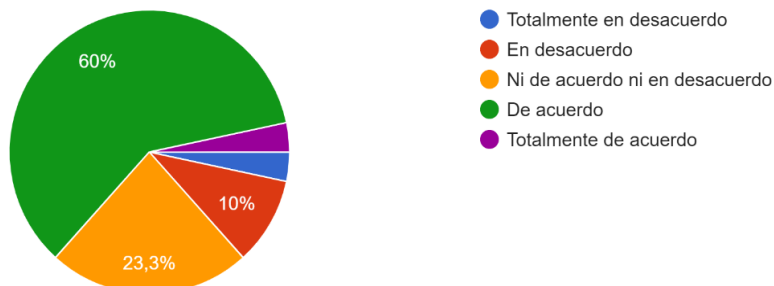


Figura 27. Las mediaciones TIC como escenario de agenciamiento u otra forma de moldear la conducta.

Se evidencia que el 60 % de los participantes consideran estar de acuerdo que las TIC son escenario de agenciamiento para moldear la conducta y con una diferencia menor de 36.7 décimas se ubica el criterio ni de acuerdo ni en desacuerdo, y distante del de acuerdo se posesiona el desacuerdo con 50 décimas menos, y con un totalmente de acuerdo 3.3 % y con igual valor el totalmente en desacuerdo.

9. ¿Considera que las redes sociales son un escenario para la conciencia y el empoderamiento político? justifique su respuesta.



Ilustración 7. Redes sociales son un escenario para la conciencia y el empoderamiento político.

17. ¿Usted considera que los juegos virtuales son una herramienta para el aprendizaje y enseñanza?

30 respuestas

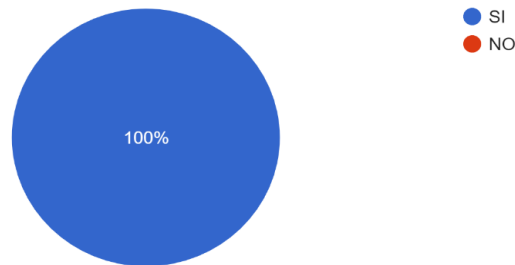


Figura 28. Los juegos virtuales son herramienta para el aprendizaje.

Se determina que el juego desde la mediación digital es totalmente efectivo en la enseñanza-aprendizaje.

18. ¿Hay alguna diferencia entre la la toma de decisiones en su cotidianidad en relación a las tomadas en el juego?

30 respuestas

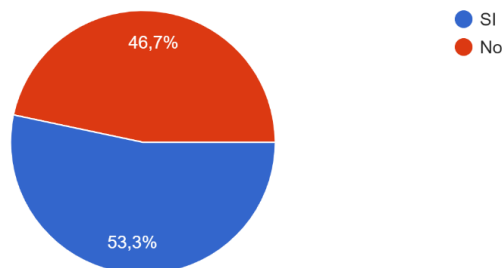


Figura 29. Diferencia entre las decisiones tomadas en la cotidianidad en relación a las tomadas en el juego.

Se percibe una inclinación no distante entre la diferencia en la toma de decisiones en la vida cotidiana y la que se toma en un juego (online), pues la distancia es de 6.6 décimas, factor determinante sobre el aprendizaje (atención-memoria-competencia) entre lo real y virtual.

19. ¿Cree Usted que el juego le permite ponerse en el lugar de las víctimas?

30 respuestas

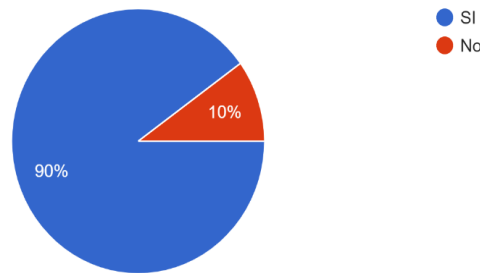


Figura 30. El juego permite ponerse en el lugar del otro.

Es manifiesta la distancia entre el SÍ y el No en relación a postura si el juego (virtual) le permite ponerse en el lugar del otro. Es quizá el reconocimiento del otro desde lo real o desde la simulación virtual la que favorece la inclinación inferida en la gráfica.

20. ¿Es el juego virtual-online una herramienta que cambia nuestra forma de ser, pensar, decir y actuar frente al escenario real de la política? Justifique su respuesta.



Ilustración 15. El juego virtual-online una herramienta que cambia nuestra forma de ser, pensar, decir y actuar frente al escenario real de la política.

reto y propósito pedagógico frente a la hipótesis ¿Es la simulación virtual (gamificación) una experiencia relevante y favorable en la construcción del ciudadano digital? Entonces, el juego ha tenido un papel importante en la educación. La clase de juego, la manera o forma de jugar, las mediciones utilizadas y la intencionalidad, seguirán siendo el núcleo al momento de una planeación pedagógica que se proponga resolver hipótesis como las que justifican este estudio desde el ángulo de la ciudadanía digital.

En suma, se evidencian prácticas y patrones que coadyuvan a los participantes a denominarse ciudadanos digitales y “Gamer”, y en consecuencia considerar que las experiencias virtuales afectan el comportamiento, moldean la conducta; son herramientas que favorecen el aprendizaje; facilitan el empoderamiento y la conciencia política, entre otras. De las anteriores, hay una que deja en entredicho la conducta del ciudadano digital, la de cambiar de identidad al momento de navegar en la red, situación manifiesta para entreverar conjeturas sobre la posverdad en relación a la verdad, la utilización de los medios según un fin y del compromiso social frente al cumplimiento. Desde lo pedagógico surge la reflexión ante la intencionalidad con la que se podría vincular una mediación TIC a un espacio académico, pues cada espacio de esta naturaleza surge como fundamento y solución a una realidad problemática, que en nuestro caso se designa cátedra de filosofía política y responde desde lo singular a la construcción del ciudadano digital de los estudiantes de cuarto semestre de ingeniería civil de la Universidad Santo Tomás en perspectiva de la pedagogía de la presencia.

Ahora bien, el aporte de la Pedagogía de la presencia en la construcción del ciudadano digital de los estudiantes ya referidos, es posible considerando la teoría medular propuesta, no sin antes subrayar que la denominación de ciudadanía digital son categorías en construcción, esto debido al avance y alcance de la tecnología. Entonces, las formas de comunicación de la sociedad digital configuran la organización, la producción, el conocimiento, la investigación (...), que a su vez se integra a la idea de cultura, los artefactos, los entornos materiales, la técnica. (Lévy, 2007). El ciudadano digital está inmerso en otra concepción de orden, el de la red de información, en la cual puede participar cuando lo decida, y este caso no es la excepción. Ciertamente el ejercicio de la ciudadanía ha migrado a otras formas de comunicación en el que el sistema tecnológico favorece la interactividad de colectivos con sus entornos, instituciones, sistemas organizados, y

por supuesto con sus respectivas interpretaciones, valores, memorias, realidades (virtuales-simulación) y constantes transformaciones.

En constatación, los resultados de la prueba formal una vez jugado online “Reconstrucción”: la guerra no es un juego, de interactuar con sus pares sobre la experiencia de juego, de hacer analogías entre la experiencia de lo real y lo virtual, se lista un 93 % de integrantes que indican tener mejores elementos para ejercer su participación política, pues el juego virtual-online es considerado un herramienta que cambia nuestra forma de pensar, sentir, decir y actuar frente al escenario real de la política, esto en el marco de la ciudadanía. En efecto, la generación de conciencia sobre los deberes ciudadanos (digitales) una vez tenida la experiencia de juego es decisiva, pues se registra un 86.7 % de los discentes que están de acuerdo con esta afirmación, y como efecto en la teoría “fractal”, lo que sucede en lo macro, sucede en lo micro, la sensación de empoderamiento frente a la realidad social actual, presenta una aprobación en el siguiente orden: casi siempre 33.3 %, algunas veces 30 %, siempre 26.7 % y muy pocas veces con un 10 %. Lo anterior, evidencia la estrategia de desarrollo, el uso de la infraestructura y el desarrollo de servicios (comunicación-experiencia), como punto de partida para la humanización de las tecnologías (Galindo, 2009).

La aparición y renovación de saberes y destrezas que se crean y desaparecen con el tiempo (Lévy, 2009), son elementales al momento de constatar la denominación de ciudadanía digital en los discentes (nativos digitales) ya referidos. Asimismo, la simulación de valores en el rol de los personajes del juego, hacen que los estudiante, como efecto del juego, estimen valores a replicar en la vida cotidiana (real- con el otro) tales como: tolerancia, respeto, amor, paz, humanismo, empatía, responsabilidad ciudadana, libertad, solidaridad, compromiso, igualdad, esperanza, comprensión, lealtad, entre otros, toda vez que categorías como el miedo también hace parte de lo experimentable desde la simulación de juego en lo virtual y afectan la vida real del ciudadano digital, caso natural, pues el ser es social y se construye también en la escuela de lo comunitario, como primer sistema y red de aprendizaje y comunicación. Igualmente, y como afirma Pierre Lévy (2007), en su tercera constatación: el ciberespacio soporta las tecnologías intelectuales que amplifican, exteriorizan y modifican numerosas funciones primitivas humanas: memoria (bases de datos, hipertextos, ficheros numéricos de todas clases), imaginación (simulaciones), percepción (sensores digitales, telepresencia, realidades virtuales), razonamientos (inteligencia artificial, modelización de fenómenos complejos). Igualmente, una simulación de

juego “Reconstrucción” según los discentes, aporta a la construcción del ciudadano digital, esto se evidencia con la inclinación por un sí en un 96.7 %, y 63.3 % de los participantes, que una vez juega, manifiesta que este tipo de mediación favorece la motivación a compartir ideas o publicar contenido de compromiso social en redes. De ahí que se registra un Sí rotundo en considerar las redes sociales como escenario para la conciencia y el empoderamiento político, toda vez que se propenda por la verdad, el establecimiento de redes para compartir y participar de la realidad política del país, la cobertura y expansión de las ideologías, el compromiso social y el uso responsable de las mismas. Compartir la experiencia de juego en redes sociales y con los más cercanos genera conciencia colectiva sobre la realidad política actual, y sabemos por repercusión, que también es social y económica.

El juego “Reconstrucción” simula el rol de los actores de la guerra en Colombia, cuya intención pedagógica en el espacio académico de filosofía política es generar reconocimiento de la historia del origen de la guerra y sus consecuencias en Colombia, pero al mismo tiempo empujar, animar e impeler en la conciencia de los nativos digitales del grupo de estudiantes de cuarto semestre de ingeniería civil, su construcción como ciudadanos digitales, actores políticos desde las nuevas posibilidades de las mediaciones TIC- gamificación. En consecuencia, como afirma Félix Guattari y Suely Rolnik, (2006), la subjetividad como una construcción social, producto de agenciamientos, que compete a la manera en que se percibe el mundo, a las representaciones, a la modelización de los comportamientos, las relaciones sociales, la sensibilidad, la memoria, los fantasmas imaginarios, entre otros, los cuales inciden en los modos de expresión (lenguaje y niveles semióticos) particulares y colectivos, que es también aquello que somos y aprendemos a ser desde el agenciamiento (esto a manera de marca publicitaria, en mi opinión), lo cual se convierte en formas de ser, pensar, decir y actuar.

En este sentido y afirmando lo ya expuesto, los discentes manifiestan subjetividades desde el agenciamiento del juego. Los impactos representativos y frecuentes van desde la toma de decisiones, sometimiento, sentir con el otro (rol del personaje elegido o asignado en el juego), venganza, ser parte de los buenos o los malos. También, la simulación de la guerra (juego) en cualquiera de los roles, permite configurar la manera en que se percibe el mundo desde la simulación, pues esta puede llevar, según lo registrado, al reconocimiento y apoyo a las víctimas de un conflicto, asentir el poder del ciudadano y del pueblo en las decisiones que afectan el futuro de un pueblo, y el papel político como ciudadanos digitales, capaces de hacer frente desde lo

percibido y comunicado en la subjetividad individual o colectiva. Además, el significado que se construye una vez se termina el juego, es que la guerra no es un juego, *es real*, y que la superación de la misma (desde lo experimentado en la simulación) conlleva la creación de redes que lideren de manera asertiva y responsable la construcción de la conciencia colectiva que desemboque en la paz desde la diferencia. Es conveniente subrayar, en suma, que la experiencia de juego logró, que 60 % de los participantes consideran estar de acuerdo que las TIC son escenario de agenciamiento para moldear la conducta, y con una diferencia menor de 36.7 décimas se ubica el criterio ni de acuerdo ni en desacuerdo, y distante del de acuerdo se posesiona el desacuerdo con 50 décimas menos, y con un totalmente de acuerdo 3.3 % y con igual valor el totalmente en desacuerdo.

En cuanto a la afirmación de Elías Manaced, (2017), el videojuego es un medio de representación de las dinámicas y funcionamiento de los sistemas reales de nuestra sociedad y mundo. Además, posibilita la reflexión crítica, ética, disposición al control y sujeción, nuevas subjetividades, alfabetización desde contextos diferentes e influye en nuestra forma de ser y de actuar. En efecto, la experiencia de juego “Reconstrucción” en los estudiantes, se configuró como dispositivo para inducir al reconocimiento y cambio de la memoria del conflicto armado en Colombia desde la perspectiva política y como ciudadanos digitales; como una mediación TIC para el agenciamiento de la conducta; la posibilidad de ponerse en el lugar del otro, no solo desde la virtualidad sino desde la conciencia de lo *real*; tomar posición crítica frente a una realidad desde la experiencia transmedia, no sin antes advertir la percepción de emociones, realidad, encuentro, relación y sentimientos al cursar el juego. Además, el juego fue considerado una herramienta eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La perspectiva de la pedagogía de la presencia en relación a la construcción del ciudadano digital del grupo seleccionado, y de acuerdo con Hans Ulrich Gumbrecht (2009), en cuanto que la presencia es “llevar hacia delante”, “empujar hacia delante”, hacer nacer, hacer aparecer algo, hacer visible algo en el mundo, toda vez que la presencia no es una categoría referida únicamente al espacio y al tiempo. Entonces, es también intangible. En concordancia, se deriva de la experiencia de juego, una relación acorde a estas categorías, pedagogía y presencia. En primer lugar a la pedagogía, puesto que la vinculación de una mediación TIC como la gamificación a un espacio académico de naturaleza teórica en el ejercicio de enseñanza aprendizaje, y práctico como actividad cotidiana, permite reflexiones en cuanto al futuro de las nuevas tecnologías y su

puesto en la educación; la mediación-gamificación rompe el orden de lo tradicional, lo congela, propone la acción, pues el juego lleva a la creatividad a la innovación; el juego como herramienta pedagógica favorece la interacción, la atención, entretención, la memoria. En segundo lugar, la categoría de presencia y siguiendo Gumbrecht (2009), la relación de la palabra “poiêsis”: hacer pasar algo del no ser a ser; hacer aparecer algo, llevar algo a la máxima presencia de sí, son factores evidentes en la experiencia de los discentes partícipes, pues manifiestan que el juego es otra forma de ver y experimentar la realidad, de hacer conciencia de lo que sucede en la actualidad y que se llegó a experimentar o conocer de primera mano lo del mundo *real*. Entonces, esa particularidad del hacer presente en lo real la experiencia de lo virtual es un acto auténtico de la invención, que permite ver, tomar decisiones, pensar, ponerse en el lugar del otro, es decir un acto de *autorreferencia* humana con la posibilidad de habitar el mundo desde las ficciones, con objeto de integrarse a la realidad y producir significados (Gumbrecht, 2005).

En consonancia con Gumbrecht (2005), en cuanto a la interpretación de la cultura de la presencia, y la relación entre el sujeto y el conocimiento, proceso que incluye el tránsito de la administración del significado dado a la producción de conocimiento revelado, es decir, a un nuevo nacimiento, afiliado a un auto-des-ocultamiento de la realidad. La vivencia del juego, presenta coherencia, pues los discentes, empujan la creación de contenidos, el nacimiento de redes de conocimiento, conformación de grupos activistas, todo esto producto de una nueva experiencia y nuevo conocimiento producto de la naturaleza del juego.

La planeación de la pedagogía de la presencia desde la mediación TIC-gamificación, permite la posibilidad de controlar en tiempo real su propia actividad de aprendizaje y a la vez de enseñanza, pues es dinámica y diversa la pedagogía en cuanto a la productividad de contenido en redes sociales; la construcción de enunciados, textos, hipertextos, imágenes, construcción de inteligencias colectivas, es posible desde la interacción y vínculo entre cuerpos, sujeto y mundo (Amador, 2014), y en analogía, el discente - juego y su producción es posible desde la pedagogía de la presencia.

Finalmente, los resultados de los instrumentos aplicados, la experiencia de juego y lo compartido en el hashtag #reconstrucción, permite determinar que la vinculación de una mediación TIC al espacio académico como filosofía política, con objeto de la construcción del ciudadano digital, es eficiente y efectiva, toda vez que se considere como soporte y no como un

principio y fin del acto educativo. La vinculación de una mediación TIC, atendiendo a la diversidad de los discentes, representa desafíos al individualismo, a la posibilidad de acceso, a la alfabetización digital, a la multiplicidad de expresiones y a la descripción del fenómeno de lo social. Los estudiantes de la cátedra de filosofía política en la Universidad Santo Tomás, Tunja, del cuarto semestre de ingeniería civil, una vez cursado el juego “Reconstrucción”: la guerra no es un juego, y desde los elementos que configuran la pedagogía de la presencia, los discentes ahora tienen mejores herramientas para su actuar como ciudadanos digitales.

Conclusiones

Esta investigación cuyo fin fue analizar el aporte de las mediaciones TIC en la construcción de ciudadanos digitales en un grupo de estudiantes de la Facultad de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás Tunja, en el marco de la pedagogía de la presencia, permite concluir:

a) El uso de la virtualidad que poseen los estudiantes de cuarto semestre de la Facultad de Ingeniería Civil de la Universidad Santo Tomás Tunja, se puede caracterizar en líneas generales y precisas por las siguientes características:

- Las prácticas y patrones que coadyuvan a los participantes a denominarse ciudadanos digitales y “Gamer”, y en su efecto, considerar que las experiencias virtuales afectan el comportamiento, moldean la conducta; son herramientas que favorecen el aprendizaje; facilitan el empoderamiento y la conciencia política.
- El ciudadano digital está inmerso en otra concepción de orden, el de la red de información, en la cual puede participar cuando lo decida. Ciertamente el ejercicio de la ciudadanía ha migrado a otras formas de comunicación en el que el sistema tecnológico favorece la interactividad de colectivos con sus entornos, instituciones, sistemas organizados, y por supuesto con sus respectivas interpretaciones, valores, memorias, realidades (virtuales- simulación) y constantes transformaciones.
- La virtualidad como mediación permite en la construcción del ciudadano digital favoreciendo la tesis: lo que sucede en lo macro, sucede en lo micro (deducción), pues la sensación de empoderamiento frente a la realidad social actual desde la simulación (juego-virtualidad) es evidente, y se convierte en referente de humanización de las tecnologías

b) La experiencia de juego, como mediación pedagógica, generó las siguientes fortalezas para la enseñanza del área de filosofía política de la Universidad Santo Tomás:

- El juego (virtual) es unas herramientas que favorecen el aprendizaje, facilita el empoderamiento y la conciencia política, toda vez que su intensidad se base en la

construcción del ciudadano. El juego es una mediación estratégica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- La simulación de valores (virtuales) en el rol de los personajes del juego, hacen que el estudiante replique valores en la vida cotidiana (real- con el otro) tales como: tolerancia, respeto, amor, paz, humanismo, empatía, responsabilidad ciudadana, libertad, solidaridad, compromiso, igualdad, esperanza, comprensión, lealtad, entre otros. El efecto del juego en la vida real del ciudadano digital, es evidente, es caso natural, pues el ser es social se construye también en la escuela de lo comunitario, como primer sistema y red de aprendizaje y comunicación que será simulación en perspectiva de la pedagogía de la presencia. Además, la experiencia de juego permite asentar el poder del ciudadano y del pueblo en las decisiones que afectan el futuro de un pueblo, y el papel político como ciudadanos digitales, capaces de hacer frente desde lo percibido y comunicado en la subjetividad individual o colectiva.
- E juego incentiva la creación de contenido en las redes sociales, pues estas también son escenario para la conciencia y el empoderamiento político, toda vez que se propenda por la verdad, el establecimiento de redes para compartir y participar de la realidad política del país, la cobertura y expansión de las ideologías, el compromiso social y el uso responsable de las mismas. Compartir la experiencia de juego desde las mediaciones posibles genera conciencia colectiva sobre la realidad política, social y económica.
- La experiencia de juego empujar, anima e impele en la conciencia de los nativos digitales en búsqueda de la reconstrucción de su tejido social desde: los desafíos al individualismo, la posibilidad de acceso a la información, la alfabetización digital, posibilidad y multiplicidad de expresiones, y a la descripción del fenómeno de lo social.

c) Se pudieron reconocer los siguientes aportes concretos, que ofrece la experiencia de juego, como mediación pedagógica, para la construcción de la ciudadanía digital y la pedagogía de la presencia:

- La experiencia de juego como una mediación pedagógica surge efectos tales como: disposición al control y sujeción, nuevas subjetividades, alfabetización

desde contextos diferentes, la reflexión crítica y ética, e influye en nuestra forma de ser y de actuar. En efecto, la experiencia de juego “Reconstrucción” en los estudiantes, se configuró como dispositivo para inducir al reconocimiento y cambio de la memoria del conflicto armado en Colombia desde la perspectiva política de ciudadanos digitales.

- La mediación-gamificación irrumpe el orden de lo tradicional, lo congela, propone la acción, pues el juego lleva a la creatividad a la innovación; el juego como herramienta pedagógica favorece la interacción, la atención, entretención, la memoria. La categoría de presencia se relaciona con la palabra “poiêsis”: hacer pasar algo del no ser a ser; hacer aparecer algo, llevar algo a la máxima presencia de sí, factores ineludibles en la experiencia del aprendizaje, pues es otra forma de ver y experimentar la realidad, de hacer conciencia de lo que sucede en la actualidad y se llega a experimentar o conocer de primera mano lo del mundo *real*.
- La posibilidad de ponerse en el lugar del otro, no solo desde la virtualidad sino desde la conciencia de lo real es certeza de presencialidad; tomar posición crítica frente a una realidad desde la experiencia transmedia, no sin antes advertir la percepción de emociones, realidad, encuentro, relación y sentimientos es un acto de autorreferencia de subjetividad, que a la vez es autodeterminación.

Finalmente, en el marco de nuestra investigación, realizamos las siguientes recomendaciones en para fortalecer la práctica pedagógica de la virtualidad en los currículos universitarios de la formación humanista de la USTA:

- Planeación. La vinculación de las TIC como mediaciones a la educación, requieren una planeación consciente y dedicada, pues el propósito de un espacio académico responde a núcleo problémico que se resuelve alcanzado articulando el objetivo del espacio académico, lo ejes temáticos, las estrategias metodológicas, las didácticas pertinentes y la evaluación, todo debidamente planeado, permitirá el logro de los resultados de aprendizaje y en efecto las competencias, las cuales serán fundamento del currículo vite de un futuro profesional.
- Hibridación: como maestros, es posible considerar haberlo conocido todo. El mundo al que pertenecen los estudiantes de hoy es otro, ya no se comunican de la misma

manera que los viejos, y no habitan el mismo espacio que consideramos está cercado por cuatro paredes, no perciben el mundo como no lo enseñaron en el pasado; ellos son otros, y por su condición, requiere de un hibridación de las nuevas mediaciones y formas de acceder a la información, que no es la que se brindaba en las cavernas, ni la que humilla con el poder saber, ni la que forma desde la clase (una clase estandarizada de personas), pues el conocimiento hoy es ubicuo.

- Humanidades digitales. La vinculación de la tecnología a la educación no va en contra de lo humano y lo ético, por el contrario, el desafío de las ciencias humanas es consolidar la formación, el uso de lo digital para la investigación, la creación de contenido referente a la historia, el arte, la cultura, la filosofía, la sociología, entre otros y como efecto el empoderamiento y agenciamiento necesarios en la ciudadanía digital.
- Innovación. Enseñar cómo nos enseñaron es un magno error, repito, los discentes de estos tiempos reinventan todo. Entonces, el maestro, como un mago, debe estar capacitado para innovar su aula de aprendizaje, para conducir y volver conductores y no espectadores a sus estudiantes; favorecer el movimiento y no el atiborramiento de las conciencias; convertir al estudiante en auténtico innovador de su proceso profesionalizante y no copias consecutivas de una clase laboral. La innovación es producto de las necesidades de estos los nuevos tiempos y la educación no tiene excusa.

Bibliografía

Adell, J. (1997). "Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información". EDUTECH, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, No 7. Castells, M. (1997).

Amador, J. (2014). Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones. Bogotá: U. Distrital Francisco José de Caldas.

Ball, S. (Comp.) (1993). Foucault y la educación. Disciplinas y saber. Madrid: Morata.

Bárcena, F. (2012). Una pedagogía de la presencia: crítica filosófica de la impostura pedagógica. Teoría de la Educación, 24(2), 25-57.

Barbero, J. (2003). De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. Bogotá: Convenio Andrés Bello.

Bárcena, F. (2012). Una pedagogía de la presencia. Crítica filosófica de la impostura pedagógica. Teoría de la educación. Revista interuniversitaria, 24(2), 25-57.

Barrios, H., Parra, O., y Siciliani, J. M. (2015). Educación y Ágora digital: Retos y horizontes para la formación humanística. El Ágora USB, 15(1), 169-193

Bennett, W. L. (2008). Changing Citizenship in the Digital Age. Civic life online: Learning how digital media can engage youth, 1(1-24).

Coll, C. (2003). "Tecnologías de la información y la comunicación y prácticas educativas". Psicología de la Educación. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Coll, C. y Monereo, S. (2008). Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Madrid: Morata, pp. 54-73.

De Certeau, Michel (2000), "Relatos de espacio", en Certeau, Michel, La invención de lo cotidiano, ITESO-UIA, México, pp. 127-142.

De la Torre, A. (2009). Nuevos perfiles en el alumnado: la creatividad en nativos digitales Competentes y expertos rutinarios. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 6(1), 7.

Díaz, A (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. Revista iberoamericana de educación superior, 4(10), 3-21. Recuperado de:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007287213719218>

Díaz, L y Santoyo, J. (2015). Impacto del programa Ciudadano Digital en la incorporación de TIC en el proceso de enseñanza por parte de algunos maestros de la Institución Educativa Centro de Comercio de Piedecuesta, Santander. Zona Próxima, (23).

El uso de las TIC en las aulas incrementa la formación digital de las familias. Recuperado de: <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/desde-afuera/item/8516-el-uso-de-las-tic-en-las-aulas-incrementa-la-formacion-digital-de-las-familias.html>

Estadísticas sobre el uso de TIC en Colombia. (18 de mayo de 2018) Recuperado de: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/tecnologia-e-innovacion/tecnologias-de-la-informacion-y-las-comunicaciones-tic/indicadores-basicos-de-tic-en-hogares>

Ferrés, J. (1999). Educar en una cultura del espectáculo. *Temps d'Educació*, 21, pp. 285-295.

Galindo, J. (2009). Ciudadanía digital. *Signo y Pensamiento*, vol. XXVIII, núm. 54, enero-junio, 2009. Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia.

Gambaro, Fabio. (1996). "Entrevista con Pierre Levy", *Todrillo*, núm. 40-41, año 7, México, UAM-Iztapala, pp. 49-51.

García-Ruiz, R., Ramírez-García, A., & Rodríguez-Rosell, M. M. (2014). Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora. *Comunicar*, 21(43).

González, Evaristo. (15 de enero de 2016). El uso de redes sociales en los centros educativos. Recuperado de: <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/desde-afuera/item/8702-el-uso-de-redes-sociales-en-los-centros-educativos.html>

Gozálvez, V. (2011). Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital. *Comunicar*, 18(36). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/158/15817007016/>

González, F. (2011). "Transhumanismo (humanity+). La ideología que nos viene". Recuperado de http://ferminjgm.files.wordpress.com/2011/01/rev_pax_emerita_6_205-228.pdf

Gros Salvat, B., & Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de Educación (OEI)*, 2006. Num. 42, p. 103-125.

Guattari, F y Rolnik, S. (2006). *Micropolítica. Cartografía del deseo*. Madrid: Queimada Gráficas.

Gumbrecht, H. (2005). *El oficio de la historia. Producción de presencia*. México D.F., Departamento de Historia, Universidad Iberoamericana.

Gumbrecht, H. (2010). *Éloge de la présence. Ce qui échappe à la signification*. Paris, Maren Stell.

Hernández S, Fernández C, & Baptista L. (2010). Metodología de la investigación (Vol. 3). México: McGraw-Hill.

Hollandsworth, R, Dowdy, L, & Donovan, J. (2011). Digital citizenship in K-12: It takes a village. *Tech Trends*, 55(4), 37-47.

Hine, C. (2002). Etnografía virtual. Barcelona: UOC.

Horkheimer, M. (2002). Crítica de la razón instrumental, Medios y fines. Madrid: Trotta.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

José Manuel Robles. Barcelona: Editorial UOC, 2009. *Revista Española de Sociología*, (11).

Manaced, E. (2017). *Videojuegos perspectivas éticas y educativas*. Bogotá: Estudio Gráfico.

Manifiesto. (2013) “Unas humanidades con futuro”. Instituto de Estudios Catalanes y Facultad de Teología de Cataluña, Barcelona. Disponible en: <http://omnemterram.files.wordpress.com/2014/01/unas-humanidades-con-futuro.pdf>

Marcel, S. (19 de enero de 2017). Luz y oscuridad de las TIC's en tiempos de la posverdad. Obtenido de *Filosofía Práctica Búsqueda por Vivir Humanamente*: <http://eticapractica.mx/?p=1365>

Martínez, F. y Solano, I. (2003). “El proceso comunicativo en situaciones virtuales”. En Martínez, F. (Comp.) (2003). *Redes de formación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo*. Barcelona: Paidós, pp. 13-29.

Martínez, Meza y Ascencio. (2005). El impacto de las Tecnologías de la Información en la Educación. Recuperado de: <http://www.eveliux.com/mx/El-impacto-de-las-tecnologias-de-la-Informacion-en-la-educacion.html>

Mejías C, y Henríque, P. (2012). La ciudadanía como co-construcción de espacios de participación en lo público. *Sociologías*, 14(31). Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/soc/v14n31/09.pdf>

MINTIC. (23 de agosto de 2017) Primera Gran Encuesta TIC. Recuperado de: <http://colombiatic.mintic.gov.co/602/w3-article-57508.html>

Norbert, E. (1998). *La civilización de los padres y otros ensayos*. Bogotá: Norma.

La era de la información: Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol. I. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Lalueza, J. L., Crespo, I. y Camps, S. (2008). "Las tecnologías de la información y la comunicación y los procesos de desarrollo y socialización".

Lara, T. (2009). El papel de la Universidad en la construcción de su identidad digital. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 6(1), 8.

Lévy, P. (2004). Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio. Washington: Organización.

Lévy, P. (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona: Anthropos, U. Autónoma Metropolitana.

Lyotard, J. (2004). La condición postmoderna: informe sobre el saber. Madrid: Cátedra.

Ortega, Walter. (2015). Ciudadanía digital. Entre la novedad del fenómeno y las limitaciones del concepto. Econ. Soc. Territ vol.15 no.49 Toluca. Versión On-line ISSN 2448-6183.

Pallarés, M & Bartoll, O. La pedagogía de la presencia: tecnologías digitales y aprendizaje-servicio, Editorial UOC, 2017. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=4824063>.

Proyecto Educativo Institucional: PIE. (2004). Recuperado de: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat06937a&AN=tom.000101310&lang=es&site=eds-live>.

Postigo, E. (2009). "Transhumanismo e posthumano: principi teorici e implicazioni bioetiche". Medicina e Morale 59, pp. 271-287.

Premsky, M. (2002-octubre). Digital natives, digital immigrants. On The Horizon, Vol. 9, No 5, MCB University Press.

Rendueles Menéndez de Llano, C. (2016). La ciudadanía digital. ¿Ágora aumentada o individualismo postmaterialista?

Rodríguez, M, Mogollón, I., Ceci, M., y Barragán, D. (2015). El Paso De Las Redes Sociales A Las Comunidades De Práctica. Recuperado de: http://www.virtualeduca.red/documentos/23/1.3436_EL%20%20PASO%20%20DE%20%20LAS%20REDES%20SOCIALES%20%20A%20COMUNIDADES%20DE%20PRACTICA.pdf

Sepúlveda, Delgado y Muñoz. (2013). Problemas Éticos y sociales con las Tics. Revista Participantes del curso de las TIC y Cultura Investigativa en el curso de nivelación para optar a la Maestría en Gerencia Educativa. Volumen (1), pp. 11. Recuperado de:
<https://es.calameo.com/read/002885413557ace71d416>

Sierra Caballero, F. (2012). Ciudadanía digital y sociedad de la información en la Unión Europea: un análisis crítico. Andamios, 9(19), 259-282.

Syllabus Filosofía Política. (2008). Universidad Santo Tomás. Recuperado de:
http://humanidades.usta.edu.co/images/Filosofia_Politica_2018-_2.pdf

Tapscott, D. 1998. Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation, New York, McGraw-hill.

Torres, C. (Ed.) (2017). Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos. Bogotá: Universidad Javeriana.

UNESCO. (2018). Las competencias digitales, tema principal de la Semana del aprendizaje móvil. Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-tema-principal-semana-del-aprendizaje-movil>

Valderrama, L. (2013). Jóvenes, Ciudadanía y Tecnologías de Información y Comunicación. El movimiento estudiantil chileno. Revista Latinoamericana de Ciencias.