

NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVOS ACTORES EN LOS ESPACIOS UNIVERSITARIOS: IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LAS PRÁCTICAS COTIDIANAS DE LOS ESTUDIANTES

ROCÍO LÓPEZ GONZÁLEZ

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México

RESUMEN: Los resultados presentados forman parte de la investigación “Jóvenes y apropiación tecnológica”, que se desarrolló en el marco del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica de la Universidad Nacional Autónoma de México. En este trabajo se dan a conocer diversas prácticas que se están configurando en la vida de los estudiantes en relación con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, específicamente de la computadora, Internet, teléfono celular, consolas para jugar videojuegos y dispositivos digitales para escuchar o bajar de música. La población se conformó por 382 jóvenes de licenciatura, de 17 a 24 años, de cuatro áreas de conocimiento. Para la recolección de la información se utilizó un cuestionario. Los resultados del estudio ratifican y corroboran diversas características de los jóvenes de hoy, como es la capacidad de auto aprendizaje y uso

simultáneo de las tecnologías. Se observan ciertas prácticas que se desarrollan de manera recurrente, mismas que están relacionadas con procesos de socialización, comunicación, información, entretenimiento y sobre todo con el quehacer escolar. Los datos permiten reflexionar sobre la necesidad de explorar las novedosas aplicaciones tecnológicas que los jóvenes descubren en el mundo cotidiano, propiamente escolar, no sólo para conocerlas sino para encontrar ahí, en esos espacios construidos por los jóvenes, diferentes y diversos métodos que pudieran contribuir al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje. En suma, este estudio ofrece elementos de análisis y propone líneas de trabajo para continuar generando conocimiento en la materia.

PALABRAS CLAVE: Jóvenes, Estudiantes, Vida Cotidiana, Tecnologías de Información y Comunicación, Nivel Superior

El boom tecnológico en el ámbito educativo y las escasas miradas en los estudiantes

A raíz del impacto y avance tecnológico acelerado en la sociedad, constantemente escuchamos hablar sobre la emergencia de que las universidades se adapten a las necesidades de la sociedad actual, haciendo hincapié en que las instituciones de educación supe-

rior deben flexibilizarse y desarrollar vías de integración de las TIC en los procesos de formación. Se evoca sobre la necesidad de aplicar una nueva concepción de alumnos-usuarios, de incrementar las capacidades y competencias tecnológicas en los estudiantes, de prepararlos para su incorporación a la sociedad de la información y el conocimiento, entre otros discursos. De igual forma se puntualiza la necesidad de que los profesores incorporen en sus actividades académicas el uso de las TIC, lo que ha generado una exigencia de capacitación y actualización constante en la planta docente, y nuevos retos que enfrentar.

En este mismo sentido, cada vez más surgen modelos, estrategias y/o metodologías para promover la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en recetas, difícilmente aterrizadas a la realidad tecnológica de los sujetos. A su vez, crece de manera sorprendente el bombardeo de conceptos, tales como: cibereducación, *E-learning*, *B-learning*, aulas virtuales, conocimiento en red, educación virtual, educación *on-line*, teleformación, entornos virtuales de aprendizaje, virtualización, competencias digitales, TecnoEducación, por mencionar algunos, teniendo, algunos de ellos, un escaso soporte teórico-metodológico.

Siguiendo con el boom tecnológico, como sabemos, computadoras, redes y otros recursos tecnológicos no sólo están presentes en las aulas y los laboratorios universitarios, sino que forman parte de las metas de equipamiento y acceso de las comunidades académicas, invirtiendo una cantidad importante de recursos digitales; sin embargo, existe desconocimiento del uso y aprovechamiento real de las TIC que se ofrecen en las instituciones, por parte de los sujetos universitarios, lo cual podría causar poco o casi nulo impacto educativo, incluso hasta un desvío de fondos incensarios.

En este contexto, y mientras la tecnología avanza de manera vertiginosa, nuevos jóvenes entran a la universidad, sabiendo utilizar diversos aparatos tecnológicos, con distintas lógicas de pensamiento, con diferentes formas de aprender y de hacer sus trabajos escolares, con nuevas formas de organización social, con otras formas de captar la realidad. Muchos de ellos forman parte de una generación que ha crecido inmersa en las nuevas tecnologías, convirtiéndose Internet, y otros aparatos o sistemas tecnológicos, en parte integral de sus vidas y en su realidad tecnológica. Según Prensky (2001):

“los estudiantes de hoy –desde niveles de primaria a universidad– representan la primera generación que creció con esta nueva tecnología. Han pasado su vida entera rodeada por

el uso de computadoras, videojuegos, reproductores musicales digitales, cámaras de video, teléfonos celulares y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. El promedio actual de un estudiante graduado de la universidad, ha pasado más o menos cinco mil horas de su vida leyendo, pero diez mil horas jugando videojuegos, sin mencionar veinte mil horas viendo televisión, juegos de computadora, correos electrónicos, la Internet, teléfonos celulares y mensajes instantáneos, que son parte integral de sus vidas” (en Guzmán, 2008: 26).

En fin, estudiantes con una percepción y praxis diferentes transitan por las instituciones educativas, conformándose de manera paulatina una nueva composición estudiantil, conocida, principalmente, a partir de lo que se ve, de lo que se escucha, de las experiencias, cargada de prejuicios y creencias construidas en el andar cotidiano, en pocas palabras, desde el mundo que Kosik (1989) denomina: pseudo-concreción, el cual “es un claroscuro de verdad y engaño”.

Llama la atención la desarticulación y la visión aislada de las repercusiones y cambios tecnológicos en los contextos educativos, así como la existencia de pocos estudios que generen datos empíricos sobre la temática, sobre todo, datos que estén articulados con elementos teóricos que nos ayuden a tener una mejor comprensión sobre el impacto de las TIC en las prácticas sociales y profesionales de los estudiantes. Según López (2007) en los últimos 10 años, la bibliografía generada en torno al uso de las TIC en educación superior, ha rebasado la posibilidad de análisis y discusión; no obstante, pocos estudios presentan datos empíricos al respecto, quedándose la mayoría en una base teórica intangible y, a veces, poco aplicable. Castells (2008) hace mención que los estudios sobre los usos de tecnologías entre la población, en general son amplios y diversos, los publican anualmente diferentes instituciones y organismos de investigación especializados, sin embargo, no se puede decir lo mismo con respecto a las investigaciones realizadas entre la comunidad universitaria.

En México, se han generado pocas investigaciones, sobre todo estudios que aporten un amplio panorama de categorías de análisis (Crovi, 2009 y Santamaría, 2009). La mayoría son con poblaciones puntuales (López, 2007; Ortiz, 2007; Winocur, 2006; Chong, 2006, entre otros) en determinadas licenciaturas, lo que ha limitado realizar comparaciones y generalizaciones con sujetos de otras instituciones. Además, los pocos estudios generados se encuentran de manera dispersa. Hasta el momento, no se cuenta con un estado de conocimiento, en nuestro país, en donde se puedan visualizar las aportaciones científicas

cas generadas, por lo que existe una visión desarticulada y un escaso debate en la materia. En este sentido, se hace hincapié en la urgencia de establecer puentes entre el campo de la investigación educativa y el campo de las Tecnologías de Información y Comunicación con el campo de los estudiantes.

Un acercamiento a las prácticas tecnológicas de los estudiantes de la UNAM

A finales de 2009, se puso en marcha la investigación “Jóvenes y apropiación tecnológica” cuyo objetivo central fue identificar las prácticas cotidianas de los jóvenes, de 17 a 24 años, con relación al acceso, uso y apropiación de las TIC. La investigación incluyó un amplio estudio empírico que se realizó con dos grupos de jóvenes: estudiantes de tres instituciones públicas de nivel superior (Universidad Pedagógica Nacional, Universidad Autónoma de la Ciudad de México y Universidad Nacional Autónoma de México), así como, jóvenes trabajadores de la Fábrica de Artes y Oficios del Distrito Federal. Para la recolección de la información se aplicó un cuestionario estructurado a partir de 70 preguntas distribuidas en ocho secciones: 1) Datos generales, 2) computadora, 3) Internet, 4) teléfono celular, 5) consolas de videojuegos, 6) reproductores de música, 7) opiniones de las TIC y 8) datos socioeconómicos.

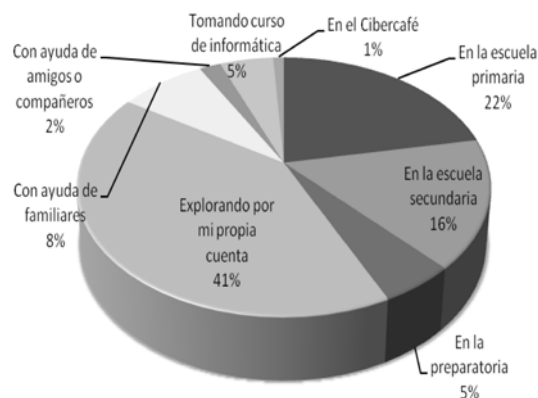
En este trabajo se presentan resultados obtenidos acerca de las prácticas desplegadas por los jóvenes de la UNAM, en donde se trabajó con estudiantes de licenciatura, tanto de primeros y últimos semestres, así como de los turnos matutinos y vespertinos, buscando a su vez equilibrio entre mujeres y hombres. El cuestionario se aplicó en diversas materias pertenecientes a programas de las facultades de interés, alcanzándose un total de 382 respuestas: 82 de la Facultad de Filosofía y Letras; 78 de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia; 108 de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales y 114 de la Facultad de Ingeniería. Los datos se capturaron y analizaron en el programa estadístico *Statistical Package for the Social Sciences*.

La computadora, un artefacto fundamental en la vida de los estudiantes

La computadora es una de las tecnologías más esenciales en la cotidianidad de los estudiantes, como se verá más adelante, forma parte de muchas de actividades que realizan. De acuerdo con los resultados, casi todos los estudiantes ingresan a la UNAM sabiendo

utilizarla, la han venido incorporando en el transcurso de los años (63% señaló tener de 6 a 10 años utilizándola), aprendiendo a utilizarla, principalmente, por su propia cuenta (41%); pocos señalaron que recibieron ayuda de familiares, cursos de informática, amigos y compañeros. Cabe señalar, que un 43% señaló haber aprendido en los espacios escolares, concentrándose un mayor porcentaje en la escuela primaria (Gráfica 1). El 83% le dedica un tiempo considerable, entre 1 a 8 horas diarias. Casi todos (96%) señalaron tener una computadora en casa, siendo, el hogar el lugar preferido para su uso (87%), sólo 8% mencionó utilizarla en recintos de la Universidad, datos que reflejan la preferencia de los jóvenes por los espacios cómodos y/o privados, o a una inconformidad de infraestructura tecnológica ofrecida por la institución.

Gráfica 1. Aprendizaje en el uso de la computadora



El potencial de Internet en la realización de actividades sociales y académicas

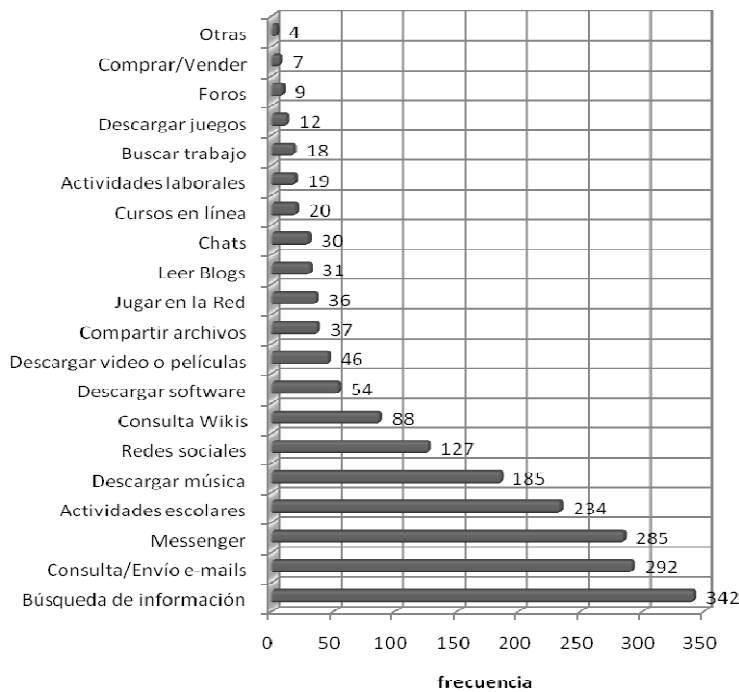
Internet es otro recurso esencial que forma parte de las prácticas cotidianas de los estudiantes.

Tienen años utilizándola (56% tiene entre 6 y 10), le dedican buena parte de su tiempo (53%, tres horas diarias y 28%, cuatro a ocho horas) y un 87% cuenta con Internet en sus hogares. El aprendizaje no tiene tanta presencia en los contextos escolares, sólo 29% refiere haber aprendido a usarla en la escuela primaria, secundaria o preparatoria. El 50%

aprendió a utilizarla explorando por su propia cuenta, lo que pone otra vez en evidencia la capacidad de auto aprendizaje para el manejo de dispositivos tecnológicos.

A través de la red los estudiantes chatean, envían o reciben correos electrónicos, descargan música, participan en redes sociales y se ha convertido en un recurso importante para realizar actividades escolares (Gráfica 2). Debido a que la principal actividad que refieren es la búsqueda de información en la red, sería interesante indagar aspectos particulares relacionados a cómo acceden a la información (qué tipo de páginas visitan comúnmente y cuáles son los sitios que revisan para realizar sus trabajos escolares) y cómo usan dicha información (cómo le hacen para realizar un trabajo escolar ¿Simplymente cortan y pegan? ¿Leen, analizan y reflexionan la información que utilizan?). Más allá de los requerimientos escolares, qué es lo que aprenden al usar la red.

Gráfica 2. Principales actividades del uso de la Internet



El teléfono celular, más allá de la comunicación

El uso del celular también es fundamental. De acuerdo con los datos, el 90% de los estudiantes cuenta con uno. La mayoría de los jóvenes ha aprendido a utilizarlo en un rango de tiempo similar al de la computadora y el Internet, es decir, desde hace 6 a 10 años.

Son pocos los jóvenes que utilizan Internet vía celular, del total (382) sólo 48 estudiantes señalaron acceder por ese medio. Como es de recordarse, la mayoría de los estudiantes tiene computadora con Internet en sus casas, en cambio la figura del celular con acceso a la red, aún no predomina, lo cual refleja el tipo de jóvenes que se está analizando, de clase media y media-baja, con posibilidades económicas limitadas. Su uso es muy diverso, se concentra en la satisfacción de sus necesidades básicas de orden comunicativo, tales como localizar personas, ponerse de acuerdo, enviar mensajes y hacer llamadas locales. Además, lo usan para escuchar música y para intercambiar archivos musicales, a través del *bluetooth*.

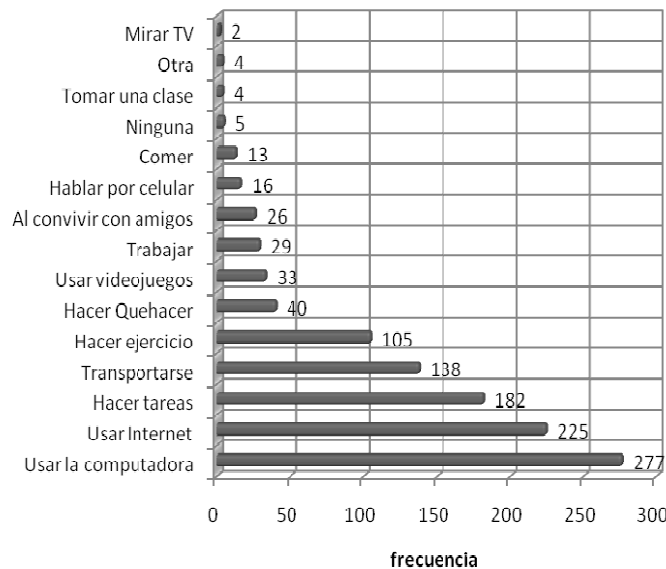
Un aspecto interesante, es el beneficio que le otorgan los estudiantes para ponerse de acuerdo con sus compañeros o amigos en la realización de trabajos escolares, lo cual refleja, de cierta forma, la utilidad que está adquiriendo no sólo para realizar actividades relacionadas con el ámbito social, sino también, con el académico. Se infiere que los estudiantes están descubriendo y adaptando ciertos servicios a sus actividades escolares, por lo que sería interesante investigar la contribución que tiene o que podría tener, en los procesos de aprendizaje, es decir, qué tipo de usos están construyendo los jóvenes en sus actividades escolares (¿toman fotos a los libros? ¿escuchan grabaciones de una clase? ¿graban conferencias?, etcétera).

La música y dispositivos digitales en la cotidianidad de los estudiantes

De acuerdo con la información analizada, el 85% escucha música diariamente, lo cual refleja ser una práctica primordial en los estudiantes, incluso, el 87% usa reproductores de música desde hace 10 años. Actualmente, el equipo más empleado es la computadora, seguido del teléfono celular y reproductor de multimedia. En este sentido, la práctica de bajar música no sólo es habitual (85% lo hace) sino también de gran interés, ya que le dedican un tiempo considerable y es una actividad simultánea a otras. Casi la totalidad que baja música (99%) tiene entre 1 y 10 años haciéndolo, dedicándole de 1 a 3 horas por día (53%) y de 4 a 8 horas (25%). El 52% de los estudiantes menciona que aprendieron explorando por su propia cuenta. Entre los sitios favoritos de descarga, destaca el *Ares*, le siguen *Lime Wire/Pro* y *blogs*. La mayoría señaló que recurre a la computadora con Internet para descargar música, solo 3% señaló el celular, lo que refleja un rezago en los recursos disponibles, muy probablemente restringidos por razones económicas.

Respecto a las actividades que realizan los estudiantes cuando escucha música, principalmente es el uso computadora, seguido de Internet y el hacer tareas escolares (Gráfica 3), lo cual se relaciona con el uso de un solo aparato: la computadora, utilizada para escuchar música, acceder a Internet y hacer trabajos escolares, datos que no sólo reflejan la capacidad de realizar actividades de forma simultánea, sino también, la importancia de la música, la cual está presente en la realización de los quehaceres escolares. En este sentido, más que indagar si la música es alimento para el cerebro, si dificulta o no la concentración, sería relevante explorar sobre los tipos de música que escuchan los estudiantes, lo cual nos ayudaría a comprender, desde otras miradas, las prácticas juveniles (¿qué tipo de música los acompaña en su andar cotidiano?, al hacer tareas, al trasladarse a la escuela, etcétera). De igual forma, es importante conocer qué otros audios bajan, aparte de la música ¿bajan también audios de índole educativo? ¿qué papel juega la descarga de *postcast* educativos?

Gráfica 3. Actividad simultánea que realizan cuando escuchan música



Los videojuegos, medios poco explorados y explotados en el quehacer educativo

A pesar de que los estudiantes universitarios juegan desde niños con consolas u otros aparatos, en la actualidad el uso de videojuegos no constituyen una práctica que desplie-

guen de manera cotidiana, ya que a pesar de que tienen muchos años de saber jugar (70% tiene entre 6 a 15 años), le dedican poco tiempo, en comparación con el uso de las anteriores tecnologías analizadas. El 55% de los estudiantes señaló jugar videojuegos (54% reportó jugar de vez en cuando y 16% de 2 o 3 días a la semana). Respecto a cómo aprendieron, el 52% manifestó que aprendió solo, por iniciativa propia. Preferentemente, utilizan el *Xbox 360*, seguido de la computadora y *Playstation 2*, siendo su casa el lugar preferido para jugar. La mayoría (74%) informó que acostumbran jugar con amigos (38%) y familiares (32%), de igual forma, existe un grupo (26%) que prefieren jugar solos. Principalmente, los estudiantes juegan para divertirse y jugar con sus amigos.

Los videojuegos constituyen una de las actividades más populares de nuestros días, aunque centrada en el ocio y entretenimiento, por lo que sería necesario abrir estas aplicaciones explorando más sus potencialidades instructivas o educativas, que rescaten su parte lúdica en beneficio de la educación. A pesar de los datos del estudio reportado indican que no se trata de una práctica habitual, se considera que podría convertirse en un mecanismo del quehacer pedagógico universitario que acerque las aulas a la realidad de una generación rodeada de imágenes, sonidos y recursos digitales. En algunos estudios se ha señalado que el uso de videojuegos está tomando cada vez más fuerza en el ámbito educativo, por el impacto y transformaciones tecnológicas que están emergiendo en la actualidad, y se ha comprobado que ayudan a desarrollar ciertas habilidades, y a reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Consideraciones finales

Los resultados del estudio constituyen sólo un primer acercamiento a las prácticas de los estudiantes. Dicha información no es estática sino que evoluciona en la medida en que se renuevan las propias tecnologías, y en la medida en que su impacto modifica las prácticas sociales y profesionales, por lo que es importante continuar generando datos que permitan actualizar su marco interpretativo y renovar los indicadores. Aspectos relacionados con género, edad, nivel socioeconómico, capital cultural, nivel de estudio, expectativas e intereses de quienes conforman la muestra estudiada, son entre otros, factores que inciden y diferencian las prácticas de los estudiantes, en torno a las TIC, por lo que representan temas para futuras investigaciones. En este mismo sentido, se hace hincapié en la emergencia de rescatar y sistematizar la información generada en la materia, lo cual podr-

ía ser de gran apoyo para el avance científico, a partir de ello, se podrían identificar preguntas y generar nuevas líneas emergentes en el ámbito educativo.

Vale la pena señalar, sobre la importancia de sumar técnicas cualitativas; las entrevistas en profundidad, historias de vida y grupos de discusión, han resultado ser recursos aptos para darle voz a los estudiantes, los cuales permitirían conocer emociones, sensaciones y comportamientos ligados a las TIC. Asimismo, se considera sumamente relevante utilizar diversas miradas teóricas para alcanzar una mejor comprensión y análisis del tema estudiado. Y sobre todo, tener siempre presente, que ante todo, los estudiantes son jóvenes, seres complejos en constante transformación, que cuentan con ciertos elementos que los caracterizan de acuerdo a su entorno social y cultural.

Referencias

- Castells, M. (2008) La transición en la sociedad red. Ariel: España.
- Chong, B. (2006) Internet desde la visión de los jóvenes. Revista Razón y palabra, núm 49. Tecnológico de Monterrey: México.
- Crovi, D. (2009) Acceso, uso y apropiación de las TIC en comunidades académicas. Diagnóstico en la UNAM. UNAM y Editorial Plaza y Valdés: México.
- Guzmán, J. (2008) Estudiantes universitarios: entre la brecha digital y el aprendizaje. Revista Apertura, año 8, núm. 8. UdG: México.
- Kosik, K. (1989) Dialéctica de lo concreto. Grijalbo, Colección Enlace: México.
- López, M. (2007) Uso de las TIC en la educación superior de México. Un estudio de caso. Revista Apertura, noviembre, año/vol. 7, núm. 007. UdG: México.
- Ortiz, G. (2007) Los jóvenes universitarios en la red Internet: apropiación, usos y sentidos. Memorias del VI ULEP-ICC. UAM: México.
- Santamaría, R. (2009) Los usos de Internet en México, presencia de brechas y el impacto en los jóvenes universitarios. Memorias del X Congreso Nacional de Investigación Educativa: México.
- Winocur, R. (2006) Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. Revista Mexicana de Sociología, año 68, núm 3, julio-septiembre, IIS. UNAM: México.