

## Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

**BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA**  
UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
Chía - Cundinamarca

**YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

**YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN  
NATIVOS DIGITALES**

**JUAN SEBASTIÁN COBOS MUNÉVAR**

**YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA**

**JULIO DE 2016**

**YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

**JUAN SEBASTIAN COBOS MUNÉVAR**

**ASESOR**

**ANDRÉS HENAO FLOREZ**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA**

**JULIO DE 2016**

### Dedicatoria

*Agradezco a Dios, por mostrarme la vocación y el sendero de la docencia, a mi amada esposa por su amor incondicional, cariño, paciencia y comprensión infinitos puestos a toda prueba durante este proceso. A Juan Felipe, mi hijo, a quien debo darle ejemplo con cada acción de mi vida...aunque como humano a veces me equivoque....*

### **Agradecimientos**

*A mi asesor Andrés Henao por creer, entender y maravillarse siempre por lo que implicaba esta investigación*

### **Contenido**

Dedicatoria.....	6
------------------	---

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Agradecimientos .....	7
RESUMEN .....	11
ABSTRACT.....	11
Introducción .....	12
Problema de investigación.....	13
Antecedentes del problema de investigación .....	13
Del qué al cómo.....	13
Estado del Arte.....	19
Marco teórico.....	22
Competencia informacional y digital (medios vs fines) .....	33
Hacia el Youtuber académico TIC , TAC, TEP.....	36
Del aprendizaje autónomo al aprender a aprender .....	38
Justificación.....	40
Pregunta de Investigación.....	43
Objetivo General .....	43
Objetivos específicos .....	43
Enfoque y alcance .....	44
Población.....	47
Contexto antropológico .....	47
Contexto psicológico.....	49
Contexto socio-económico. ....	50
Contexto educativo y pedagógico .....	51
Categorías de Análisis .....	52
Instrumentos de recolección de datos .....	56
Plan de acción .....	57
Resultados.....	64
Discusión .....	77
Conclusiones .....	80
Recomendaciones.....	83
Reflexión pedagógica .....	85
Referencias.....	87
Anexos.....	93
Bitácora de un estudiante 1: Video-tutorial de RefWorks .....	93
<b>Miércoles, 8 de abril de 2015.....</b>	<b>96</b>

Semana 9: sobre los tutoriales.....	96
Semana 12.....	100
Trascripción del video.....	109
<b>Yo aprendo a pescar sola ¿Y tú?</b> .....	111
Aprender enseñando y la nueva internet.....	113

# **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

## RESUMEN

En este trabajo de grado se muestran los resultados de la incorporación y uso de vlogs en estudiantes de pregrado de Comunicación Social de la asignatura Información y Documentación de la Pontificia Universidad durante los semestres 2015-1-2015-2 y cómo estas herramientas han influido en el proceso enseñanza-aprendizaje de competencias informacionales y digitales de los estudiantes. Por medio del análisis de contenido de las publicaciones que los estudiantes hicieron en sus vlogs<sup>1</sup> se intenta demostrar cómo estas tienen un potencial pedagógico que enriquece significativamente la enseñanza, el autoaprendizaje y la autonomía. Aunque es una sistematización de experiencia a baja escala se pretende una aproximación a respuestas satisfactorias que sirvan de base para su uso en docentes de asignaturas similares de educación superior en Colombia y en el mundo.

**Palabras clave:** *vlogs, enseñanza, aprendizaje, autoaprendizaje, competencias informacionales, digitales*

## ABSTRACT

In this paper grade we are looking to make a systematization of experiences on the incorporation and use of vlogs in undergraduate students of Social Communication of the subject Information and Documentation of the Pontifical University during the 2015-1-2015-2 semesters and how these tools they have influenced the teaching and learning of Information and digital competency students process. Through content analysis of publications that students made in their vlogs you try to show how these have an educational potential significantly enriches teaching, self-learning and autonomy. Although it is a systematization of small-scale experience seeks an approach to satisfactory answers as a basis for use in teaching similar courses of higher education in Colombia and the world

**Key words:** *vlogs, teaching, learning, self-learning, information skills*

---

<sup>1</sup> **Vlogs:** para este trabajo se entenderá por vlogs a todas las bitácoras publicadas por los estudiantes tanto en video como en texto digital.

## **Introducción**

*"La lectura hace al hombre completo; la conversación lo hace ágil, el escribir lo hace preciso"*

Francis Bacon

En los siguientes apartados, el lector encontrará, en primer lugar, una breve exposición argumentada de las principales problemáticas evidenciadas en los ámbitos internacional, nacional, local e institucional relacionadas con el proceso de enseñanza<sup>2</sup> aprendizaje de las competencias informacionales en nativos digitales en la universidad.

De igual manera, en un segundo apartado, se describirán los elementos, aspectos y variables que hicieron relevante y pertinente la realización de esta experiencia docente, para de esta forma poder llegar al interrogante al que se pretende dar respuesta con la realización del proyecto por medio de una pregunta de investigación.

En un tercer apartado el lector encontrará los propósitos de la investigación y cómo estos se constituyen en objetivos específicos para dar pie a las categorías de análisis de la investigación.

En un cuarto apartado, se presentan los resultados de un paneo o rastreo bibliográfico realizado, sobre investigaciones y experiencias previas relacionadas con la enseñanza aprendizaje de competencias informacionales en jóvenes universitarios, sus principales resultados, tendencias y tensiones, así como los aportes para la investigación.

---

<sup>2</sup> En adelante cuando se mencione el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes se entenderá éste como un proceso no formal que generalmente se da fuera del marco de las instituciones educativa en este caso por medio de las interacciones en la web; por eso el nombre de Youtuber académico.

En el quinto apartado se desarrollan de manera analítica los ejes o constructos teóricos en los que se fundamentó esta investigación para llegar a lo que se denominó Youtuber académico.

## **Problema de investigación**

### **Antecedentes del problema de investigación**

#### **Del qué al cómo...**

Estudiar a los jóvenes universitarios como nativos digitales a partir de la pregunta sobre las competencias informacionales y digitales con las que cuentan para afrontar los retos de la educación superior en el contexto de la sociedad de la información y del conocimiento es todo un desafío. Nadie puede negar que los estudiantes universitarios de los años 2000 para acá, están expuestos, con tan solo un clic, a mayor más información y datos que los estudiantes universitarios de otras épocas. El profesor debe aceptar que ya no es el otrora omnisciente porque quizás el estudiante pueda encontrar mucha más información de la que incluso el maestro tiene, y por eso el reto como docentes de enseñarles cómo hacerlo.

En 2008 la Society for Technology in Education, publicó los *Teachers: National Educational Technology Standards for Teachers* (NETS) en donde señala que: cuando se “diseñan, implementan y evalúan experiencias de aprendizaje para comprometer a los estudiantes y mejorar su aprendizaje; estos enriquecen la práctica profesional; y sirven de ejemplo positivo para estudiantes, colegas y comunidad” (ISTE, 2008) y, en tal sentido propone cinco grandes objetivos estándares que los profesores deben desarrollar en su aula:

1. Facilitar e inspirar el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

2. Diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje y evaluaciones propias de la era digital

3. Modelar el trabajo y el aprendizaje característico de la era digital

4. Promover y ejemplificar la ciudadanía digital y la responsabilidad

5. Comprometerse con el crecimiento profesional y con el liderazgo.

Así mismo, como menciona (Reig, 2010) si el esfuerzo cognitivo, hoy, lo hacen en mayor medida los maestros que los alumnos, debemos volver a ser aquello que caracteriza Piscitelli (2009) como el precedente del Edupunk<sup>3</sup>: debemos ser “maestros ignorantes”, desmitificando aquel maestro otrora todo poderoso que todo lo sabe y que construye la conciencia de su propio saber a costa de la conciencia del «no-saber» de sus estudiantes.

Por la anterior razón, hay que repensar un nuevo sistema universitario que requiere, inexorablemente, cambiar la metodología y la relación docente-discente (González y Ruiz, 2012) y el rol que cada uno de ellos desempeña en el proceso enseñanza aprendizaje<sup>4</sup>.

Hoy en día se hace difícil concebir una universidad que funcione sin el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puesto que gran parte de la docencia, investigación y transferencia de la información se realiza con ayuda de las mismas. Para esto, también se requiere participación activa de los profesores, además de necesitar un fuerte compromiso institucional que apoye y resguarde la iniciativa (Aguaded, Muñiz y Santos, 2011). Por ende, las universidades deben cambiar y como señalan Cabero y Marín (2011) la gran mayoría así lo está haciendo “al centrarse los procesos de

---

<sup>3</sup> Edupunk: es una palabra nueva o neologismo, usado en el idioma inglés para referirse a una ideología concerniente a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que resultan de una actitud tipo "Hágalo usted mismo" (HUM). Muchas aplicaciones instruccionales como video tutoriales pueden ser descritas como educación HUM Edupunk. El término describe enseñanza y aprendizaje "inventivos"

<sup>4</sup> Dos estudios, uno de la revista *Science* y otro de la revista *Intelligence*, ambas autoridades en temas científicos, demuestran que el mayor coeficiente intelectual que un primogénito adquiere se deriva del tiempo que han gastado enseñando a sus hermanos pequeños. Esto debido a que la enseñanza nos pide un mayor esfuerzo para entender, recordar y aplicar lo que estamos estudiando.

formación en las características y necesidades de los estudiantes y al incorporar escenarios flexibles y abiertos para la formación y el aprendizaje” p.2

La nueva institución universitaria que se está reconfigurando pasa ahora a ser denominada Universidad 2.0 (Cabero y Marín, 2011). En esta nueva metamorfosis didáctica, que se está dando no solo en Europa sino América, jerarquiza primero la estructuración de un sistema de enseñanza que favorezca la formación integral de los estudiantes orientada a cubrir las demandas socio laborales y la formación a lo largo de la vida bajo el principio de mejora continua (Arís y Comas, 2011) (Ruiz-Gómez García, 2013).

Luego una de las principales innovaciones que debe llevarse a cabo para reestructurar la reforma actual de la universidad se encuentra en el protagonismo que deben adquirir los estudiantes y las metodologías que propicien su aprendizaje reflexivo y autónomo

Por su parte, el crédito europeo (ECTC) considera que tanto el trabajo presencial como no presencial del estudiante, requieren de un replanteamiento hacia nuevos escenarios pedagógicos, en donde se destaque siempre la necesidad de un mayor desarrollo del aprendizaje colaborativo “que permita a los estudiantes trabajar juntos para maximizar su propio aprendizaje” (González & García, 2008, p. 2)

En esta reformulación de metodologías aplicadas a las aulas, expuestas en Europa se hace especial hincapié al proceso de enseñanza-aprendizaje y dotan de mayor protagonismo a los estudiantes (González & García, 2008). En este sentido, las asignaturas deben y pueden “desempeñar un papel importante en los procesos de innovación metodológica, evaluación e investigación educativa” (Aguaded Gómez, López y Martínez 2013 p.2)

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

Y es precisamente que desde el año 1999 las universidades y los responsables de educación de los diferentes gobiernos europeos decidieron iniciar el proceso de creación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Durante este lapso, se han llevado a cabo en las universidades de toda Europa diferentes trabajos con el fin de desarrollar esos objetivos que ya se definían en la Declaración de Bolonia de 1999 (Esteve & Gisbert Cervet, 2011). Y estos progresivamente fueron ampliándose, reto de tener un proyecto europeo compartido de educación superior, “frente a la desorganización y a la ausencia de objetivos comunes que ha caracterizado a este continente durante mucho tiempo.”(p. 56)

En síntesis, se puede ver cómo desde la universidad de Europa se tiene por acuerdo que una metodología docente activa favorece la formación de profesionales y personas más versátiles y empleables. “Que se aprende de manera permanente y es necesario hacer un seguimiento de este proceso, también de manera permanente” (p. 57).

En universidades como el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) han definido como pilar pedagógico que el estudiante no puede ser un sujeto pasivo.

Alguien que un día aparece por la institución, transita por las aulas y, tras superar numerosos exámenes, la abandona con un título bajo el brazo, y parte rumbo a la búsqueda de un empleo, sino que debe estar en el centro del proyecto educativo de la institución (Esteve & Gisbert, 2011, p.57)

De igual forma, surge entonces, la necesidad concebir a las TIC como objeto de estudio. Nuestros estudiantes universitarios individualmente, así como las universidades en las que tiene lugar su formación, tienen que ser plenamente conscientes esta serie de cambios

tecnológicos globales que nos exigen imperiosamente a su vez nuevas formas de enfrentarnos a ella, nuevas formas de abordar los problemas, y nuevas formas de comprenderlos. Como afirman Cabero y Llorente (2006 y 2009) citados por (Esteve & Gisbert Cervet, 2011) “en este nuevo entramado, se hace necesario que los sujetos estén capacitados para movilizar y utilizar las nuevas herramientas de comunicación que tienen a su disposición en la sociedad del conocimiento”. (p.58) y para llevar esto a cabo se requiere pasar por un nuevo tipo de alfabetización, que algunos llaman alfabetización digital (Bawden, 2002) y esta se centra en la diversidad de medios multimedia.

En definitiva, se precisa de nuevas habilidades técnicas y cognitivas que permitan resolver problemas y situaciones en nuevos entornos digitales (Aviram y Eshet-Alkalai, 2006). Bawden (2008), a partir del trabajo de Gilster (1997) citados por (Esteve & Gisbert, 2011) describen una serie de habilidades, competencias y principalmente actitudes que conforman lo que se conoce actualmente como alfabetización digital:

Construir el conocimiento a través de diferentes fuentes. Analizar críticamente y refutar la información extraída. Leer y entender material dinámico y no sólo secuencial. Tomar conciencia del valor de las herramientas tradicionales. Conocer la importancia de las redes de personas para el asesoramiento y la ayuda. Utilizar filtros para gestionar la información. Publicar y comunicar información de manera sencilla y habitual. (p.63)

Para las universidades en Europa desarrollar este tipo de alfabetización se convierte en una competencia clave, que el estudiante debe desarrollar a lo largo de su proceso formativo en la universidad, por tal motivo se deben diseñar estrategias adecuadas que permitan a la universidad tener la certeza de que los estudiantes la han adquirido a lo largo de su proceso formativo (Esteve y Gisbert, 2011)

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Vale la pena resaltar el estado del arte elaborado por Uribe-Tirado (2011) en donde resalta en primer lugar que para hablar de competencias digitales e informacionales en Colombia se hace necesario entender a la alfabetización informacional como término. Durante las tres últimas décadas de desarrollo del concepto de *information literacy* (Pinto, Cordon y Gómez, 2010) y Uribe-Tirado (2011) señalan múltiples discusiones en diferentes idiomas sobre ¿cuál es el término más adecuado para expresar esta competencia? En el caso de nuestro idioma español ésta ha sido también una realidad con posiciones divergentes como la de Gómez Hernández (*alfabetización informacional*) o Marzal (*alfabetización en información*), o variaciones como las de Cortés y Lau (*desarrollo de habilidades informativas*) o “posiciones sustentadas en la tradición bibliotecológica y determinadas perspectivas educativas como las de Naranjo Vélez y otros (*formación-educación de usuarios*)” (Uribe-Tirado, 2011. p.3)

Por su parte, en cuanto a la *competencia digital* se refiere, vale la pena señalar que este concepto se ha tradicionalmente circunscrito básicamente en infraestructura y accesibilidad de las TIC, dejando de lado una concepción más holística con respecto al papel que juegan tanto la competencia como la alfabetización digital tanto en los procesos de enseñanza y aprendizaje como en la sociedad, los cuales se expondrán más adelante en el marco teórico.

## Estado del Arte

No cabe duda que tanto docentes universitarios como discentes del siglo XXI viven inmersos en lo que el sociólogo, economista y profesor universitario Manuel Castells denomina como la “*sociedad en red*”, ésta inexorablemente ha traído consigo cambios en la sociedad, en la política, en la cultura y desde luego en la educación, por tal razón, resulta imprescindible conocer, usar y aprovechar las TIC con el fin de optimizar todo lo que tenga que ver con el proceso educativo en aras de cumplir con las expectativas de calidad y eficiencia que requiere esta sociedad en red. (Castells, 2001)

De acuerdo con lo anterior, del profesor del siglo XXI se espera que sea más un guía o sherpa que facilite el aprendizaje apoyándose en diferentes recursos, mientras que de los estudiantes universitarios se espera que asuman un papel más activo y responsable en su proceso formativo.

En los trabajos de (González y Ruiz, 2012) se acota que en la sociedad de la información en la que nos encontramos inmersos docentes y estudiantes, hay a disposición una serie de herramientas, poco utilizadas en el ámbito universitario, que podrían contribuir significativamente a mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje, pero que el éxito de la aplicación de estas radica en la combinación armónica de diferentes estrategias, que han de ser coherentes con los intereses, necesidades de los estudiantes.

En este mismo sentido, De la Torre (2009), señala que para lograr una correcta aplicación de la tecnología en los procesos formativos, hay que en primer lugar cambiar el chip frente a la misma y mostrarse partidario de adaptar los múltiples recursos existentes al contexto de la enseñanza universitaria, para empezar a propiciar un rol activo del

estudiante a partir de la opinión y el intercambio de experiencias con los mismos compañeros.

Bajo las anteriores premisas (González y Ruiz, 2012) en su trabajo titulado “*Aprender entre iguales con herramientas web 2.0 y twitter en la universidad. Análisis de un caso*” presentan sus experiencias en donde “el objetivo principal fue favorecer la motivación y participación de los estudiantes, convirtiéndolos en protagonistas de su propio aprendizaje”. (p.1) En sus resultados señalan la valoración positiva de su experiencia y concluyen que la utilización de estas herramientas (twitter y blogs) les permitió descubrir una nueva forma de trabajar y aprender.

Los blogs como señalan diferentes autores y desde una perspectiva socioconstructivista (Barrett, 2000; Xu, 2003; Klenowski, 2005; Barberà, 2005; Alfageme, 2007; Prendes y Sánchez, 2008) citados por (González & García, 2008) deben ser “una amplia colección del trabajo del estudiante que muestra sus esfuerzos, progresos y logros en una o más áreas a lo largo del tiempo”. (p.2).

Además, como indican González & García (2008) el empleo del blogs permite al profesor conocer mejor las características individuales de cada estudiante y atender a los distintos ritmos de aprendizaje que pueden coexistir en su grupo, esto lo conducirá a la aplicación de diferentes estrategias metodológicas según las expectativas y necesidades de cada uno.

Por otra lado, el hecho de que un estudiante universitario lleve un blog le puede ayudar “a orientarse, a organizar sus ideas, a tomar decisiones, a evaluar día a día, a partir de las

evidencias que selecciona, el progreso de su conocimiento y la autoevaluación de su aprendizaje” (p.3). De igual manera, el blog ofrece posibilidades formativas para el estudiante ya que este le permite reflexionar y reflejar la evolución su aprendizaje, la oportunidad de observar los resultados de su aprendizaje, incrementar la motivación por aprender, aprenden a aprender y a asumir mayor responsabilidad de su proceso de aprendizaje (Martínez, 2007) citados por (González & García, 2008).

Por su parte, en los trabajos González & García, 2008 se empleó el servicio Blogger (<https://www.blogger.com>), el cual se encuentra en el puesto decimocuarto de la lista de herramientas 2.0 para el aprendizaje expuesta por el Centre Learning & Performance Technologies (Hart, 2011). Los cuadernos de bitácora, weblogs o blogs, son publicaciones en red que permiten a los usuarios crear y editar el contenido de una página web con un mínimo de conocimientos técnicos (Huffaker, 2005). Además, estos son fáciles de utilizar en el contexto universitario, favorecen habilidades de aprendizaje de orden superior, favorecen el desarrollo de un papel activo del estudiante y fomentan la construcción de comunidades de conocimientos (Cabero, López Meneses y Ballesteros, 2009; Aguaded, López Meneses y Alonso, 2010). Por último, los blogs son unos recursos tecnológicos idóneos para la elaboración de portafolios ya que el estudiante puede redactar, diseñar y elaborar en línea estos blogs a través de una aplicación

## Marco teórico

Son muchas las investigaciones que se han hecho sobre la definición de competencias informacionales, pero en este apartado se pretende responder qué se entiende por competencia informacional, su relevancia en la era tecnológica y así mismo hacer una recopilación de los principales autores que han trabajado en el tema de la enseñanza en competencia informacional.

Es un hecho indiscutible que en los últimos años los inventos y avances tecnológicos se han incrementado exponencialmente. Hoy más que nunca hacen la vida más fácil para todos y ante ese innegable “*desarrollo*” muchos pensadores se han empezado a cuestionar si es bueno o malo esto que estamos logrando con la tecnología, por esta razón este marco teórico se busca dar una delimitación conceptual en torno a cómo las tecnologías han desarrollado nuestro pensamiento y los efectos cognitivos de las mismas, definir qué se entiende por **competencia informacional** y la importancia de la misma para finalmente respondernos ¿qué ganamos y qué perdemos con ellas? Y ¿cuál deber ser el rol de los docentes en la era de Internet?

Para estudiar la tecnología han surgido dos enfoques, algunos la ven como algo bueno que mejorará la calidad de vida y también como algo malo que entorpece las capacidades mentales del hombre. Algunos autores lo plantean como la visión apocalíptica e integrada (Eco, 1980) los primeros -escépticos- sostienen que la tecnología día a día absorbe al ser humano y hace que pierda algunas facultades; terminarán dominándonos o sometiéndonos; de hecho hay muchas películas que hablan de esto (*Terminator II*, 1992),

*Wall-E*, 2008 *Yo robot* (2004) etc. En algunas de estas como en *Wall-E* del director Andrew Stanton describen al ser humano como un ser con problemas físicos y totalmente dependiente de la máquina, tanto que perderá su propia humanidad y hasta olvidará de qué planeta viene. Algo, que de alguna forma ya estamos viviendo cuando nos concentramos más ante nuestro Smartphone bien sea para chatear o para simplemente jugar, y descuidamos a las personas que tenemos al frente, pareciera que este gran invento llamado internet acercará a los que están lejos y aleja a los que están cerca.

Por el otro lado, está la visión optimista que nos habla de la tecnología como un aliado para el ser humano que mejorará y extenderá la calidad de vida de la humanidad. Esa visión que nos recuerda día a día las grandes virtudes en todos los campos, desde no tener que hacer fila en un banco para hacer una transacción hasta tener toda la información que queramos a tan solo un clic de distancia.

Esta discusión de *apocalípticos e integrados* o de *escépticos y optimistas* ante la tecnología no es reciente viene desde el mismo Sócrates y Platón y del porqué el primero de ellos se negó a escribir porque veía en la tecnología de la escritura a un enemigo para la memoria y por ende para las ideas, ya que sostenía que cada uno de nosotros debía desarrollar sus propias ideas pero que con la escritura llegaríamos al recuerdo desde afuera a través de caracteres ajenos no desde dentro, dentro de ellos mismos y por si mismos (Gleick, 2012).

Así mismo, Carr (2010) argumenta, ante este mismo hecho, que cuando la gente se acostumbraba a escribir sus pensamientos y a leer lo que los demás habían escrito se volvían menos dependientes de los contenidos de su propia memoria.

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

En este orden de ideas, no se trata de ver a la tecnología, de la escritura y la lectura, como algo perjudicial para el hombre sino como unas herramientas que permitieron el surgimiento de la racionalidad, la lógica y hasta el nacimiento de la historia. Fue gracias a la escritura y a la lectura lineal (que se consolida con la invención de la imprenta de Gutenberg) que el hombre empieza a desarrollar capacidad de síntesis, pensamiento profundo y capacidad de reflexión para hallarle un sentido lógico y secuencial a su propia existencia.

En resumen, podemos afirmar que cada herramienta que el hombre inventa no es sino la expresión de su voluntad (Mcluhan, 1964). Este último autor mencionaba que cada nueva creación del hombre era una extensión de sus sentidos, es decir, el telescopio era una extensión del ojo, la rueda o el carruaje extensión de sus pies, las armas extensión de sus uñas y dientes etc., pero hoy en día, con la invención del computador nos encontramos ante una extensión de nuestro sistema nervioso central, una extensión de nuestro cerebro y hasta quizá una extensión de nuestra conciencia (Carr, 2010).

Empero, no han faltado argumentos por parte de los viejos intelectuales, en la línea de la resistencia a comprender las nuevas dinámicas de la cultura y del conocimiento como señala (Reig, 2010) citando a las teorías de Linda Stone (2008) sobre el nuevo déficit de atención continua parcial, así como el libro de Andrew Keen sobre *«El culto a lo amateur»*(2007) o la célebre provocación de Nicholas Carr (2010) sobre los contenidos basura en la red: *«Google nos hace estúpidos»*. Todos estos estudios demuestran la baja en los resultados académicos de los estudiantes activos en Facebook e incluso noticias entorno a las enfermedades físicas que el monstruo de las TIC podría provocar, son buenos

ejemplos de un tecno-dramatismo apocalíptico y opuesto a la integración, ya antiguo y que fue bien descrito por Umberto Eco (*Apocalípticos e Integrados*, 1995).

Quizá por ello las nuevas tecnologías como internet y las redes sociales generen tanta actividad en los seres humanos porque funcionan como nuestro sistema nervioso central, es decir, con base en estímulo respuesta. Quizá cuando escribimos un correo, publicamos una foto en Facebook o escribimos en un chat esperamos una respuesta casi que automática y nos desesperamos cuando esta se demora. Prueba de esto son los nativos digitales, una generación que creció y nació con internet para los cuales la concepción de espacio tiempo ha cambiado, esta generación a la que nosotros como profesores le estamos enseñando son personas que se impacientan con facilidad, con mala ortografía, impulsivos y poco reflexivos.

Más adelante, en el tiempo, autores como Solomon (2002) cuestionan los efectos cognitivos de la tecnología puede acarrear e invita a pensar en una visión sistemática y una analítica. En la primera habla del funcionamiento más general y evalúa el producto obtenido del conjunto persona-máquina, esta visión sería la optimista o integrada de los autores anteriormente mencionados. Por el otro lado, aparece el enfoque analítico que está centrado en las personas y su capacidad mental frente a la tecnología; ésta de alguna forma sería la visión apocalíptica en la que cada vez nos volvemos más dependientes de ellas y Solomon termina cuestionándose qué pasa cuando la contribución de la persona se pierde de vista en esa simbiosis persona-máquina, al igual que él, Albert Einstein decía: "Temo el día en que la tecnología sobrepase nuestra humanidad el mundo solo tendrá una generación de idiotas".

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

Mao (2008) citado por Reig (2010) menciona que al ver todas las recompensas inmediatas y emergentes que se pueden obtener compartiendo información en internet es posible que el estudiante se llegue a dar cuenta de que se ha olvidado de los derechos de autor y del “Todos los derechos reservados”. Estarán demasiado ocupados disfrutando de los beneficios de compartir como para preocuparse de quién los copia. “La nueva fórmula económica es: cuanta más gente remixe tus obras, más obtendrás a cambio” (Mao, 2008).

Por otra parte, es un hecho indiscutible que la producción de conocimiento a través de internet se ha incrementado exponencialmente en todas las áreas del saber tanto científicas técnicas y humanas; es prácticamente inabarcable (Moreira, 2010). Es por esta razón que el joven que ingresa a la universidad, independientemente de la profesión que haya elegido, debe aprender no sólo las teorías, conceptos y autores propios de cada disciplina sino también debe desarrollar las habilidades, criterios y estrategias intelectuales que le permitan encontrar la información relevante y valiosa para su carrera o para cualquier tema de investigación que considere desarrollar.

De igual forma, cada vez es más la información, datos y fuentes que se publican, se almacena se organizan bases de datos, bibliotecas digitales, blogs, redes sociales etc., por esta razón resulta necesario que el estudiante que ingresa a hacer su carrera en la universidad tenga las habilidades y los conocimientos para desarrollar estrategias de búsqueda de información especializada en las bases de datos o página web relevantes para su carrera.

Así mismo, como acota Moreira (2010) resulta imprescindible que los estudiantes universitarios estén formados en competencias informacionales y digitales puesto que sin

estas habilidades difícilmente podrán buscar, seleccionar, construir y difundir el conocimiento que construyen en sus carreras.

En este orden de ideas, vemos como los estudiantes son cada vez más perezosos para encontrar la información, terminan confiando en lo primero que ven, y no son conscientes que internet es un espacio en donde cualquiera puede publicar cualquier cosa y que por eso se necesitan habilidades de pensamiento superior para evaluar y validar la información que en la red se encuentre. En otras palabras, las habilidades básicas que cualquier estudiante de pregrado debe tener —localizar y acceder a la información— no son las mismas que las de pensamiento superior: cómo evaluar, interpretar y usar la información. Los métodos de aprendizaje permanente y las teorías educativas han influido la instrucción en habilidades informativas. La aproximación constructivista se enfoca en los estudiantes que utilizan la información para resolver un problema y, de esta manera, crear un nuevo entendimiento a través de la reflexión y la investigación activas, en lugar de memorizar datos presentados en el salón de clases (Lau, 2005).

Desde esta visión pedagógica de la información, las competencias informacionales son necesarias para que los estudiantes se conviertan en *aprendedores* calificados (Lau, 2005). Por el desarrollo de estas competencias informacionales me refiero al aprendizaje basado en los recursos, al descubrimiento de la información y la instrucción basada en el cuestionamiento y la resolución de problemas.

La invitación, finalmente, la hace Bruer (1995) cuando describe el ejercicio meta cognitivo que debemos hacer los docentes frente a cada uno de los avances tecnológicos que día a día nos invaden. ¿Será que estaremos dándole decisiones humanas a la

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

tecnología? Considero que el gran reto de la educación es preguntarse continuamente ¿qué significa ser humano en la era digital?

Por otra parte, autores como de Pablos Pons, J. (2010) incorporan una serie de conceptos relacionados con los nuevos retos y compromisos que afrontan las universidades ante la denominada sociedad de la información y del conocimiento. Estos retos implican cambios significativos en los modelos de enseñanza y la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación. En el mundo actual, donde se ha asumido la necesidad de la formación a lo largo de la vida y las tecnologías han pasado a tener un papel relevante, la universidad está llamada a replantearse sus objetivos ante las demandas crecientes de las sociedades y las nuevas pautas socioculturales.

Los cambios exigidos en torno a la educación superior vienen apoyados en la necesidad social de establecer su rentabilidad científica y económica. En este contexto, la incorporación de nuevos formatos como el que implica la incorporación del concepto de competencia ha tomado mucha fuerza. De Pablos Pons, J. (2010).

De igual manera, autores como Sánchez Tarragó (2005) reflexionan sobre el papel del profesional de la información o (bibliotecólogo) como protagonista activo en la formación de competencias informacionales y en el apoyo al cambio educativo en la sociedad del aprendizaje. Sánchez Tarragó analiza los antecedentes de la función educativa del profesional de la información en siglos pasados y los puntos de contacto con los enfoques contemporáneos, relacionados con el apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de competencias informacionales. Esta autora señala que el profesional necesita conocimientos sobre teoría del aprendizaje y métodos pedagógicos, así como habilidades y

experiencia docente para diseñar programas efectivos de formación de usuarios y de alfabetización informacional.

De una forma similar y ya hablando en el contexto Javeriano (Marciales-Vivas et al. 2008) hace una revisión de la literatura sobre el concepto y definición de competencia informacional. Encuentra la autora tres tendencias en las que el concepto se define: primero como habilidad, segundo como acceso instrumental a la información, y tercero como práctica emergente de la interacción social.

Marciales Vivas et al. (2013) Amplía introduce una nueva dimensión social al concepto, en la que cobra vital relevancia el aporte que representa el desarrollo de las competencias informacionales para la inclusión social del sujeto-ciudadano complementa tales visiones atendiendo al hecho de que, a través de la historia del sujeto, se han apropiado significados culturales que son parte de su capital social y que actúan como presupuesto y marco de referencia de la competencia misma. “Este marco es lo que habitualmente se desconoce en la conceptualización de la competencia informacional.” Marciales Vivas et al. (2013)

Como un aporte al debate sobre el tema sobre conceptualización de Competencia informacional Marciales Vivas y su grupo de investigación ejemplifican con el estudio de caso de Camila. (La estudiante de lenguas de la universidad Javeriana) quien tiene que buscar información sobre el asesinato J.F Kennedy y por medio de este proceso de búsqueda que realiza la estudiante se establecen cuatro modalidades de competencia informacional como la potencializante, que corresponde a las concepciones que posee la estudiante sobre el conocimiento y la forma de llegar a conocer, y que se manifiesta en la forma cómo asume una posición frente a un problema, una necesidad o un tema que lo reta.

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Por ejemplo, “Camila afirma: Encontré diferentes opciones pero una de las que más me llamó la atención porque me pareció muy concreta fue ‘asesinato de John F Kennedy’” (Vivas, et al. 2013).

La Modalidad Virtualizante comprende a las motivaciones, deseos y deberes que tiene la estudiante para investigar. “Por ejemplo, lo primero que hice fue entrar a Internet, busqué en Google y puse el nombre de ‘John F. Kennedy’ ya que es el tema a investigar” (Vivas, et al 2013).

La Modalidad Actualizante hace referencia al conocimiento que el sujeto tiene sobre qué hacer y cómo realizar una acción de búsqueda de información. Supone conocimiento del contexto de la “tarea” y el reconocimiento de los factores involucrados en su solución. Por ejemplo, lo primero que hice fue entrar a Internet, busqué en google y puse el nombre de “John F. Kennedy”.

Finalmente, la Modalidad Realizante se entiende cómo la estudiante se apropia accede, evalúa y usa la información, y cómo comunica la elaboración que hace a partir de dichas fuentes. Por ejemplo, “tomé notas y luego volví a visitar otras páginas en donde, no encontré nada diferente. Volví a la página inicial: ‘Wikipedia’ y empecé a escribir resumidamente”. Y a partir de este caso Vivas et al. (2013) generan nuevos interrogantes con respecto a la conceptualización misma, y de metodologías para investigar la competencia informacional.

[Sin aspirar a hacer generalizaciones puras: ¿Cómo "descentrar" el carácter situado de los casos estudiados para no relativizar la conceptualización que presentamos?, ¿Cómo poner en diálogo las diferentes tendencias teóricas sobre este campo de problemas?

Además, ¿Cómo hacer evidente que las "fronteras" entre una modalidad y otra no son fijas, sino que se intersectan constituyendo un todo integrado y no fragmentado?, ¿Cómo dar cuenta del grado de incidencia de las relaciones educativas en las que se halla inmerso el sujeto, y su competencia informacional?, ¿Cómo los desarrollos de nuevos instrumentos educativos, por ejemplo aquellos de tipo tecnológico, y su particular heterogeneidad, tanto en disponibilidad como en uso, condicionan la competencia informacional? Marciales Vivas et al. (2013)

En otro enfoque, Martínez Abad (2014) se cuestiona por la competencia informacional no de los estudiantes como Marciales Vivas (2008) sino por las de los profesores<sup>5</sup>, específicamente los de secundaria y en un estudio llamado diseño y validación de un instrumento para la evaluación del nivel real de competencias informacionales para el futuro de educación secundaria evidencia que los cambios impuestos por la generalización de los procesos de formación basada en competencias en todos los niveles educativos exigen repensar el modelo de formación inicial y continua de todos los profesores. Entre las competencias básicas exigibles a todo ciudadano del siglo XXI, este autor señala que las competencias informacionales emergen con una importancia capital como una herramienta para desenvolverse adecuadamente en un ambiente con información abundante y dispersa.

Las competencias digitales las podemos definir como la capacidad de usar información de la red para adquirir conocimientos y destrezas que se desarrollan a través de habilidades y aptitudes que son eficaces para lograr competencias básicas y profesionales....

---

<sup>5</sup> Para el caso de los profesores otras universidades, como la Universidad de la Sabana la definen como competencia en informática educativa.

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

Boris Mir (2009) reflexiona sobre las competencias digitales y las enmarca dentro de la dimensión del aprendizaje, es decir, la que convierte la información en conocimiento.

En síntesis, si la Universidad Javeriana tiene como “objetivo formar a ciudadanos responsables que actúen en la sociedad del conocimiento y que estén preparados para un mundo laboral internacional y cambiante” surge entonces la imperiosa necesidad de que se emprenda un cambio en la metodología y un proceso de transparencia en la educación de nuestros estudiantes.

La competencia digital se convierte en algo transversal tanto para estudiantes como para profesores, puesto que implica para ambos la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, capacidades y aptitudes con el propósito de mejorar y adaptar sus clase gestionando la información digital, para que al final, tanto los unos como los otros, terminen siendo capaces de tomar decisiones que permitan solucionar problemas a lo largo de la vida (Mir, 2009)

Bajo la perspectiva de la competencia digital es importante resaltar que profesores y estudiantes, están llamados a “seguir aprendiendo a lo largo de la vida, convirtiéndolos en ciudadanos activos y participativos en la sociedad actual” (Larraz Rada, V., Espuny Vidal, C., & Gisbert Cervera, M, 2012)

En esta sociedad del conocimiento, sociedad en red, o como se le quiera llamar, hay un común denominador para todos aquellos que la conformamos y es que debemos ser conscientes de que debemos aprender a aprender, desaprender y volver a aprender, donde

los períodos de formación sobrepasan los dedicados a las formaciones formales y se alargan durante toda la vida. (Larraz et al.)

Pareciera que el reto ya no es encontrar la información, sino **defenderse del exceso** de información que bombardea cada día en lo que se conoce como infoxicación, es decir, al (acceso y exceso) de información a la que estamos expuestos de la cual muy poco podemos procesar y por eso surgen los conceptos de alfabetización informacional, digital y sus respectivas competencias.

### **Competencia informacional y digital (medios vs fines)**

Como se ha venido señalando en este trabajo de grado, es que con frecuencia se confunde la competencia digital o informática con la alfabetización informacional, puesto que tienden a usarse como sinónimos. No obstante, debe aclararse las diferencias sustantivas que hay que tener en cuenta a la hora emplear éstos conceptos y para ello, se retoman los trabajos de Uribe-Tirado (2011) quien explica la competencia digital como el conjunto de actitudes, habilidades y conocimientos que permiten que las personas utilicen de manera ética, crítica, eficaz y eficiente las (TIC), **como medios** para acceder a información de carácter académico, profesional, científico, laboral, cultural, social, de entretenimiento, etc. e interactuar con recursos/objetos/espacios de aprendizaje mediados por TIC.

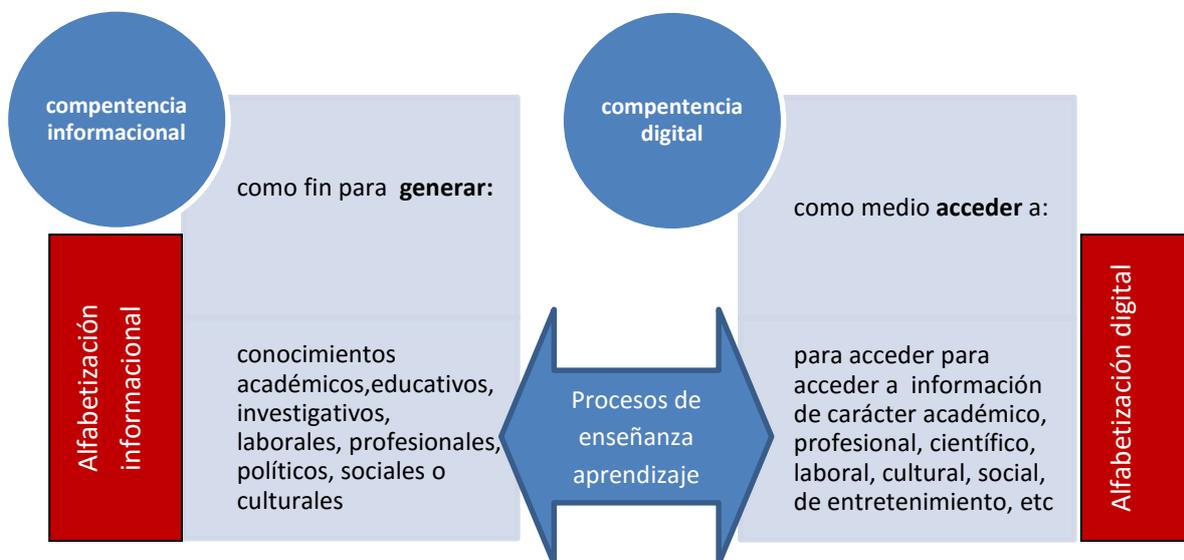
Para que estas competencias se han adquiridas por parte de las personas, en este caso lo estudiantes, se hace necesaria la presencia de procesos de enseñanza-aprendizaje y por eso

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

los nombres de alfabetización digital, alfabetización tecnológica o alfabetización informática.

Por su parte, al igual que las *competencias digitales*, las *competencias informacionales* son también ese conjunto de actitudes, conocimientos y habilidades que posibilitan a las personas utilizar de manera eficaz, eficiente, ética y crítica la información que proporcionan las TIC, pero en este caso **con el fin de generar** conocimientos académicos, (por eso el nombre de *Youtuber académico*) educativos, investigativos, laborales, profesionales, políticos, sociales o culturales. Estas competencias interrelacionan los procesos de búsqueda, localización, recuperación, selección, evaluación y divulgación de información (Uribe- Tirado, 2011).

Al igual, que en las *competencias digitales*, para que las *informacionales*, sean adquiridas y desarrolladas se requiere la presencia implícita de procesos de enseñanza-aprendizaje que busquen facilitar lo que se ha denominado alfabetización informacional, desarrollo de habilidades informativas o alfabetización en información.



**Figura 1.** Competencia informacional vs competencia digital

Empero, para este documento se entenderá como *competencia informacional* aquel concepto que engloba a otras alfabetizaciones y competencias (como la informática o digital) puesto que implica habilidades o competencias de un orden más general y complejo, que las implícitas en el uso de determinado hardware y software para buscar, recuperar, manipular y recuperar información en redes de datos.

Por consiguiente, los estudiantes alfabetizados informacionalmente, juegan un papel aún más determinante, dominante sobre las herramientas tecnológicas a utilizar, concibiéndolos como ciudadanos informados y empoderados, capaces de informarse e informar, de evaluar críticamente la información y, por lo tanto, les abre el camino hacia una participación cívica, política y democrática más activa, diversa y auténtica (Uribe Tirado, 2011) en lo que en el siguiente apartado se denominará como Tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP).

En síntesis, se busca que tanto docentes como estudiantes del siglo XXI desarrollen *competencias digitales también como medios* pero no simplemente para mediatizar las capacidades de ambos, sino para convertirlos en agentes críticos capaces de evaluar tanto sus necesidades de información, como los medios de que dispone para resolverlas, y los fines o usos que hacen de la misma y esa es lo que el docente investigador de este trabajo denomina como **pedagogías de la información** en nativos digitales.

Finalmente, resalto nuevamente la idea que la alfabetización informacional debe ser uno de los conceptos rectores de toda actividad educativa, formativa en la universidad puesto que lo que se busca con ellas es incorporar de la mejor manera a las nuevas generaciones dentro de la sociedad de la información y el conocimiento.

## **Hacia el Youtuber académico TIC , TAC, TEP**

La UNESCO en 2008 sugiere que hoy en día, nosotros los docentes necesitamos estar preparados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyadas en las TIC, para utilizarlas y para saber cómo éstas pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes. Capacidades estas que actualmente forman también parte integral del catálogo de competencias digitales básicas de un docente.

Si bien, hasta aquí se entiende que las TIC son las tecnologías de información y el conocimiento, al utilizar estas para el aprendizaje pasan a denominarse las TAC (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento). Este concepto fue creado por Vivancos (2009) para explicar las nuevas posibilidades que las tecnologías abren a la educación, y como éstas ahora dejan de usarse como un elemento meramente instrumental cuyo objeto es hacer más eficiente el modelo educativo actual.

Por otra parte, está el concepto de las TEP, “Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación”, en donde los usuarios pueden interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual.

En este mismo sentido el trabajo de Reig-Hernández, (2010) señala algunas de las tendencias actuales en educación que se han generado en la sociedad del conocimiento, especialmente en torno a las nuevas abundancias informativas y formativas que suscitan, para, posteriormente, presentar las distintas teorías, las nuevas abundancias y narrativas que han surgido en torno a la confluencia entre Sociedad Red y educación. Desde una perspectiva posibilista, describe el Aprendizaje Conectado, el Aprendizaje Social, el Aprendizaje Autónomo, el Aprendizaje Proactivo y el Aprendizaje Informal, destacando los

matices que cada uno aporta al futuro de la educación como se describen en los siguientes párrafos.

Reig Hernández 2010 citando a George Siemens (2004) describe una nueva teoría del aprendizaje en la era digital y explica cómo ese caos que constituye la distribución en red de la información en el nuevo entorno, requiere a su vez nuevas formas de aprender, afines tanto a la red como a nuestros propios mecanismos cerebrales, basados en el reconocimiento de patrones y de conexiones entre distintos nodos informativos. En la cualidad y la cantidad de estas conexiones reside el conocimiento.<sup>6</sup>

Sin mencionar la competencia informacional Reig Hernández (2010) la define como un “saber cómo” y “saber qué” que son complementados por un «saber dónde» la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido en este caso Internet.

El conectivismo está de acuerdo, de este modo, con los postulados de las Teorías del aprendizaje continuo y situado: si antes, como decía Bacon (citado por Siemens (2006)) la información era poder, ahora la información contextualizada, accesible en cualquier momento y desde cualquier lugar o dispositivo, es la clave del poder. (Reig Hernández, 2010)

En cuanto al aprendizaje social aprendemos y construimos nuestras realidades juntamente con otros seres humanos. En lo que se conoce como el constructivismo social (Vygotsky, 1960) y este siendo el marco teórico de la pedagógica actual.

El punto crucial de toda esta evolución tecnológica que estamos viviendo no consistirá tanto en cómo nos adaptamos al entorno físico sino más bien como nos adaptamos a la gran

---

<sup>6</sup> Esta teoría del *aprendizaje conectado* se evidenció en los blogs de los estudiantes cuando a estos se les pedía que describieran literalmente lo que sucedió en la clase pero que a su vez lo conectaran de manera intertextual con lo que pasaba en su cotidianidad, produciendo un nuevo relato que garantizó dicha conexión como evidencia en el [anexo1](#)

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

cantidad de conocimientos que estamos generando. (Cascio, 2009) y toda esta adaptación se da de manera autónoma por ende experimental.

En suma, emergen nuevos medios y posibilidades, nuevas formas de educación interactiva, nuevos escenarios y posibilidades de conexión y de socialización a través de lo que he denominado el *Youtuber académico*, que reta el viejo modelo de actitud pasiva en las aulas y le apuesta a una apertura de generación de contenido por parte de los estudiantes en la web.

Las redes sociales, como Blogger o YouTube, con contenidos distribuidos que el nuevo estudiante será capaz de auto producir en Youtube o en cualquier otra red, serán una oportunidad de conexión de recentralización y por ende serán elementos esenciales de ese futuro. (Siemens, 2010) y, en definitiva, esta condición de auto producir su contenido lo llevará a un aprendizaje autónomo, como se expone en el siguiente apartado.

### **Del aprendizaje autónomo al aprender a aprender**

Desde la época de los filósofos y pensadores griegos de la antigüedad se creyó y promovió que el conocimiento se lograba desde la *heteroestructuración* del aprendizaje, es otras palabras, el profesor elegía y decidía qué instrucciones daba a sus estudiantes. En épocas más modernas pedagogos y filósofos dieron por sentado que el conocimiento se adquiere desde la *autoestructuración* del aprendizaje (Aebli, 1991) (Santa,1998)(Marin, 2009). Y que a mayor participación en las decisiones que inciden en su aprendizaje, se aumenta la motivación y facilita la efectividad del proceso educativo (Perkins, 1999)

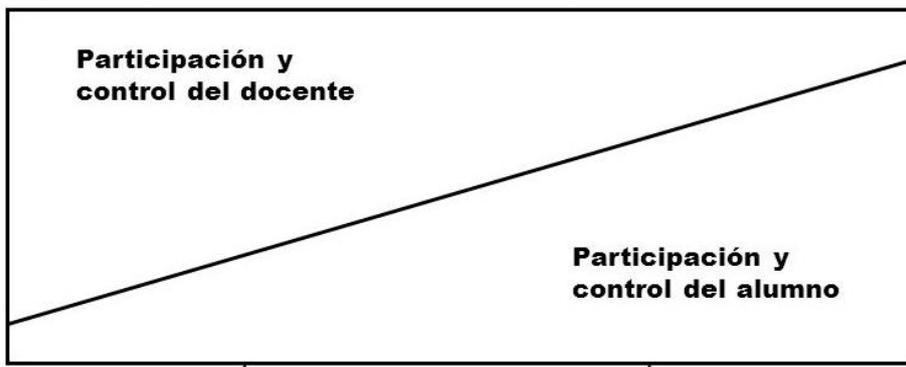
No cabe duda que el periodo de permanencia en una universidad es relativamente corto frente al desarrollo del conocimiento y tecnología que experimentamos día tras día, por esta razón los estudiantes deben estar preparados y sobre todo, abiertos a la dinámica de la

evolución de los saberes y al avance de las investigaciones en todas las áreas, de ahí que el aprendizaje autónomo se convierta en una de las mejores herramientas del aprendizaje permanente para estar al día en el progresivo devenir de la vida misma, en dónde el *aprender a aprender* siempre es y seguirá siendo el camino y la respuesta de la educación superior.

Así mismo, una de las características de la universidad es propender por el aprendizaje autónomo y el cómo hacer que los estudiantes se hagan más protagonistas y dueños de su propio proceso de aprendizaje. Esto último siempre ha constituido todo un reto para toda la educación; y al final, parece ser un círculo vicioso de nunca acabar, puesto que si los estudiantes nunca tienen la oportunidad y la experiencia de ser autónomos, nunca lo serán (Zabalza, 2009). Por eso la necesidad de dotarle de recursos para que pueda trabajar por su cuenta y de ahí la relación que emerge con las competencias informacionales y digitales.

Según (Brown y Atkins, 1988) y Zabalza (2009) el proceso ideal de intervención de un profesor universitario en el desarrollo formativo de un estudiante en el principio de sus carreras debería ser mayor y al final menor, es decir, a medida que el estudiante avanza en su proceso de formación universitaria el nivel de intervención del docente debe ser menor (Ver figura 2). Por ende, las metodologías de principio de carrera no pueden ser las mismas para estudiantes de semestres superiores que el de los primeros semestres. (Zabalza,2009)

**Figura 2.** Eje de control de autonomía (Brown y Atkins, 1988)



De igual manera, Zabalza (2009) sostiene que cualquier estudiante puede aprender cualquier cosa por su cuenta, pero siempre con una condición y es tener materiales y orientación adecuada para saber qué camino seguir y por eso nuevamente la importancia de la alfabetización informacional, para evaluar, gestionar y analizar la información.

En síntesis, a la hora de definir el aprendizaje autónomo en relación con las competencias, informacionales sería la capacidad de dirigir, controlar regular y evaluar la propia forma de aprender del estudiante y esto es lo que lleva *aprender a aprender*.

### Justificación

Es un hecho inexorable que la producción de conocimiento a través de internet se ha incrementado exponencialmente en todas las áreas del saber tanto científicas, técnicas y humanas; es prácticamente inabarcable (Moreira, 2010). Es por esta razón que el joven que ingresa a la universidad, independientemente de la profesión que haya elegido, debe aprender no sólo las teorías, conceptos y autores propios de cada disciplina sino también debe desarrollar las habilidades, criterios y estrategias intelectuales que le permitan

encontrar la información relevante y valiosa para su carrera o para cualquier tema de investigación que considere desarrollar.

De igual forma, cada vez es más la información, datos y fuentes que se publican, se almacena, se organizan bases de datos, bibliotecas digitales, blogs, redes sociales etc., por esta razón resulta necesario que el estudiante que ingresa a hacer su carrera en la universidad tenga las habilidades y los conocimientos para desarrollar estrategias de búsqueda de información especializada en las bases de datos o página web relevantes para su carrera.

Así mismo, como acota Moreira (2010) resulta imprescindible que los estudiantes universitarios estén formados en competencias informacionales y digitales puesto que sin estas habilidades difícilmente podrán buscar, seleccionar, construir y difundir el conocimiento que construyen en sus carreras.

La actual sobrecarga de información (infoxicación) -a la que estamos expuestos todos los individuos en el siglo XXI- demanda que creemos estrategias para evaluar y comprobar su validez.

Actualmente, para el docente investigador de la clase de Información y Documentación en la universidad Javeriana, le resulta inevitable que mientras da la clase, los estudiantes tienden a distraerse en páginas como Facebook o Instagram, Twitter etc. o cualquier otra red social y pierden fácilmente la atención, sumado a sus smartphones que continuamente están revisando y a la vez distrayéndolos, viven inmersos en un “ecosistema de la interrupción” (Carr, 2010). Quizás “la salida fácil” sería prohibirles usar sus teléfonos o bloquear las páginas a las que NO quiere que entren, pero lo pedagógico sería involucrar esas nuevas tecnologías (redes sociales) al aula y a la temática que se imparte.

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

Los estudiantes, al tener acceso a tanta información de manera fácil y a tan solo un clic de distancia tienden a copiar y pegar trabajos de otras personas en lo que se conoce como plagio, igualmente, los estudiantes por el fácil acceso que tienen a la información tienden a confiar y creer en la primera información que les aparece en motores de búsqueda como Google. Mucha de esta información desde el punto de vista académico no es confiable ya que en internet cualquiera puede publicar cualquier cosa. Los estudiantes no tienen conciencia de este hecho, por eso la importancia de esta investigación

Por otra parte, en reuniones de profesores de área se ha podido evidenciar que los estudiantes de comunicación social no tienen clara la diferencia entre un artículo periodístico y un artículo académico, por lo tanto no saben citar ni referenciar autores en sus textos.

Un ciudadano competente informacionalmente, bien sea un estudiante, un profesional o un trabajador, debe ser capaz de reconocer sus necesidades de información, de saber cómo localizar la información que necesita, identificar el acceso, recuperarla, evaluarla, organizarla y utilizarla. Para tener estudiantes competentes en el uso de información, se debe saber cómo beneficiarse de los mundos de conocimiento e incorporar la experiencia de otros en su propio acervo de conocimientos. (Liu, 2005)

Tanto docentes como estudiantes están llamados a explorar nueva información y a desarrollar la habilidad para localizar la información relevante, filtrarla, clasificarla, y seleccionarla, así mismo de interpretarla es decir convertir los datos e información en conocimiento y comprensión y a partir de eso crear nuevas ideas y desarrollar nuevos conceptos.

En síntesis, resulta necesario que el estudiante que ingresa a la universidad tenga las habilidades y los conocimientos para desarrollar estrategias de búsqueda de información

especializada en las bases de datos o página web relevantes para su carrera por eso la importancia y la relevancia de desarrollar esta investigación.

## **Pregunta de Investigación**

¿Cómo ha incidido en su proceso de enseñanza-aprendizaje el hacer Vlogs<sup>7</sup> en los estudiantes de la asignatura de Información y documentación de la Pontificia Universidad Javeriana durante los semestre 2015-1 y 2015-2 y qué impacto ha tenido sobre el desarrollo de sus competencias informacionales?

## **Objetivo General**

Comprender la evolución del curso Información y Documentación de la Pontificia Universidad Javeriana durante los años 2015-1 y 2015-2, los procesos de cambio y las diferentes experiencias que se sucedieron durante los mismos y también el impacto que tuvieron sobre el desarrollo de la competencias informacionales por medio del análisis de contenido de los vlogs

## **Objetivos específicos**

- Describir las experiencias comprendidas en el curso información y Documentación de la Pontificia Universidad Javeriana durante los años 2015-1 y 2015-2

---

<sup>7</sup> Para este trabajo se entiende por Vlog a la publicación digital escrita del estudiante o el videoblog del mismo.

- Interpretar el proceso de exploración<sup>8</sup> y aprendizaje autónomo de diferentes herramientas tecnológicas.
- Analizar la incidencia de *enseñar a otros* sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes en competencias informacionales.

### Enfoque y alcance

El presente trabajo de investigación utiliza un enfoque cualitativo, puesto que hace uso como técnica de recolección testimonios de los estudiantes a través de sus vlogs<sup>9</sup> al igual que un grupo focal y entrevistas que permitieron la participación de los sujetos inmersos en la actividad académica propuesta.

El enfoque cualitativo es importante en esta investigación porque sus argumentos y percepciones están basados en los diferentes discursos que generan los objetos de investigación. La observación que se realiza en la recolección de los datos es natural, lo que permite descubrir y explorar los diferentes aspectos a indagar para obtener elementos concretos. Como bien lo mencionan Taylor y R. Bogdan. (2000) “La frase metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p.7).

En consecuencia, para determinar cómo describen los estudiantes su proceso de enseñanza aprendizaje se hace necesario el enfoque cualitativo, puesto que con éste se pretende la recolección de discursos que circulan en los blogs para así descubrir y explorar

---

<sup>8</sup> Más adelante a esta palabra se le denominara *cacharreo*

<sup>9</sup> El nombre de Vlog con V surgió porque muchos estudiantes empezaron a escribirlo así porque incluían Video en el mismo videoblog = **Vlog**

el sentido que los autores de los mismos le dan a las actividades propuestas en la clases de Información y Documentación 2015-1 y 2015-2.

Los instrumentos teóricos y técnicos empleados para recoger y analizar la información lograda permiten una mirada objetiva para esta investigación, por lo que cada práctica de enseñanza-aprendizaje implica una serie de particularidades que -por supuesto- no pueden ser generalizables pero que sí, por ejemplo en este caso, pueden contribuir a la comprensión de lo que está sucediendo con la competencias informacionales y digitales de los estudiantes implicados, en otras palabras, se considera que la enseñanza de estas competencias en el aula universitaria reflejan también concepciones de cultura que terminan siendo determinables, describibles y relacionales para ayudar así a determinar e identificar prácticas y estrategias frente a los procesos de enseñanza-aprendizaje de las Tics.

Así mismo, autores como Hernández Sampieri (2010) consideran que en el enfoque cualitativo se utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación, es por esta razón que en este trabajo y gracias a este enfoque se registraron y analizaron diversas situaciones como: acciones, actitudes, y percepciones, individuales y grupales, generadas por propios estudiantes y evidenciadas sus vlogs. Vale la pena aclarar que si bien es una investigación cualitativa se incluyeron algunos datos cuantitativos que se usaron en primera medida para hacer un diagnóstico de los estudiantes y posteriormente para hacer una nube de palabras y mirar las que más se repetían en sus bitácoras.

En este orden de ideas, se puede concluir que el presente trabajo de investigación es de corte cualitativo puesto que toma todas las acciones y prácticas de los estudiantes como

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

objeto de estudio tomando distancia de sus propios conceptos y percepciones personales describiendo la realidad tal cual como se presenta en sus testimonios, por lo que se puede deducir que la investigación cualitativa pretende describir y comprender<sup>10</sup> las relaciones sociales las cuales se basan en un componente humano y los comportamientos que se dan en un espacio determinado en este caso el aula de clase y lo que los sujetos interpretan a partir de lo que sucede en la misma.

En este caso, lo que se busca es describir e interpretar esos contenidos que circulan dentro de los vlogs y testimonios de los estudiantes para poder describir e interpretar su proceso de enseñanza-aprendizaje en competencias digitales y así contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación en el aula universitaria.

Para realizar la presente investigación resultó necesario llevar a cabo un desarrollo metódico y sistemático que permitiera la adecuada consecución de los objetivos propuestos, así como una formulación clara, concreta y precisa del problema y una metodología de investigación rigurosa y adecuada al tipo de trabajo. Por tal razón y como se mencionó anteriormente, esta investigación es de corte cualitativo, pero centrada en aspectos descriptivos, especialmente a través del análisis de contenido “método para estudiar y analizar las comunicaciones de una forma sistemática, objetiva” (Noguero, 2002, p 167), por tal razón la metodología de esta investigación giró en torno al análisis de contenido de los blogs de los estudiantes. Presentando el proceso seguido para organizar y analizar una gran cantidad de información relativa a los procesos de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Información y documentación.

Por consiguiente, en esta investigación se entenderá al análisis de contenido como el conjunto de procedimientos interpretativos de los vlogs o discursos, basado en técnicas de medida

---

cualitativas, que tienen como propósito elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones de producción o empleo posterior de dichos mensajes, textos o discursos (González- Teruel, 2015)

## **Población**

En el siguiente apartado se pretende hacer una descripción de los contextos antropológico, socio-económico y pedagógico de los estudiantes de comunicación social que asisten a la asignatura de Información y Documentación de la Pontificia Universidad Javeriana con el profesor Juan Sebastián Cobos, los cuales servirán de antecedente para la posterior formulación del problema de investigación.

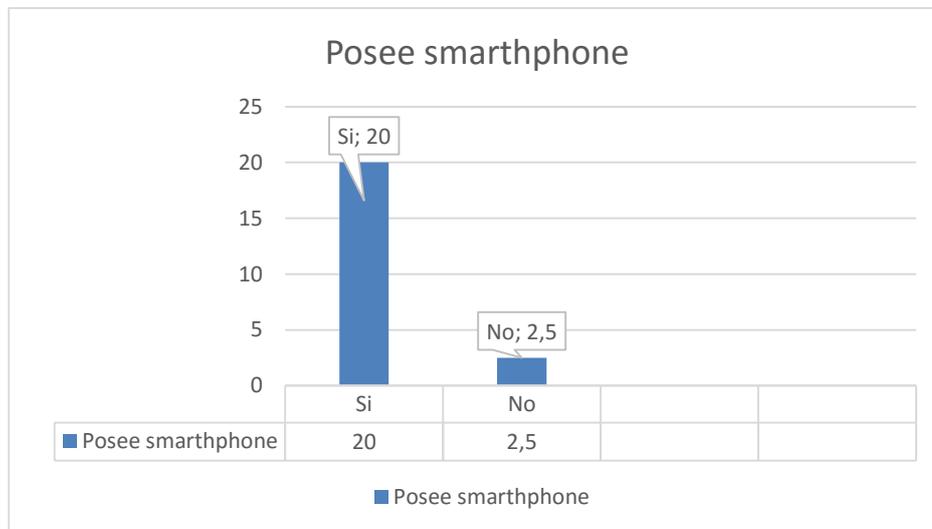
### **Contexto antropológico**

Al momento de describir el contexto antropológico de los estudiantes del siglo XXI, resulta inevitable preguntarse ¿Qué significa ser humano en la era digital? puesto que en el proyecto que se va a realizar en la Maestría en Pedagogía afectará directamente a los estudiantes que nacieron entre los años 95 y 96, año en que llegó y empezó a popularizarse el internet a los hogares colombianos, los estudiantes pertenecen a lo que se conoce como nativos digitales esta expresión “*digital natives*” fue acuñada por primera vez por el autor Marc Prensky en un ensayo titulado “La muerte del mando y del control”, donde los identificaba con aquellas personas que han crecido con la Red y los distinguía de los inmigrantes digitales (“*digital immigrants*”), llegados más tarde a las TIC. (Prensky, 2001).

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Se puede afirmar, entonces que el 100% de los estudiantes nacieron con la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad consumada. Una de sus características principales es, sin lugar a dudas, su tecnofilia, todos los estudiantes sin excepción, poseen teléfonos inteligentes o smartphones (ver figura 3) con plan de datos y cuentan con internet de banda ancha en sus hogares. “Sienten atracción por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías. Con las Tics satisfacen sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, tal vez, también de formación.” (Prensky, 2001)

Figura 3. Porcentaje de estudiantes con Smartphone



Estos estudiantes, según García (2007), enfocan su trabajo, el aprendizaje y los juegos de nuevas formas: absorben rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que si fuera texto; consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes; esperan respuestas instantáneas; permanecen comunicados permanentemente y crean también sus propios contenido: se los que se conoce como *prosumers* (Toffler, 1987) productores y consumidores de información.

Empero, se puede afirmar categóricamente que los estudiantes forman parte de una generación que ha crecido inmersa en las Nuevas Tecnologías, desarrollándose entre equipos informáticos, videoconsolas y todo tipo de artilugios digitales, convirtiéndose los teléfonos móviles, los videojuegos, Internet, el email y la mensajería instantánea en parte integral de sus vidas y en su realidad tecnológica. Navegan con fluidez; tienen habilidad en el uso del ratón; utilizan reproductores de audio y video digitales a diario; toman fotos digitales que manipulan y envían; y usan, además, sus computadores para crear videos, presentaciones multimedia, música, blogs, etc.

Según Prensky (2012), “a los nativos digitales les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo: son multitarea. Afrontan distintos canales de comunicación simultáneos, prefiriendo los formatos gráficos a los textuales. Utilizan el acceso hipertextual en vez del lineal. Funcionan mejor trabajando en red. Y prefieren los juegos al trabajo serio”. Igualmente, son impulsivos en la toma de decisiones y en sus acciones.

### **Contexto psicológico**

Para Prensky (2012) el nativo digital en su niñez ha construido sus conceptos de espacio, tiempo, número, causalidad, identidad, memoria y mente a partir, precisamente, de los objetos digitales que le rodean, pertenecientes a un entorno altamente tecnificado.

Para Carr (2010) el crecimiento en este entorno tecnológico puede haber influido en la evolución del cerebro de aquellos individuos. En concreto, se investiga el efecto de los juegos electrónicos en algunas habilidades cognitivas y la generación incluso una nueva estructura neuronal en los individuos. Sin duda, su actividad con la tecnología configura sus

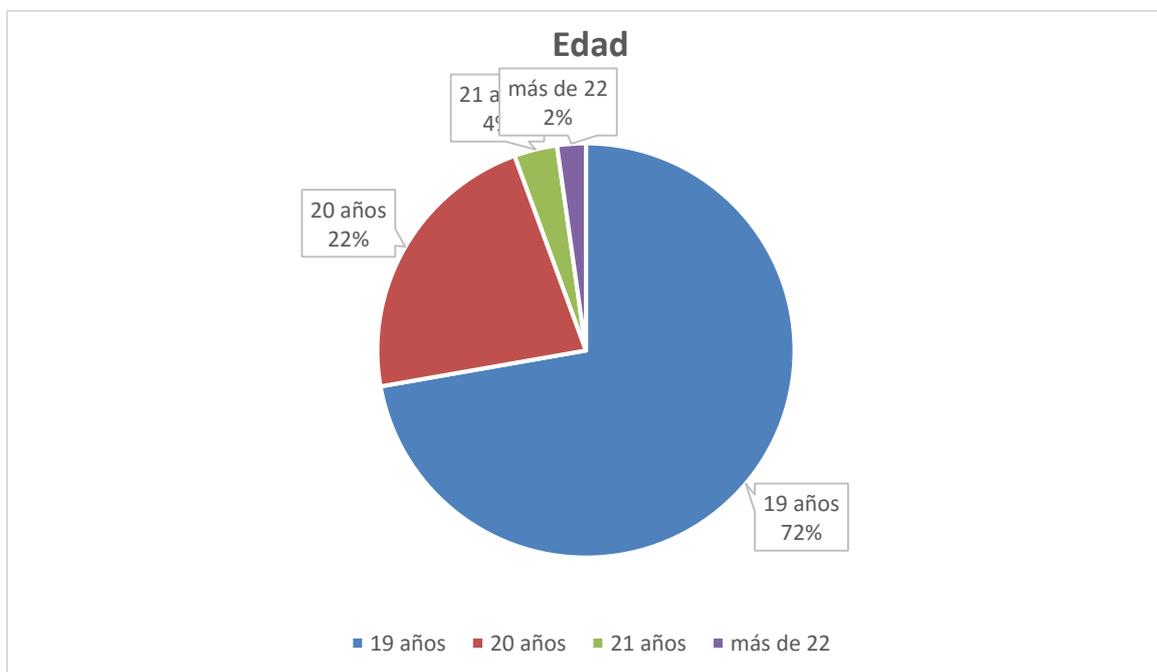
nociones sobre lo que es la comunicación, el conocimiento, el estudio/aprendizaje e, incluso, sus valores personales. (Prensky, 2012)

En resumen, podría afirmarse que los nativos digitales, lejos de ser una moda temporal, parecen ser un fenómeno que abarca el conjunto de una generación y que crece firmemente.

### Contexto socio-económico.

La mayoría de los estudiantes está entre los 19 -20 años, de acuerdo a una encuesta que se realizó con los estudiantes del primer periodo 2015-1 (ver figura 4). La mayoría son de estrato socioeconómico 4-6, son bilingües o provienen de colegios privados que lo son, ninguno de ellos es egresado de colegio público o distrital. La mayoría proviene de Bogotá, salvo un 3% de los estudiantes que son de otras ciudades diferentes a la capital colombiana, entre ellas Riohacha, Bucaramanga, Cali, Manizales y Cartagena entre otras.

**Figura 4.** Porcentaje de edades de los estudiantes



En la Pontificia Universidad Javeriana en la carrera de Comunicación social existen varios énfasis que los estudiantes pueden escoger entre ellos están audiovisual, organizacional, periodismo, publicidad, editorial y radio, los estudiantes pueden escoger entre uno o dos énfasis así como una o dos carreras dentro de la universidad para graduarse.

Dentro de este contexto cabe mencionar que los estudiantes de la Universidad Javeriana especialmente los de comunicación social cuenta con salones óptimos para su educación, entre ellos está el centro Ático que es de los más reconocidos en el país, igualmente los salones en los que se dicta la materia de información y documentación es en el Ed Barón, que cuenta con salas con computadores de escritorios para un máximo de 20 estudiantes, por lo tanto cada estudiante cuenta con un computador de escritorio para su educación.

### **Contexto educativo y pedagógico**

Por otra parte, teniendo en cuenta el contexto, cabe mencionar que la asignatura de Información y documentación es obligatoria. Esto incide en los preconceptos de los estudiantes frente a la misma y la mayoría entran a ella de manera obligada y por ende muchas veces no llegan con la mejor disposición y motivo como muchos de ellos la “meten” porque toca o porque han escuchado algo del docente que la imparte a través de grupos en redes sociales como ¿qué materia me recomiendan? Javeriana o comentarios de amigos.

La materia tiene como objetivo general desarrollar habilidades y destrezas que permitan que el estudiante asuma ser el gestor de su propia formación desde el uso y producción de información y conocimiento, así como de la aplicación de métodos de análisis, interpretación, evaluación de la información y conocimiento recuperado a sus

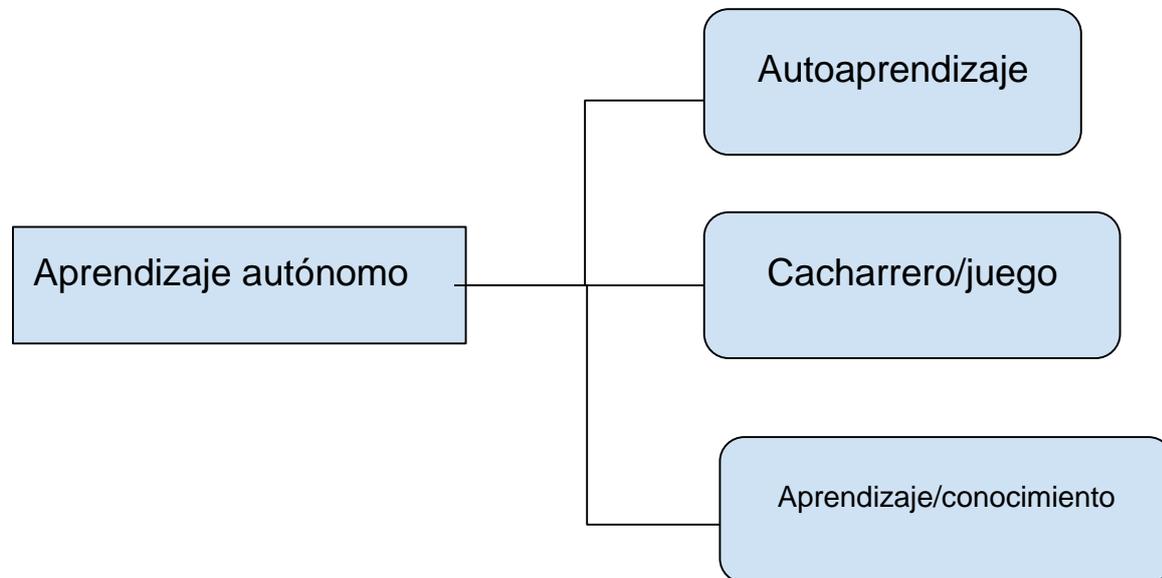
## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

procesos académicos, investigativos y de producción. y dentro de las estrategias pedagógicas que aparecen en el *sillabus* está el que la asignatura se desarrolla en forma de talleres y trabajos, que permiten al estudiante aprender haciendo e interactuando con la realidad, con el acompañamiento del docente y con el apoyo del Sistema de Aprendizaje Distribuido, como herramienta tecnológica (Javeriana, 2015), igualmente, está estipulado que las calificaciones, en concordancia con la metodología, la evaluación del curso será por resultados, es decir, cada actividad desarrollada en el taller será evaluada y calificada. La totalidad de notas darán la calificación final.

### **Categorías de Análisis**

Por categorías de análisis dentro de esta investigación se entenderán a todos aquellos tópicos, conceptos, ideas o hechos relevantes con significado que hicieron parte de la investigación de los cuales se recoge y organiza la información. Empero, las categorías de análisis de esta investigación surgieron de los objetivos específicos los cuales tendrán, cada uno de ellos una herramienta de recolección de datos para analizarlos. En este orden de ideas, se entenderán por categorías. Los cuales son:

Objetivo específico N1. Describir el proceso de exploración y aprendizaje autónomo de diferentes herramientas tecnológicas. (Ver figura 3)



**Figura 5.** Categorías y subcategorías de objetivo específicos

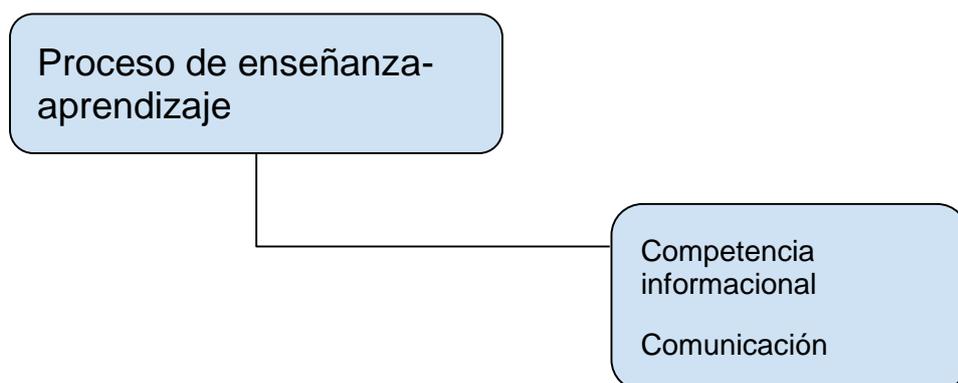
El aprendizaje autónomo hace parte de las categorías porque como se mencionó anteriormente, hoy en día, la docencia universitaria está iniciando un proceso de cambio como consecuencia de la incorporación las tics en el aula y en los nuevos planes de estudio así como la influencia de un nuevo paradigma educativo cuya unidad de análisis no son las acciones del profesor sino las acciones del estudiante. (Álvarez, 2008). Luego el eje central de proceso de enseñanza aprendizaje no está representado por el profesor y la enseñanza, sino está basado en el aprendizaje y en la persona que aprende. “Lo que importa ahora no es tanto transmitir conocimientos sino ayudar a alguien a adquirir conocimientos, es decir, ayudar a aprender” (Marzano, 1991) citado por (Álvarez, 2008).

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Bajo este nuevo paradigma se concibe la categoría aprendizaje en este trabajo como como un proceso de construcción de significado que se hace manifiesto en los vlogs de los estudiantes. En este sentido, el estudiante no se limita a adquirir conocimiento visto en clase sino que lo reconstruye para publicarlo en la web a manera de Youtuber académico.

De esta forma el estudiante resulta mucho más activo e inventivo, y su papel corresponde ahora al de un ser autónomo, autorregulado, que conoce sus propios procesos cognitivos y tiene en sus manos el control del aprendizaje (Álvarez, 2008). Y por esta razón se pretende por medio de la actividad de los vlogs y video tutoriales la activación en el estudiante de una serie de procesos cognitivos básicos que incluyen la selección y retención de información, la organización y elaboración de nueva información, la integración de la misma en los conocimientos poseídos y su aplicación a las nuevas situaciones de aprendizaje (Rodríguez, 2004) que se logran cuando el estudiante “cacharrea” o juega con una nueva aplicación o un nuevo software que posteriormente tendrá que comunicar a otros en la red. En otras palabras, el aprendizaje es un proceso que se deriva de la experiencia, la acción y el trabajo colaborativo virtual y físico.

(Ver figura 6).



**Figura 6.** Categorías de análisis de objetivos específicos reconstruir cómo es el proceso de exploración y aprendizaje autónomo de diferentes herramientas tecnológicas.

El concepto de competencia surge de la necesidad de valorar no sólo el conjunto de los conocimientos apropiados por el estudiante (saber) y las habilidades y destrezas (saber hacer) desarrolladas por el alumno, sino de apreciar su capacidad de emplearlas para responder a situaciones como el reto de hacer un vlog o video tutorial y de esta forma resolver problemas y desenvolverse en el mundo digital. Igualmente, implica una mirada a las condiciones en cómo el estudiante actuó, es decir, al componente actitudinal y valorativo (saber ser) que incide sobre los resultados de la acción que se analizó en el [Focus Group](#) y en su testimonio en el vlog a manera de meta cognición ([ver anexo 1](#))

La competencia es "un saber hacer frente a una tarea específica, la cual se hace evidente cuando el sujeto entra en contacto con ella. Esta competencia supone conocimientos, saberes y habilidades que emergen en la interacción que se establece entre el individuo y la tarea y que no siempre están de antemano". (Montoya, 2007)

Abordar el enfoque de competencia como categoría en esta investigación es dar un cambio hacia los resultados de la aplicación de esos saberes, habilidades y destrezas representados en las producciones digitales de los estudiantes. En otras palabras, las competencias se refieren a un "saber hacer en contexto". Por ello, la competencia se demuestra a través de los desempeños del estudiante, los cuales son observables como por ejemplo en los videotutorial de los estudiantes ([ver video tutorial](#)) "Las competencias se visualizan, actualizan y desarrollan a través de desempeños o realizaciones en los distintos campos de la acción humana". (Montoya, 2011).

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Por tanto, la competencia informacional, como se mencionó anteriormente, entenderá a conocimientos, habilidades y actitudes que posibilitaron a los estudiantes a utilizar de manera eficiente y eficaz, crítica y ética, la información que publicaron en sus Vlogs.

Finalmente, se entenderá la competencia comunicativa en este trabajo como aquella capacidad de comprender, expresar mensajes en los productos digitales de los estudiantes. Esto se relaciona también con el desarrollo de los sentidos para observar, hablar, leer, para que se mejore la comunicación y las relaciones interpersonales mediadas por la red. Con la propuesta de escenarios como los blogs y los video tutoriales.

### Instrumentos de recolección de datos

**Tabla 1.** Objetivos específicos vs categorías y evidencias.

Objetivo específico	Categoría	Técnica/Instrumento	evidencia
Analizar la incidencia de <i>enseñar a otros</i> sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes en competencias informacionales.	Aprendizaje cacharreo juego competencia informacional	Análisis de Contenido	<a href="#">ver Anexo A</a> <a href="#">Relección de la información</a> <a href="#">anexo D</a>
Interpretar el proceso de exploración y aprendizaje autónomo de diferentes herramientas tecnológicas.	Aprendizaje Autoaprendizaje Competencia informacional	<a href="#">Focus Group</a>	<a href="#">ver anexo B</a> <a href="#">Focus Group</a>

<p>Describir las experiencias comprendidas en el curso información y Documentación de la Pontificia Universidad Javeriana durante los años 2015-1 y 2015-2</p>	<p>Aprendizaje Autoaprendizaje</p>	<p>Entrevistas<sup>11</sup> <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a> <a href="#">4</a> <a href="#">5</a> <a href="#">Vlogs testimonios de los estudiantes.</a> Análisis de categorías por medio de la herramienta Atlas ti</p>	<p><a href="#">Testimonio 1</a> <a href="#">Video tutorial estudiante</a> <a href="#">Video tutorial estudiante</a> <a href="#">Video testimonio</a> <a href="#">Video testimonio</a> <a href="#">Video tutorial estudiante</a></p>

## Plan de acción

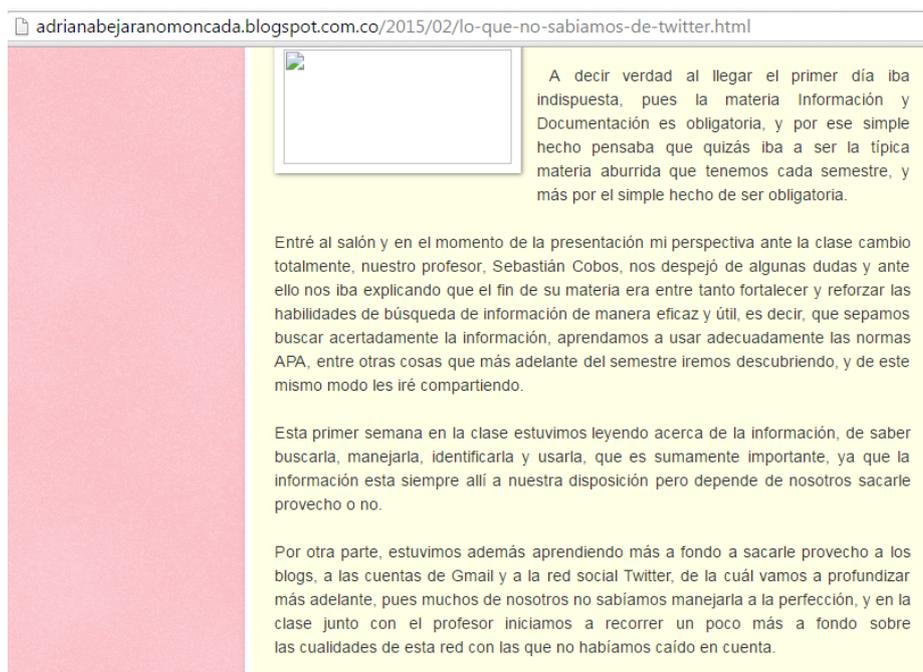
En este apartado se describe el proceso realizado a lo largo de la intervención pedagógica derivado del desarrollo del proyecto, se incluyen las fases realizadas en la intervención y se articulará con la reflexión pedagógica final.

En este orden de ideas, durante el primer semestre de 2015-1 y 2015-2 se les pidió a los estudiantes que llevaran una blog, bitácora o diario de campo, en el que semana a semana consignaran en 1200 palabras lo que se veía en clase, esto con el fin de llevar un registro de lo que se hacía en cada sesión. Al principio los escritos eran muy literales, es decir, se repetía textualmente lo que el docente hacía y decía en clase (Ver figura 7)

---

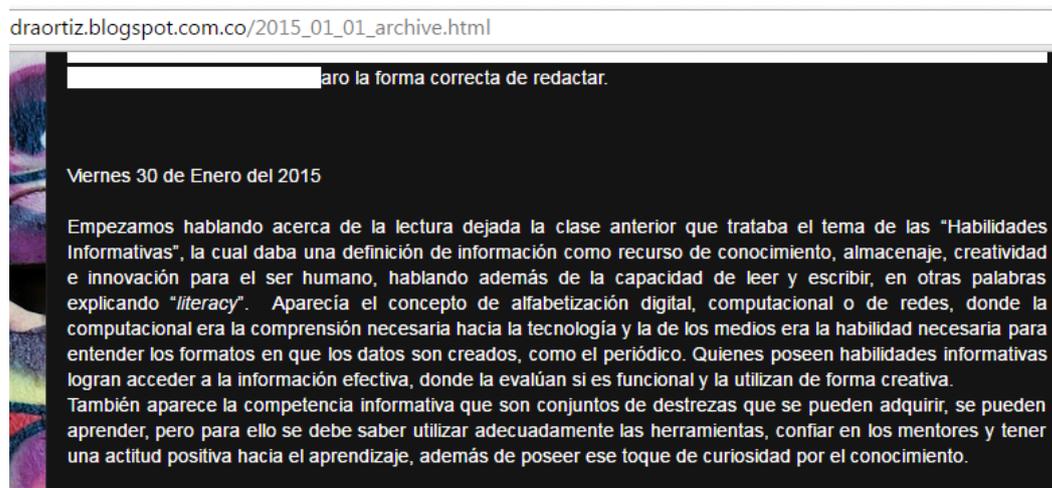
<sup>11</sup> Las entrevistas que se realizaron fueron semiestructuradas porque se determinó de antemano cual es la información relevante que se quería conseguir. Se hicieron preguntas abiertas dando oportunidad a recibir más matices de la respuesta.

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES



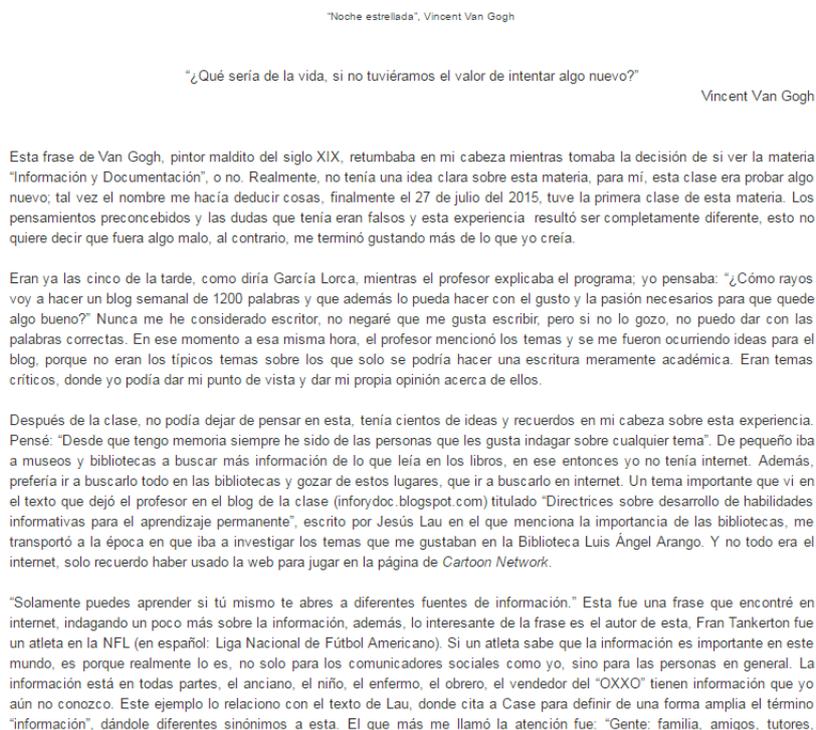
**Figura 7.** Ejemplo de la descripción de la clase de estudiante.

Se leían dos o tres al inicio de cada sesión. Esto permitió llevar una cultura del registro, pero con el transcurrir del tiempo la lectura de blogs resultaba monótona porque todos contaban lo mismo. (Ver figura 8 y [anexo c](#)).



**Figura 8.** Ejemplo de blog estudiante y descripción literal de la actividad propuesta

En suma, se les propuso a los estudiantes una nueva condición que consistía en que no solamente repitieran lo que pasó en clase sino que tratara de conectarlo con su cotidianidad, con lo que veían en otras clases y que también dieran sus opiniones o reflexiones al respecto para lograr de esta forma una escritura intertextual en sus blogs. ([Ver figura 7](#))



**Figura 9.** Ejemplo de blog de un estudiante con escritura intertextual.

Gracias al ejercicio de los blogs, los estudiantes mejoraron su redacción ([ver anexo A](#)) y de alguna forma se creó al interior de la clase una cultura pedagógica de revisarnos los unos a los otros para no pasar por la pena de cometer errores de ortografía delante de los compañeros. ([Ver anexo D](#))

Cabe anotar que escribir una entrada de un blog para muchos puede resultar dispendioso máxime cuando tienen otras entregas para otras materias y algunos estudiantes así me lo manifestaron. Por tal razón les ofreció la opción a los estudiantes de crear video blogs en

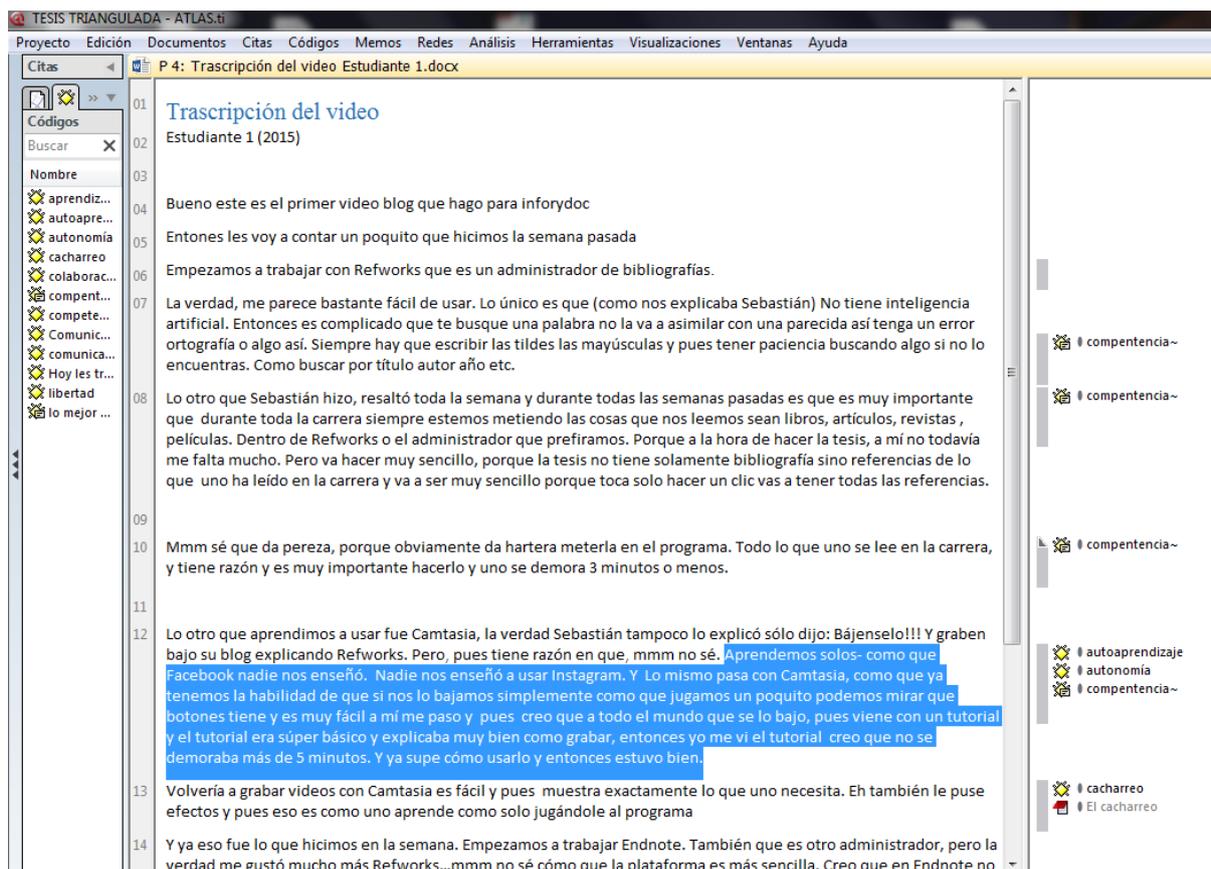
## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

los que en mínimo tres minutos y en un máximo de 10 condensaran lo que se hizo en la clase.

Por otra lado, están los objetivos de la asignatura de Información y documentación, que como se mencionó anteriormente, se encuentra el de enseñar programas como gestores bibliográficos y demás herramientas que promuevan las competencias informacionales. Durante mucho tiempo la “dicté”, pero con el pasar de los semestres los estudiantes las olvidaban porque en los pasillos me los encontraba y me preguntaban nuevamente por el “*cómo es que se hacía profe...*”. Luego entonces, se optó que una vez visto el programa en clase ellos ahora tenían que explicar a otros cómo funcionaba y para ello tenían que realizar un video-tutorial y subirlo a YouTube.

Así las cosas, en el siguiente apartado se hace un análisis de contenido de los testimonios de los estudiantes plasmados y transcritos de sus blogs, video blogs analizando frases y oraciones de los mismos que aporten a las categorías anteriormente mencionadas.

A través de la herramienta Atlas Ti, software diseñado para hacer análisis cualitativos de datos, se cargaron los testimonios de los estudiantes como documentos primarios, una vez allí, se leía su contenido, y por medio de la herramienta citar, se seleccionaban los fragmentos que podían relacionarse con la categorías (ver figura 10)



**Figura 10.** Transcripción del blog de una estudiante.

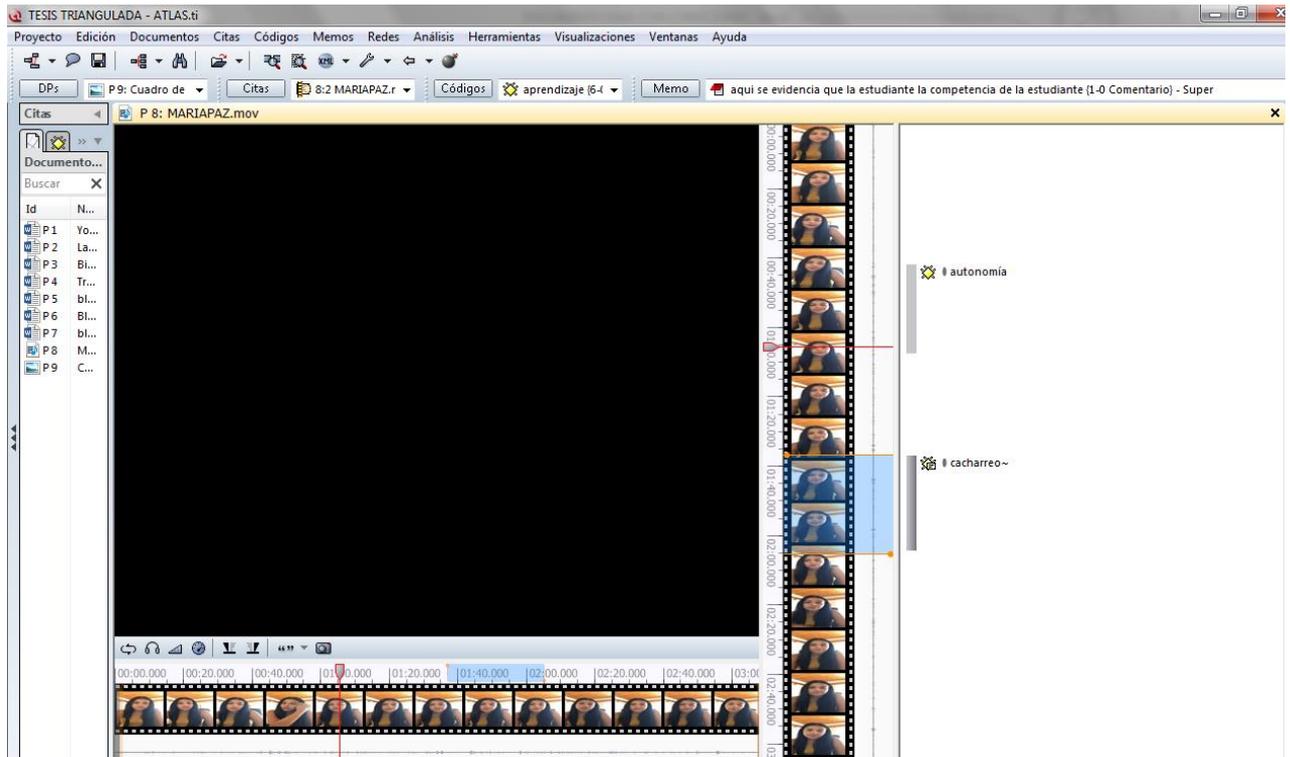
De igual manera, con todos y cada uno de los documentos primarios se iban sacando sucesivamente fragmentos o citas que tuviesen que ver con las categorías y subcategorías:

Comunicación, aprendizaje, autonomía, cacharreo, competencia, autoaprendizaje, etc.

Todas las frases o alusiones que hicieran los estudiantes en sus testimonios se iban encasillando o agrupando dentro de cada una de las palabras clave o categorías anteriormente mencionadas. (Ver figura 11)

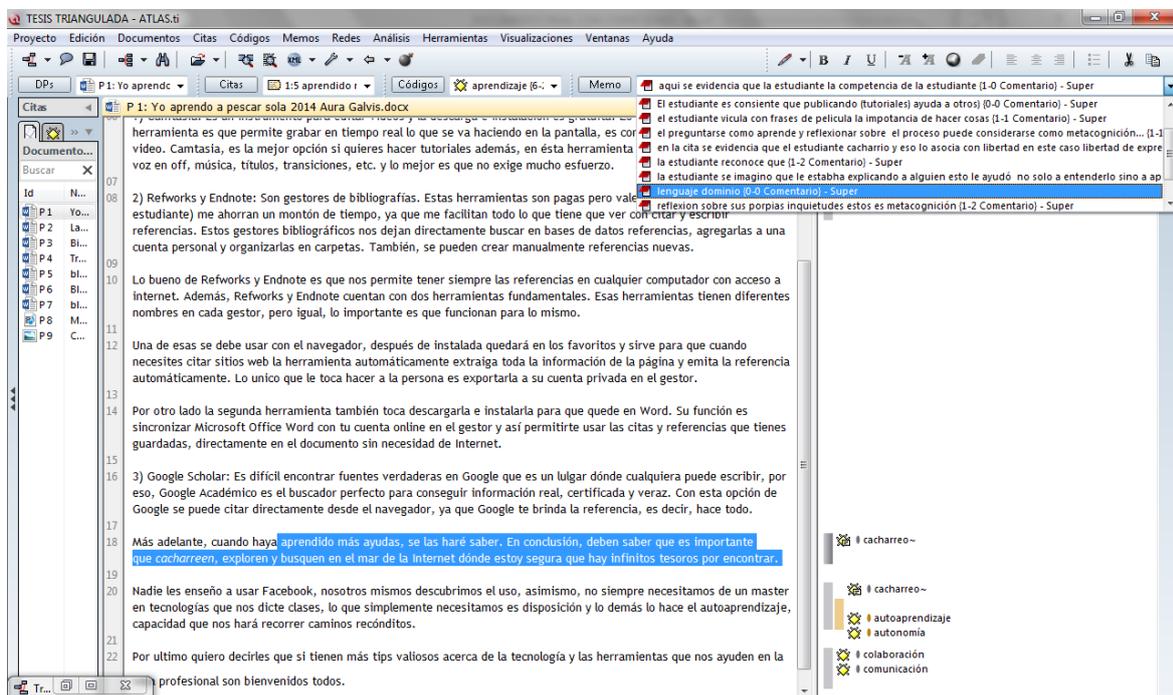
Adicional a lo anterior el docente investigador, realizaba comentarios y una interpretación a la luz de la teoría con cada uno de estos fragmentos, estos comentarios el programa Atlas ti, los denomina memos.

# YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES



**Figura 11.** Codificación del video blog de una estudiante

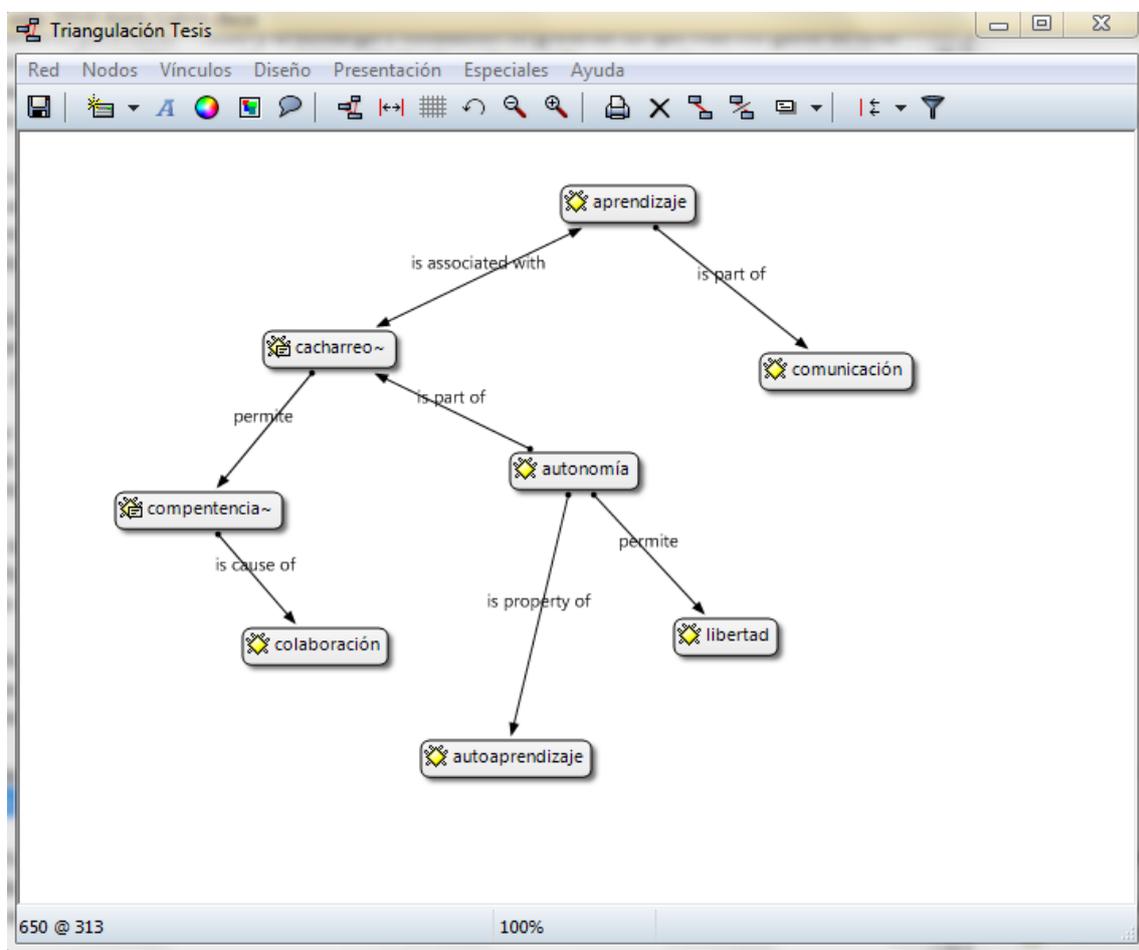
En los memos se comenta o se establece una relación los objetivos específicos de la investigación así como el porqué es escogió ese fragmento y la manera cómo se relacionaría esa cita textual con la teoría. (ver figura 12)



**Figura 12.** Memos o comentarios que hace el docente investigador a los documentos primarios.

Una vez hechas las citas y agrupado estas con códigos y posteriormente haberlas comentado en memos, se procede a hacer redes cuyos nodos provienen de las mismas categorías de análisis y cuya relación el docente establece con base en la interpretación de sus memos y de la teoría, de esta forma se procede hacer una primera interpretación a manera de mapa conceptual. Esto en el programa Atlas ti, se denomina vista de red, que permite hacer un primer ejercicio interpretativo de lo que se lleva a medida que se va analizando los contenidos de los blogs de los estudiantes. (Ver figura 13)

**Figura 13.** Vista de red de documentos primarios con categorías de análisis



## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

En total se analizaron 10 blogs, cinco de ellos correspondientes a los estudiantes del primer semestre de 2015, los siguientes cinco blogs corresponden a estudiantes del segundo semestre de 2015. (Ver tabla 1). Estos testimonios fueron escogidos al azar de la línea del tiempo del twitter. Así mismo sucedió con el video tutoriales, de los cuales se escogieron 5 del primer semestre y 5 del segundo. Y finalmente se realizó un Focus Group con los estudiantes una vez estos hecho su ejercicio del blog, video blog y video tutorial ([ver anexo B](#))

**Tabla 1.** Relación de documentos primarios

Instrumento de recolección de la Información	2015-1	2015-2	Total
Blogs	5	5	10
Focus Group		1	1
Videos tutoriales	5	5	5

## Resultados

Luego del procesamiento y triangulación de la información se encontró que en todos los instrumentos para de recolección (Focus Group, análisis de blogs) los estudiantes reconocen haber aprendido al explicar a otros por medio del ejercicio del blog.

El tener que redactar semana a semana sobre lo que se explicó en clase los estudiantes reflexionar sobre la clase y sobre su propio proceso. A continuación se puede evidenciar los testimonios de los estudiantes vs los códigos a las Categorías indagadas en su contenido. (Este es el informe generado por la herramienta Atlas Ti con los correspondientes comentarios y análisis del docente investigador).

**Testimonio estudiante 1 - 5:4 [Si antes aprendíamos a utiliza..] (5:5) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [aprendizaje] [autoaprendizaje]

*Si antes aprendíamos a utilizar nuestros objetos a través de un manual de instrucciones escrito que nos explicaba paso a paso cada función de nuestra adquisición, ahora usamos los tutoriales. Es lo mismo; un "paso a paso" de cómo hacerlo, cómo usarlo, pero todo de forma visual, explícita, clara, rápida y efectiva.*

**Comentarios o memo**<sup>12</sup> : Los video tutoriales remplazan a los antiguos manual de instrucciones y pareciera que se convierten en los nuevos libros o cartillas para estas nuevas generaciones

**Testimonio estudiante 2 - 6:1 [me encuentro a mí misma pregun..] (4:4) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [aprendizaje]

Memo: [el preguntarse como aprende y reflexionar sobre el proceso puede considerarse como meta cognición...]

*me encuentro a mí misma preguntándome si realmente he aprendido, si verdaderamente he dedicado tiempo a aprender*

**Testimonio estudiante 2 - 6:3 [desde que me acuerdo se me ha...] (12:12) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [aprendizaje] [autoaprendizaje]

*Desde que me acuerdo se me ha inculcado el hacer cosas por mi cuenta y de responsabilizarme por mis actos, y creo que una buena forma de responsabilizarme por aprender realmente las cosas para la posteridad es estudiar, y como dijo Sebastián en la clase pasada, "una buena forma de aprender, es enseñando".*

Memo: [siempre les recalco a los estudiantes en que como dice Tolstoi "Solo aprendemos realmente lo que compartimos con alguien", otros autores como Edgar Dale y el cono del aprendizaje o de la experiencia sostiene que cuando se tiene que explicar algo a otra persona se aprende mejor (Dale, 1980)

**Testimonio estudiante 2 - 6:7 [Hacer un tutorial o simplemente...] (22:22) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [aprendizaje]

*Hacer un tutorial o simplemente contarle a alguien nos da la posibilidad de reafirmar el conocimiento y en caso de que existan dudas, nos permite saber que las tenemos y de esta forma podemos saber cuáles son nuestros puntos fuertes y débiles.*

---

<sup>12</sup> En adelante se entenderá como "Memo" al comentario que realizo como docente investigador.

Memo: [uno sabe que sabe cuándo puede explicarlo a otros, el hacer un video tutorial hace que el estudiante asuma otro rol, algo que se conoce también como aula invertida pero esta vez en el ámbito virtual, por tratarse de un video tutorial.

**Testimonio estudiante 2 - 6:8 [creo que muy pocos sabemos cómo..] (26:26)**

**Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [aprendizaje]

*creo que muy pocos sabemos cómo utilizar estas herramientas y les aseguro que somos menos los que sabemos que existen, aprovechemos estas ayudas.*

Memo: [tanto docentes como estudiantes estamos subutilizando las TIC, y en términos generales lo que brinda la web se utiliza más para fines de ocio que para otros fines. Alguno usan el procesador de Textos Word como si fuera una máquina de escribir. Por esta razón la importancia del cacharreo y de ir más allá..]

**Testimonio estudiante 3- 7:3 [no se nos hizo tan difícil hac..] (11:11) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [aprendizaje]

*no se nos hizo tan difícil hacer el primer video y a partir de eso aprendí lo básico y lo usé para el nuevo video de EndNote.*

Memo: [ para enseñar programas de software como gestores bibliográficos y demás siempre hace falta un primer impulso que tiene que estar mediado por el docente, una vez dado este, surge la dinámica del “cacharreo” en donde el estudiante explora y descubre nuevas posibilidades ([ver anexo E](#))

---

**Código: autoaprendizaje {12-0}**

**Testimonio estudiante 4- 1:7 [lo que simplemente necesitamos..] (20:20) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [autonomía]

*lo que simplemente necesitamos es disposición y lo demás lo hace el autoaprendizaje, capacidad que nos hará recorrer caminos recónditos.*

Memo: [ Uno de los elementos más importantes para la competencia informacional es la disposición que tenga el sujeto o lo que Marciales Vivas (2013) denomina modalidad Virtualizante de la competencia informacional que se entiende como aquel que motiva y desea el sujeto, en este caso al estudiante, a moverse dentro del mundo digital.]

**Yo aprendo a pescar sola ¿Y tú?**

**Testimonio estudiante 7- 2:6 [me ayudo pensar en que le esta..] (11:11) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [colaboración] [Comunicación]

*me ayudo pensar en que le estaba explicando a mi mejor amiga como usar Refworks, esto me ayudo y aunque preciso sonó el teléfono, a alguien le dio por estornudar, ladro crispeta y me enrede una que otra vez y se me salió una que otra palabra inventada e improvisada, logre repetir partes, tener paciencia y divertirme haciéndolo*

Memo: [la estudiante se imaginó que le estaba explicando a alguien esto le ayudó no solo a entenderlo sino a aprenderlo.]

**Testimonio estudiante 5- 3:3 [las personas aprenden al reír...] (8:8) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje]

*las personas aprenden al reír. Pueda que sea muy atrevido de mi parte decir esto, pero la risa hace que la persona que esté viendo el video, tenga una gran disposición*

Memo: [algo que tienen en común la mayoría de videos virales en el mundo es el componente de humor, especialmente los de los youtubers, quizá esta sea una herramienta que haya que aprovechar para que los estudiantes aprendan en y del mundo virtual]

**Testimonio estudiante 5- 3:4 [También pensé en la recomendac..] (10:10) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [comunicación]

*También pensé en la recomendación que dijo mi profesor Sebastián Cobos, dónde debí haberme metido en el papel del espectador, pero, esa no fue mi idea.*

Memo: [tanto para escribir el Vlog o hacer el tutorial se obliga de alguna forma al estudiante en pensar quien lo va a leer o esta caso ver y en este caso, asumir el rol tanto de creador de contenido como lector del mismo exige una dinámica y enfoque distinto que lleva

**TESTIMONIO ESTUDIANTE 6 Transcripción del video Estudiante 6.docx - 4:5 [Pero, pues tiene razón en que,..] (12:12) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [autonomía] [competencia]

*Pero, pues tiene razón en que, mmm no sé. Aprendemos solos- como que Facebook nadie nos enseñó. Nadie nos enseñó a usar Instagram. Y Lo mismo pasa con Camtasia, como que ya tenemos la habilidad de que si nos lo bajamos simplemente como que jugamos un poquito podemos mirar que botones tiene y es muy fácil*

Memo: [parecería que la competencia digital e informacional son una sola y que los estudiantes la tienen desarrollada, pero para otras cosas, en este caso las redes sociales puesto que nadie les enseñó a usarlas pero ellos mismos explorando lograron dominarlas y

cada vez que quizá salga un programa o red nuevo saben que tiene que explorar y esto en si constituyen las categorías de autoaprendizaje, autonomía y competencia.

**Testimonio estudiante 1 - 5:1 [Se nos facilita más comprender..] (3:3) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje]

*Se nos facilita más comprender lo que vemos que lo que leemos, por ejemplo. La facilidad que supone captar un mensaje visual en el que, por lo general, todo es evidente y explícito, nos ha robado parcialmente la facultad de comprender lo implícito.*

**Testimonio estudiante 1 - 5:3 [La información transformada en..] (5:5) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje]

*La información transformada en conocimiento nos permite comprender nuestro entorno y dominarlo. Siempre hemos desarrollado formas de condensar la información que poseemos para poder transmitirla a otros y estar en constante aprendizaje.*

Memo: [Una de las competencias del siglo XXI, según la UNESCO es el aprender a aprender, luego con este comentario del estudiantes se reconoce implícitamente esta competencia del aprendizaje continuo]

**Testimonio estudiante 1 - 5:4 [Si antes aprendíamos a utiliza..] (5:5) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [aprendizaje] [autoaprendizaje]

*Si antes aprendíamos a utilizar nuestros objetos a través de un manual de instrucciones escrito que nos explicaba paso a paso cada función de nuestra adquisición, ahora usamos los tutoriales. Es lo mismo; un "paso a paso" de cómo hacerlo, cómo usarlo, pero todo de forma visual, explícita, clara, rápida y efectiva*

*Memo:* [el tener que hacer las cosas paso a paso se refiere a las Teorías de Dominios de Karmiloff Smith (1980) que si bien esta autora presenta un modelo de desarrollo de aprendizaje para los niños, este también puede extrapolarse a los jóvenes y consiste en unos dominios los cuales representan un área específica del conocimiento, así mismo, esta autora propone un modelo de fases de desarrollo, el cual se opone en gran parte a la propuesta de Piaget sobre el modelo de estadios en el cual el niño (en este caso el joven) tiene que tener ciertas competencias desarrolladas, dependiendo de su edad cronológica. Por esto Krmiloff propone la existencia de un modelo de fases, en el cual podemos ver de una manera particular que las representaciones explícitas para la mente del sujeto se dan en cada dominio, al igual que en el dominio general la re descripción representacional se da de manera recurrente en los microdominios, este se desarrolla en 3 fases fundamentales.

1. El estudiante se centra en la información proveniente del medio externo. (Manual de instrucciones)
2. El estudiante ya no se centra en el medio externo. (Tiene que el hacer el video tutorial)
3. Se da un equilibrio entre el medio interno y el medio externo.

Por este motivo se puede observar que los jóvenes en esta caso nativos digitales tienen

diferentes niveles de desarrollo y de comprender la información, como medios de aprendizaje, ahora los estudiantes utilizan diferentes mecanismos y herramientas para aprender, ideando complejos métodos o mejor dicho planes de acción para ejecutar dichos procesos de aprendizaje en la mayoría de ocasiones.

**Testimonio estudiante 2 - 6:3 [desde que me acuerdo se me ha ..] (12:12) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [aprendizaje] [autoaprendizaje]

*desde que me acuerdo se me ha inculcado el hacer cosas por mi cuenta y de responsabilizarme por mis actos, y creo que una buena forma de responsabilizarme por aprender realmente las cosas para la posteridad es estudiar, y como dijo Sebastián en la clase pasada, “una buena forma de aprender, es enseñando.*

**Testimonio estudiante 2 - 6:4 [nunca se me iba a olvidar cómo..] (20:20) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje]

*nunca se me iba a olvidar cómo usar RefWorks porque había enseñado cómo hacerlo. ¡Muy buen ejercicio!*

**Testimonio estudiante 2 - 6:6 [importante que encontremos for..] (22:22) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje]

*importante que encontremos formas de reforzar nuestro conocimiento autodidácticamente*

**Código: autonomía {4-0}**

**Testimonio estudiante 4- 1:7 [lo que simplemente necesitamos..] (20:20) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [autonomía]

lo que simplemente necesitamos es disposición y lo demás lo hace el autoaprendizaje, capacidad que nos hará recorrer caminos recónditos.

**Yo aprendo a pescar sola ¿Y tú?**

**TESTIMONIO ESTUDIANTE 6Trascripción del video Estudiante 1.docx - 4:5 [Pero, pues tiene razón en que,..] (12:12) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [autonomía] [competencia]

*Pero, pues tiene razón en que, mmm no sé. Aprendemos solos- como que Facebook nadie nos enseñó. Nadie nos enseñó a usar Instagram. Y Lo mismo pasa con Camtasia, como que ya tenemos la habilidad de que si nos lo bajamos simplemente como que jugamos un poquito podemos mirar que botones tiene y es muy fácil*

**Testimonio estudiante 3- 7:4 [Me pareció mucho más interesan..] (13:13) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autonomía]

Me pareció mucho más interesante hacer el video-tutorial que ser una espectadora de otro

---

**Código: cacharreo {6-0}**

**Testimonio estudiante 4- 1:1 [para mí, la web es más que eso..] (2:2) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [cacharreo]

Memo: [aquí se evidencia que la estudiante la competencia de la estudiante]

para mí, la web es más que eso, es un nuevo mundo en el que voy escarbando y descubriendo.

**Testimonio estudiante 4- 1:5 [aprendido más ayudas, se las h..] (18:18) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [cacharreo]

aprendido más ayudas, se las haré saber. En conclusión, deben saber que es importante que *cacharreen*, exploren y busquen en el mar de la Internet dónde estoy segura que hay infinitos tesoros por encontrar.

**Testimonio estudiante 4- 1:6 [nosotros mismos descubrimos el..] (20:20) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [cacharreo]

*nosotros mismos descubrimos el uso, asimismo, no siempre necesitamos de un master en tecnologías que nos dicte clases, lo que simplemente necesitamos es disposición y lo demás lo hace el autoaprendizaje, capacidad que nos hará recorrer caminos recónditos.*

**Testimonio estudiante 7- 2:5 [cuando lo baje quise intentarl..] (9:9) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [cacharreo]

*Cuando lo bajé quise intentarlo así que me dispuse: (sic)*

**Testimonio estudiante 5- 3:6 [Gracias al profesor que nos de..] (20:20) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [cacharreo] [comunicación]

*Gracias al profesor que nos dejó crear el video de forma libre, pude ser yo todo el tiempo.*

**TESTIMONIO ESTUDIANTE 6Trascripción del video Estudiante 1.docx - 4:6 [Eh también le puse efectos y p..] (13:13) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [cacharreo]

Memo: [El cacharreo]

*Eh también le puse efectos y pues eso es como uno aprende como solo jugándole al programa*

**Código: colaboración {4-0}**

**Testimonio estudiante 4- 1:9 [Por ultimo quiero decirles que..] (22:22) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [colaboración] [comunicación]

*Por último quiero decirles que si tienen más tips valiosos acerca de la tecnología y las herramientas que nos ayuden en la vida profesional son bienvenidos todos.*

**Testimonio estudiante 7- 2:2 [suscribo a sus canales, les co..] (3:3) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [colaboración] [competencia] [comunicación]

*suscribo a sus canales, les comento y me encanta ver notificación de que han agregado nuevos videos.*

**Testimonio estudiante 7- 2:6 [me ayudo pensar en que le esta..] (11:11) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [colaboración] [Comunicación]

Memo: [la estudiante se imaginó que le estaba explicando a alguien esto le ayudó no solo a entenderlo sino a aprenderlo.]

*me ayudo pensar en que le estaba explicando a mi mejor amiga como usar Refworks, esto me ayudo y aunque preciso sonó el teléfono, a alguien le dio por estornudar, ladro crispeta*

*y me enrede una que otra vez y se me salió una que otra palabra inventada e improvisada, logre repetir partes, tener paciencia y divertirme haciéndolo*

**Testimonio estudiante 7- 2:7 [crear contenido es para mi una..] (13:13) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [colaboración] [comunicación]

*Crear contenido es para mí una excelente estrategia, no lo digo yo, lo demuestran miles de personas que empiezan con una idea aparentemente tonta, ridícula o que da pena, pero llegan a lejos. Llegan a ser famosos porque son valientes, porque creen en ellos y se arriesgan. Total uno casi siempre critica cuando no puede hacer algo que los demás si pueden*

Memo [el estudiante reconoce que crear contenido digital es una buena estrategia para llegar lejos]

---

**Código: competencia {10-0}~**

**Testimonio estudiante 7- 2:2 [suscribo a sus canales, les co..] (3:3) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [colaboración] [competencia] [comunicación]

*suscribo a sus canales, les comento y me encanta ver notificación de que han agregado nuevos videos.*

Memo [aquí se puede evidenciar la competencia informacional, y tan bien el motivacional puesto que lo que impulsa generalmente a YouTuber a seguir generando contenido son los comentarios de sus seguidores. Se puede relacionar como trabajo cooperativo (Jhonson y Jhonson, 1999) puesto que reciben retroalimentación y ayuda de sus compañeros y seguidores]

**Testimonio estudiante 7- 2:3 [se necesita estrategias como t..] (7:7) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [competencia]

*se necesita estrategias como tener buena actitud, personalidad, esforzarse en tener buena relación con los seguidores, renovar el canal, publicar cosas que le interesen a la gente, hacer de buena calidad los tutoriales (y ojo que esto requiere tiempo, grabando, editando, buscando tema y sabiendo que vamos a decir), para mi se necesita, VALENTIA.*

Memo: [nuevamente la estudiante reconoce que hay que tener una buena actitud y disposición en el mundo virtual para tener seguidores]

**Testimonio estudiante 7- 2:4 [para mí se necesita, VALENTIA...] (7:7) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [competencia]

*Para mí se necesita, VALENTIA.*

Memo: [el estudiante reconoce que la valentía es necesaria para la producción de contenido digital que se publique y guste en la red]

**Testimonio estudiante 5- 3:2 [yo aprendo algo nuevo cada día..] (6:6) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [competencia]

Memo: [una de las competencias del siglo XXI es aprende a aprender , el estudiante reconoce que aprende algo nuevo cada día]

*Yo aprendo algo nuevo cada día.*

**Testimonio estudiante 5- 3:5 [Lo que me hace pensar en una f..] (18:18) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [competencia] [comunicación]

*Lo que me hace pensar en una frase que le dijo mi abuelo a mi padre y mi padre a mí: “Si vas a hacer algo, que sea algo que ayude a los demás.” Al final de hacer el video me sentí especial al recordar esta frase de mi infancia, con personas desesperadas porque no les sale bien su trabajo por las referencias y terminan con una sonrisa en sus caras.*

**TESTIMONIO ESTUDIANTE 6Trascripción del video Estudiante 1.docx - 4:2 [pues tener paciencia buscando ..] (7:7) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [competencia]

*pues tener paciencia buscando algo si no lo encuentras. Como buscar por título autor año etc.*

**TESTIMONIO ESTUDIANTE 6Trascripción del video Estudiante 1.docx - 4:3 [es muy importante que durante ..] (8:8) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [competencia]

*es muy importante que durante toda la carrera siempre estemos metiendo las cosas que nos leemos sean libros, artículos, revistas , películas. Dentro de Refworks o el administrador que preferamos.*

Memo: [ la estudiante reconoce la importancia y el uso del gestor bibliográfico]

**TESTIMONIO ESTUDIANTE 6** **Trascripción del video Estudiante 1.docx - 4:4**  
**[Mmm sé que da pereza, porque o..] (10:10) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [competencia]

*Mmm sé que da pereza, porque obviamente da hartera meterla en el programa. Todo lo que uno se lee en la carrera, y tiene razón y es muy importante hacerlo y uno se demora 3 minutos o menos.*

**TESTIMONIO ESTUDIANTE 6** **Trascripción del video Estudiante 1.docx - 4:5 [Pero, pues tiene razón en que,..] (12:12) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [autonomía] [competencia]

*Pero, pues tiene razón en que, mmm no sé. Aprendemos solos- como que Facebook nadie nos enseñó. Nadie nos enseñó a usar Instagram. Y Lo mismo pasa con Camtasia, como que ya tenemos la habilidad de que si nos lo bajamos simplemente como que jugamos un poquito podemos mirar que botones tiene y es muy fácil*

---

**Código: Comunicación {1-0}** **Testimonio estudiante 7- 2:6 [me ayudo pensar en que le esta..] (11:11) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [colaboración] [Comunicación]

Memo: [la estudiante se imaginó que le estaba explicando a alguien esto le ayudó no solo a entenderlo sino a aprenderlo.]

*me ayudo pensar en que le estaba explicando a mi mejor amiga como usar Refworks, esto me ayudo y aunque preciso sonó el teléfono, a alguien le dio por estornudar, ladro crispeta y me enrede una que otra vez y se me salió una que otra palabra inventada e improvisada, logre repetir partes, tener paciencia y divertirme haciéndolo*

---

**Código: comunicación {8-0}**

**Testimonio estudiante 4- 1:2 [Hoy les traje algunas cosas que..] (4:4) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [comunicación] [cacharreo]

*Hoy les traje algunas cosas que he descubierto, aquí les dejare explicadas las herramientas que aprendí a usar estas dos semanas:*

*Memo: [el estudiante reconoce que exploró o cacharreo al usar la expresión cosas que he descubierto, y l*

**Testimonio estudiante 4- 1:9 [Por ultimo quiero decirles que..] (22:22) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [colaboración] [comunicación]

*Por ultimo quiero decirles que si tienen más tips valiosos acerca de la tecnología y las herramientas que nos ayuden en la vida profesional son bienvenidos todos.*

Memo [el estudiante está comentando y comunicado su experiencia generando e invitando así, al trabajo cooperativo (Jhoson y Jhonson, 1999).

**Testimonio estudiante 7- 2:2 [suscribo a sus canales, les con..] (3:3) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [colaboración] [competencia] [comunicación]

Suscribo a sus canales, les comento y me encanta ver notificación de que han agregado nuevos videos.

Memo: [suscribirse a canales así como generar alertas de contenido es también una parte de las competencias digitales]

**Testimonio estudiante 7- 2:7 [crear contenido es para mí una..] (13:13) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [colaboración] [comunicación]

*crear contenido es para mi una excelente estrategia, no lo digo yo, lo demuestran miles de personas que empiezan con una idea aparentemente tonta, ridícula o que da pena, pero llegan a lejos. Llegan a ser famosos porque son valientes, porque creen en ellos y se arriesgan. Total uno casi siempre critica cuando no puede hacer algo que los demás si pueden*

**Testimonio estudiante 5- 3:4 [También pensé en la recomendaciones...] (10:10) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [autoaprendizaje] [comunicación]

También pensé en la recomendación que dijo mi profesor Sebastián Cobos, dónde debí haberme metido en el papel del espectador, pero, esa no fue mi idea.

**Testimonio estudiante 5- 3:5 [Lo que me hace pensar en una...] (18:18) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [competencia] [comunicación]

*Lo que me hace pensar en una frase que le dijo mi abuelo a mi padre y mi padre a mi: “Si vas a hacer algo, que sea algo que ayude a los demás.” Al final de hacer el video me sentí*

*especial al recordar esta frase de mi infancia, con personas desesperadas porque no les sale bien su trabajo por las referencias y terminan con una sonrisa en sus caras.*

**Testimonio estudiante 5- 3:6 [Gracias al profesor que nos de..] (20:20) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [cacharreo] [comunicación]

*Gracias al profesor que nos dejó crear el video de forma libre<sup>13</sup>, pude ser yo todo el tiempo.*

Memo: [el dejar que los estudiantes suban o generen contenido digital en su propio estilo, constituye también un ejercicio de libertad, es de notar que esta categoría de libertad fue emergente en esta investigación]

**Testimonio estudiante 5- 3:7 [si ustedes tienen trabajos, pr..] (25:25) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [comunicación] [libertad]

*si ustedes tienen trabajos, proyectos, como dije antes, sean dentro de la Universidad o no, siempre háganlos siendo ustedes mismos, tengan su estilo, no intenten imitar a los famosos, porque algo que a ellos los hizo famosos, fue ser ellos mismos. Y vuelvo a repetir la frase que mi abuelo le dijo a mi padre y él a mí, ahora es mi turno de decírsela a ustedes. Si van a hacer algo, hagan algo que ayude a los demás. Porque esto es algo que el mundo está perdiendo, Manuela y yo no hicimos el video solo por una nota, lo hicimos fue para ayudar a nuestros compañeros y a otras personas en el mundo que también tienen este tipo de problemas.*

Memo: [el dejar que los estudiantes suban o generen contenido digital en su propio estilo, constituye también un ejercicio de libertad, nuevamente, es de notar que esta categoría de libertad fue emergente en esta investigación]

---

**Testimonio estudiante 5- 3:7 [si ustedes tienen trabajos, pr..] (25:25) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [comunicación]

*si ustedes tienen trabajos, proyectos, como dije antes, sean dentro de la Universidad o no, siempre háganlos siendo ustedes mismos, tengan su estilo, no intenten imitar a los famosos,*

---

<sup>13</sup> Libertad fue una palabra que no estaba contemplada como categorías pero que se repetía en los blogs de los estudiantes

*porque algo que a ellos los hizo famosos, fue ser ellos mismos. Y vuelvo a repetir la frase que mi abuelo le dijo a mi padre y él a mí, ahora es mi turno de decírsela a ustedes. Si van a hacer algo, hagan algo que ayude a los demás. Porque esto es algo que el mundo está perdiendo, Manuela y yo no hicimos el video solo por una nota, lo hicimos fue para ayudar a nuestros compañeros y a otras personas en el mundo que también tienen este tipo de problemas.*

**Testimonio estudiante 3- 7:1 [mi compañero era Felipe Mirand..] (9:9) Categoría y comentario del docente investigador**

Códigos: [libertad]

*mi compañero era Felipe Miranda, y él con su voz de locutor y con su humor logramos hacer un video diferente al de todos. La clase se rió cuando lo vio, debido a que tenía unas ciertas partes en las que hablábamos del pollo, si me preguntan por qué no sabría responderles, Felipe tenía hambre y ya.*

Memo: [ el estudiante puso su estilo al [video tutorial](#) y esto le permitió ser libre y con un toque de humor fue recordado por muchos de sus compañeros]

## Discusión

Si bien hacer el videoblog no fue una obligación sí cabe mencionar que algunos les dio vergüenza hacerlo y solamente se animaron a realizarlo, una vez se percatan que sus compañeros ya lo hicieron.

Por otro lado, los estudiantes pueden ser más independiente y más autónomos que nunca gracias a la abundancia de conocimientos que abundan en la red, siempre que sean recibidos con las herramientas adecuadas (Reig, 2010). Esto es lo que en las teorías constructivistas de Vygotsky (1995) se conoce como Zona de desarrollo Próximo (ZDP).

Ahora, gracias a la tecnología, la ZDP es **augmentada**, gracias a gran cantidad de recursos educativos abiertos como video tutoriales, blogs, wikis, y muchos otros tipos de información en la web. “y además, en esas condiciones de aumento de la autonomía en la

gestión de la ZDP podemos ser ciudadanos más ‘empoderados’ y felices” (Reig, 2010). Es de anotar que como docentes debemos ser conscientes que muchas veces el estudiante aprende más del lenguaje del compañero de al lado que del mismo profesor, pero ese compañero puede estar en la web.

El tener que hacer las cosas **paso a paso** -de nuevo- como lo pide el **video tutorial** se puede relacionar con teorías de Dominios de Karmiloff Smith (1980) que si bien esta autora presenta un modelo de desarrollo de aprendizaje para los niños, este también puede extrapolarse a los jóvenes y consiste en unos dominios los cuales representan un área específica del conocimiento. En esta sentido esta autora propone un modelo de fases de desarrollo, el cual se opone en gran parte a la propuesta de Piaget (1973) sobre el modelo de estadios en el cual el niño (en este caso el joven) tiene que tener ciertas competencias desarrolladas, dependiendo de su edad cronológica. Por esto Karmiloff propone la existencia de un modelo de fases, que podemos ver de una manera particular que las representaciones explícitas para la mente del sujeto se dan en cada dominio, al igual que en el dominio general la re descripción representacional (video tutorial) se da de manera recurrente en los micro dominios (el paso a paso para hacer el videoblog) este último se desarrolla en tres fases fundamentales.

1. El estudiante se centra en la información proveniente del medio externo. [lo que dijo o explicó el profesor en clase]
2. El estudiante ya no se centra en el medio externo. [Tiene que hacer el video tutorial o videoblog]
3. Se da un equilibrio entre el medio interno y el medio externo.

Por este motivo se puede observar que los jóvenes en este caso nativos digitales tienen diferentes niveles de desarrollo y de comprender la información. Como medios de aprendizaje, ahora los estudiantes utilizan diferentes mecanismos y herramientas para

aprender, ideando complejos métodos o mejor dicho planes de acción para ejecutar dichos procesos de aprendizaje en la mayoría de ocasiones y se convierten de esta forma en productores de contenido académico que es la evolución de lo que Toffler (1980) denomina *prosumers*, pero en esta caso **prosumers académicos**

Es por esto que Karmiloff (1980) no se centró en si estos procesos que llevan los niños (en este caso estudiantes) a calificarlos de buenos o malos, exitosos o no. En lo que esta autora quiere llamar la atención es en observar la interacción de secuencias de acción y las teorías en acción.

Por este motivo, cuando el estudiante ya va desarrollando experiencia en un aprendizaje aprendido no se le hará tan difícil volver a realizar la tarea que se le pide que vuelva a realizar. Pasando de un macrodominio a un microdominio. Luego podría afirmarse que el estudiante sabe que sabe cuándo puede explicárselo a otros por el proceso que tiene que hacer de los micros a los macro dominios.

No obstante, vale la pena aclarar que si no se cumple un macrodominio no significa que haya una pérdida completa de todo el dominio en sí, es decir, si un estudiante no sabe hacer una suma, no quiere decir que haya olvidado los números, entendiendo los números como un microdominio y la suma un macrodominio. Lo mismo sucede con los programas de software. El hecho de que no pueda explicárselo a otros no quiere decir que no lo sepa, sin embargo, es un buen indicador para saber si el estudiante dominó el programa.

Los estudiantes al recibir comentarios y retroalimentación en sus Vlogs y videoturiales por parte de sus compañeros y de gente en el mundo que los veían generaron también un trabajo cooperativo como el propuesto por hermanos Johnson & Johnson (1999) pero esta

vez virtual, que en últimas se convierte en un aliciente para el fortalecimiento de su competencia informacional (CI) puesto que como lo menciona Marciales Vivas (2008) uno de los factores más importantes a la hora de entender la CI es el factor motivacional y de disposición para acercarse al mundo digital.

### Conclusiones

Los estudiantes aprendieron a aprender, aun cuando nadie les enseñe, tienen la competencia digital desarrollada para otras cosas como videojuegos o redes sociales, es decir, en cuanto nadie les enseña Facebook, Twitter u otras serie de aplicaciones; La habilidad casi innata de los nativos digitales de “cacharrear” cualquier aplicación nueva los lleva a aprender mejor y sobre todo por sí solos y esto es algo que los docentes de áreas similares deberán aprovechar para sus clases.

Si bien, el objetivo de la investigación no era mejorar las habilidades escritas y orales de los estudiantes por medio de los blogs; después de escuchar sus testimonios, muchos de ellos reconocen haberlas mejorado y esto es algo a tener en cuenta a la hora de hablar de establecer *pedagogías de la información en nativos digitales*.

Los tiempos seguirán cambiando y nuevas ideas seguirán surgiendo, la tecnología seguirá aumentando con más herramientas digitales a nuestro alcance y por eso la imperiosa necesidad de formar en los estudiantes un pensamiento flexible y curioso que los lleve a cacharrear y aprender por sí solos.

Por la anterior razón, resulta de vital importancia un primer “empujón” por parte de los docentes hacia aplicaciones que les aporten desde lo pedagógico. Una de las formas de desarrollar competencias informacionales en los estudiantes es dejando que ellos *cacharreen* y exploren nuevos programas pero que a la vez describan ese proceso en sus vlogs por ejemplo.

Hacer el blog y leerlo en clase implica entrar en una espiral del conocimiento en el que se repite de otras formas la información vista en clase, esta reiteración por diferentes canales (visual, auditivo o Kinésico<sup>14</sup>) permite retener mejor la información por parte de los estudiantes; así, como menciona Goleman (2013) “vivimos en un mundo complejo donde casi todos tenemos acceso a la misma información , lo novedoso surge entonces de la síntesis original, de asociar ideas de una manera diferente y de formular preguntas inteligentes” p.62 y este proceso surgió con los Vlogs en lo que cada uno contaba su historia de forma diferente.

Como docentes no debemos perder de vista lo que nuestros estudiantes hacen y pueden hacer en la red puesto que esta es un espacio de enorme riqueza cultural e informacional a través del cual los estudiantes reciben gran cantidad de estímulos e influencias de todo tipo que el docente debe saber aprovechar

Los estudiantes construyen su identidad por medio de medios virtuales y estos últimos se están convirtiendo en los principales espacios de contacto e intercambio de experiencias y que mejor que aprovechar estos nuevos escenarios para intercambios académicos que este caso son videos tutoriales hechos por jóvenes para jóvenes.

---

<sup>14</sup> Se entiende por Kinésico a la posibilidad que dio el *cacharrear* los programas

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Sin duda los espacios en los que internet ha tenido más impacto es en el ocio. Los contenidos audiovisuales generados en YouTube han demostrado ser un canal de extraordinaria y potente distribución viral y prueba ellos son el número de vistas que tienen este tipo de contenidos. Esto ofrece, especialmente a los jóvenes, la posibilidad de dejar de ser espectadores pasivos a ser protagonistas de sus propios contenidos.

Si aprendemos y enseñamos a usar adecuadamente las TIC para convertirlas en TAC (tecnologías del aprendizaje y las comunicación) motivando a los estudiantes a potenciar su creatividad e incrementar sus habilidades para el cacharreo, así como las redes y sinergias que se crean entre ellos mismos, configuraremos como docentes no solamente unas TEP (tecnologías del empoderamiento y la participación) sino un aprendizaje aumentado. En este aprendizaje aumentado, los estudiantes, de forma proactiva, autónoma, guiados por su curiosidad hacia un aprendizaje permanente, aprenderán a sacar mejor provecho a la extraordinaria potencia de Internet como fuente de información, recursos, metodologías didácticas y estímulos permanente y no simplemente para el ocio.

Una de las formas de desarrollar competencias digitales e informacionales en los estudiantes es dejando que ellos *cacharreen* y exploren nuevos programas.

En definitiva, hay que innovar permanentemente para mejorar la calidad educativa de nuestro país, pero por sobre todas las cosas activar, sugerir, despertar permanentemente las mentes de nuestros estudiantes, con un nuevo lenguaje (digital) que es el suyo y el cual tenemos la necesidad de conocer, porque solamente de este modo nos situaremos en el medio ambiente de nuestros estudiantes de manera natural y de esta forma conseguiremos captar mejor su atención e interés por la materia y por el aprendizaje en general.

La formación de Youtubers académicos implica la creación de modelos de enseñanza-aprendizaje que estén insertos en los nuevos programas universitarios que den

protagonismo a la libre expresión de los estudiantes y a la reflexión permanente de las nuevas lógicas de interlocución que se están dando en la web.

Ni las nuevas herramientas tecnológicas a las que están expuestos los estudiantes hoy en día, ni la interactividad por si solas son suficientes para el desarrollo de una sociedad del conocimiento; solo una formación integral que aproveche las inmensas potencialidades de la nueva cadena de valor que ofrece su actual contexto digital podrá convertir a los estudiantes en verdaderos *prosumers* de contenido digital y su vez en usuarios críticos de una comunicación auténticamente global e integradora.

Finalmente, por lo anteriormente expuesto, se puede concluir que el realizar Vlogs en los estudiantes de la clase de Información y Documentación 2015-1 y 2015-2 de la Pontificia Universidad mejoró sus competencias informacionales puesto que al hacer el ejercicio de escritura, redacción y publicación de las bitácoras conllevó a que los estudiantes reflexionaran sobre su propio proceso de aprendizaje en cuanto a reconocimiento, gestión y desarrollo a las mismas.

La mejor innovación es creer que nuestros estudiantes sí son capaces; son capaces de crear y generar nuevo contenido, contenido académico y que al hacerlo no solo estarán usando, desarrollando y optimizando sus competencias informacionales sino de enseñanza-aprendizaje.

## **Recomendaciones**

En los vlogs analizados, los estudiantes sugieren trasladar la asignatura para los primeros semestres, actualmente la asignatura está como obligatoria y muchos estudiantes la

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

inscriben demasiado tarde y reconocen que era mejor haberla inscrito cuando estaban en los ciclos básicos de la carrera.

Todo lo que implique el proceso de enseñanza-aprendizaje de las TIC, implica un tiempo solos (de los estudiantes con el Software) y un tiempo acompañado, es decir, el estudiante debe tener espacio para explorar la herramienta (cualquiera que esta sea) por sí solo, pero al mismo tiempo debe haber una exploración guiada por parte del docente en el que éste que haga uso de forma pedagógica de las mismas, esto conllevaría a que los demás docentes de la asignatura de Información de la Pontificia Universidad Javeriana desarrollen cursos competencia informática educativa entendida esta como “aquella capacidad que tiene el profesor para la apropiación, integración e innovación en su quehacer académico de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), procurando un uso crítico y ético de las mismas” (Universidad de La Sabana, 2010).

En este orden de ideas, se recomienda a la Universidad Javeriana, generar espacios para que los docentes compartan y desarrollen sus competencias en informática educativa. Dado que las competencias informacionales a desarrollar no deben ser solo del estudiante sino del profesor.

Enseñar a otros por medio de tutoriales pareciera ser la clave para verdaderamente aprender programas (como gestores bibliográficos) en el caso de la asignatura de Información y documentación).

El estudiante sabe que sabe cuándo es capaz de explicárselo a otros, y como dice un viejo adagio popular el que enseña aprende dos veces, reitero, esa es la clave para aprender todo lo que tenga que ver con las TIC.

Sugiero que la universidad generar espacios tales como cubículos insonorizados en los que los estudiantes puedan grabar y hacer sus videoblogs. De alguna forma, propongo que los estudiantes sean **Youtubers** pero esta vez con contenido **pedagógico** y no como los que abundan de la red.

## Reflexión pedagógica

Durante esta investigación hubo varios tipos de categorías esperadas como inesperadas una ellas es que el haber exigido a los estudiantes llevar una bitácora semana con mil doscientas palabras fortaleció su escritura. Se puede afirmar que, si bien el objetivo de la asignatura no es escribir, lo estudiantes reconocen haberlo hecho. Luego la única forma de aprender a escribir es escribiendo.

La escritura es un musculo que hay que desarrollar constantemente y en el aula universitaria se precisa de formas innovadoras para hacerlo. Y la que encontré como docente investigador es hacer que los estudiantes lleven bitácoras en las que consignen no solo lo que pasa en clase sino todo aquellos que les sucede en sus vidas desde que salen de la casa hasta que llegan a la Universidad y viceversa. Esto me permitió generar no solo una escritura literal e inferencial de lo que sucedió en clase sino que permiten que los estudiantes conecten de manera intertextual su cotidianidad con la asignatura.

Otra de los resultados inesperados surgió durante esta investigación es poder apreciar como algunos de los estudiantes que eran tímidos, callados y poco participativos en clase, terminaron siendo más activos en sus vlogs y en el mundo virtual. Quizás como docentes pasamos por alto algunos estudiantes, pero al ver sus redes sociales podemos ver otra identidad y esto será tema de otra investigación.

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

Se puede afirmar que una investigación da pie para otra investigación y otra de las temáticas que habría que investigar a partir de este trabajo es como todo el fenómeno de los Youtuber se convierte en un vehículo cultural para concepto de identidad de los joven colombianos.

Finalmente, descubrí, que el hacer que los estudiantes se leyeran los unos a los otros en sus bitácoras al iniciar la clase, no solo generaban un ambiente de pedagógico en el que todos se esmeraban por escribir mejor y con buena ortografía para ser leídos, sino que además al leerse se ponían en los zapatos del otro, y entendían mejor su ser.

Para que haya paz debemos aprendernos los unos a los otros, y esa es la reflexión más importante de esta investigación. El vernos y reconocernos en los blogs, nos hace más sensibles y por esta razón como dicen Bacón

*“la lectura hace al hombre, completo; la conversación ágil, y el escribir preciso”*

## Referencias

- Aebli, H. (1991). *Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo* (Vol. 57). Narcea Ediciones.
- Aguaded, Ignacio; López Meneses, Eloy; Alonso, Laura (2010). «Innovating with Blogs in University Courses: a Qualitative Study». *The New Educational Review*. Vol. 22, núm. 3-4, págs. 103-115.
- Aguaded, Ignacio; Hernando, Ángel (2011). «Recursos tecnológicos en la Universidad de Huelva: hacia la universidad digital». En: J. Cabero, I. Aguaded, e. López Meneses, y. Sandoval, g. Domínguez (eds.). *Experiencias innovadoras hispano-colombianas con tecnologías de la información y la comunicación*. Sevilla: Mergablum. Págs. 65-85.
- Aguaded, Ignacio; Muñiz, Cristina; Santos, Nieves (2011). «Educar con medios tecnológicos. Tecnologías telemáticas en la Universidad de Huelva» [ponencia]. En: *I Congreso Internacional Comunicación y Educación: Estrategias de alfabetización mediática*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona
- Álvarez, B. Á., Mieres, C. G., & Rodríguez, N. G. (2008). La motivación y los métodos de evaluación como variables fundamentales para estimular el aprendizaje autónomo. *Revista de Docencia Universitaria*, 1(2).
- Bawden, D. (2002). Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. In *Anales de documentación* (Vol. 5, pp. 361-408)
- Bruer, J (1995). *Escuelas para pensar: Una ciencia del aprendizaje en el aula*. Barcelona: Paidós. Ministerios de Educación y Ciencia.

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

- Cabero, Julio; López Meneses, Eloy; Ballesteros, Cristóbal (2009). «Experiencias universitarias innovadoras con blogs para la mejora de la praxis educativa en el contexto europeo» [artículo en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 6, núm. 2. UOC. [Fecha de consulta: 4 de septiembre de 2011].
- Carr, N. (2010). *Superficiales.¿ Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*. Taurus Ediciones.
- Cascio, J. (2009): *Get Smarter* [Consulta: 7 mayo 2016]. Disponible en <http://www.theatlantic.com/doc/200907/intelligence>.
- Dale, E. (1986). *El cono de la experiencia*. Citado en *Teoría y práctica de los medios de enseñanza*. Editorial Pueblo y Educación: Ciudad de la Habana.
- De la Torre, A. (2009). *Nuevos perfiles en el alumnado: la creatividad en nativos digitales competentes y expertos rutinarios*.
- De Pablos Pons, J. (2010). *Universidad y sociedad del conocimiento. Las competencias informacionales y digitales*.
- Dulzaides Iglesias, M. E., & Molina Gómez, A. M. (2007). *Propuesta de estrategia metodológica para la formación de competencias informacionales en los estudiantes de las ciencias médicas y la salud en Cienfuegos*. *Acimed*, 16(5)
- Esteve Mon, F. M., & Gisbert Cervet, M. (2011). *El nuevo paradigma de aprendizaje y nuevas tecnologías*. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*,9(3), 55-73.

García González, J., & García Ruíz, R. (2012). Aprender entre iguales con herramientas web 2.0 y twitter en la universidad. Análisis de un caso. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 0(40). doi:10.21556/edutec.2012.40.367

García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, September). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. In SPDECE..

Goleman, D. (2013). *Inteligencia emocional*. Buenos Aires: Editorial Kairós.

González Sánchez, R., & García Muiña, F. E. (2008). El blog en la docencia universitaria, ¿una herramienta útil para la convergencia europea?.

González-Teruel, a. (2015). Estrategias metodológicas para la investigación del usuario en los medios sociales: análisis de contenido, teoría fundamentada y análisis del discurso. *El profesional de la información*, 24(3).

Gleick, J. (2012). *La información: historia y realidad*. Crítica: Ediciones

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

Karmiloff-Smith, A. (1994). *Más allá de la modularidad*. Barcelona: Paidós

Lau, J. (2007). Directrices sobre desarrollo de habilidades informativas para el aprendizaje permanente. Recuperado noviembre de 2014

Moreira, M. A. (2010). ¿ Por qué formar en competencias informacionales y digitales en la educación superior?. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 7(2)

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Marciales-Vivas, G. P., González-Niño, L., Castañeda-Peña, H., & Barbosa-Chacón, J. W.

(2008). Competencias informacionales en estudiantes universitarios: una reconceptualización. *Universitas Psychologica*, 7(3), 643-654.

Martínez Abad, F., Bielba Calvo, M., Olmos Migueláñez, S., & Rodríguez Conde, M. J.

(2014). Diseño y validación de un instrumento para la evaluación del nivel real en competencias informacionales para el futuro profesorado de educación secundaria.

Montoya, L. A., de Arias, L. M. P., & de Trujillo, M. E. F. (2007). Competencias y

empleabilidad. *Scientia Et Technica*, 5(37), 379-382.

Montoya, J. I. (2011). Segundo avance de investigación-El desarrollo de competencias

ciudadanas en el ámbito escolar. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(24).

Noguero, F. L. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. XXI.

*Revista de educación*, (4), 167-180.

Perkins, D. (1999). ¿Qué es la comprensión. *La enseñanza para la comprensión*, 69-92.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

Disponible en línea : <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Piaget, J. (1973). La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura económica.

Picardo Joao O. Pedagogía informacional: enseñar a aprender en la sociedad de conocimiento. 2002. Disponible en:

<http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/opicardo0602/opicardo0602.html> [Consultado: 12 de septiembre del 2007]

Pontificia Universidad Javeriana. Búsqueda de catálogo de asignaturas.

[https://portal2.javeriana.edu.co/psp/eppro/employee/hr9guest/c/establish\\_courses.uj\\_catalogo\\_consul.gbl?folderpath=portal\\_root\\_object.csuj\\_catalogo\\_consultas\\_public&isfolder=false&ignoreparamtempl=folderpath%2cisfolder](https://portal2.javeriana.edu.co/psp/eppro/employee/hr9guest/c/establish_courses.uj_catalogo_consul.gbl?folderpath=portal_root_object.csuj_catalogo_consultas_public&isfolder=false&ignoreparamtempl=folderpath%2cisfolder).

Rodríguez, R. (2004). El proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto universitario. En *Docencia Universitaria: Orientaciones para la formación del profesorado*.

Documentos ICE. Universidad de Oviedo. 21-51

Reig-Hernández, D. (2010). El futur de l' educació superior, algunes claus. *REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 3(2), 98-113.

Reig, D., & Vilches, L. F. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Fundación Telefónica.

Salomon, G., Perkins, D. N., & Globerson, T. (1992). Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes. *Comunicación, lenguaje y educación*, 4(13), 6-22.

Sampieri, R. H., & Collado, C. F. (2010). M. d. P. Baptista Lucio. *Metodología de la Investigación, Quinta ed., México DF, DF: McGrawHill*, 613.

Sánchez Tarragó, N. (2005). El profesional de la información en los contextos educativos de la sociedad del aprendizaje: espacios y competencias. *Acimed*, 13(2), 1-1.

Siemens, G. (2006): Knowing Knowledge [Consulta: junio 18 de 2016]. Disponible en:

[http://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge\\_LowRes.pdf](http://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge_LowRes.pdf).

Siemens, G. (2010): Knowing Knowledge [Consulta: junio 18 de 2016]. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=4BH-uLO6ovI>

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Toffler, A., & Toffler, H. (1996). La creación de una nueva civilización: la política de la tercera ola. Barcelona: Plaza & Janés.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (2000). Introducción a los métodos cualitativos de investigación.

Uribe-Tirado, A. (2011). Informe-estado del arte de la alfabetización informacional en Colombia.

Vygotsky, L. S. (1995). Pensamiento y lenguaje (pp. 97-115). A. Kozulin (Ed.). Barcelona: Paidós.

Vivancos, J. (2008). Tratamiento de la información y competencia digital. Madrid: Alianza editorial.

Universidad de la Sabana. (2010). Lineamientos para el diagnóstico y el desarrollo de la competencia en informática educativa de los profesores de la universidad de la sabana. Chía: Universidad de la Sabana.

Zabalza, M. Á., & Beraza, M. Á. Z. (2003). *Competencias docentes del profesorado universitario: calidad y desarrollo profesional* (Vol. 4). Narcea Ediciones.

## Anexos

### Anexo A

A continuación transcripciones de los vlogs de los estudiantes

Bitácora de un estudiante 1: Video-tutorial de RefWorks

“Hacer o no hacer. No sirve intentar, solo hacer”

- Yoda, Maestro Jedi.

¿Cuántos de ustedes saben aprovechar el internet? Gran pregunta esta, ¿no? Yo no sabría responder a esto y al igual que muchos, también yo aprendo algo nuevo cada día. Hace poco tuve la oportunidad de crear un video-tutorial de RefWorks, una herramienta que muchos no conocían (incluyéndome), pero resulta muy útil. Este video lo hicimos Manuela Orrego y yo, quien fue de gran ayuda en la parte de edición y al usar RefWorks, aunque de pena decirlo, yo no sabía cómo registrarme. Yo simplemente me encargaría de darle mi propio estilo al video-tutorial, un estilo que varias personas me critican, tal vez porque llevo a ser un poco sarcástico o satírico, pero, no me gusta convertirme en la persona que no soy, siento que la seriedad en los proyectos, sean dentro o fuera de la Universidad, pierden su carisma cuando intentas ser alguien que no eres.

Antes de crear el video, busqué varias guías, las voces eran diferentes, pero el estilo era el mismo. Me pregunté: “¿Cómo voy a lograr que a las personas les interese esta herramienta?” Duré toda una semana pensando con mi compañera esto, al final optamos por la “comedia”, las personas aprenden al reír. Pueda que sea muy atrevido de mi parte

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

decir esto, pero la risa hace que la persona que esté viendo el video, tenga una gran disposición con RefWorks.

Con la idea del video lista, me dediqué a crear un guión, con chistes de nuestra infancia como el comercial de “Doloran”, o un video que está pegando mucho en Latinoamérica llamado: “A las chicas de verdad les gusta el pollo frito”. Con esos chistes, empecé a crear el guión y poner las bromas correctamente. No voy a negar que aproveché el video del pollo, desde el principio del video se dieron cuenta. También pensé en la recomendación que dijo mi profesor Sebastián Cobos, dónde debí haberme metido en el papel del espectador, pero, esa no fue mi idea. He visto muchos videos-tutoriales y mantienen el mismo estilo y siempre me he preguntado si es que ellos tienen un manual de estilo, como lo es APA al escribir, que tenga las siguientes normas:

- Hablar pausado para que el espectador se duerma.
- Si hay chiste, hay fallos.
- Como nosotros no tenemos sangre francesa, demórese su tiempo al cambiar de tema.
- Sea acartonado.
- No se atreva a innovar en el estilo (ni en nada).

También presentamos el video a varios compañeros nuestros de otras clases, ellos no tenían idea que RefWorks existía. Lo que me hace pensar en una frase que le dijo mi abuelo a mi padre y mi padre a mi: “Si vas a hacer algo, que sea algo que ayude a los demás.” Al final de hacer el video me sentí especial al recordar esta frase de mi infancia, con personas desesperadas porque no les sale bien su trabajo por las referencias y terminan con una sonrisa en sus caras.

En la música mi compañera y yo discutimos un poco, no sabíamos si poner champeta o rock, pero pensando en los demás, decidimos poner música suave, unas frases musicales de Jazz, eran lo mejor, para este tipo de videos, ella te acompaña mientras aprendes, algo esencial al crear videos con voces. Decidí poner unas canciones que marcaron mi infancia y estas eran de los especiales de Snoopy, que daban en la televisión. Mientras escuchaba la banda sonora, bailaba con mi almohada pensando que yo era Charlie Brown y la almohada, la niña pelirroja de la que él siempre estuvo enamorado. Fue todo un reencuentro con mi olvidada infancia, por eso crear este video me lleno de sentimientos. Gracias al profesor que nos dejó crear el video de forma libre, pude ser yo todo el tiempo.

Era ya miércoles, día en el que teníamos que presentar el video, llegué a clase como de costumbre y el profesor dijo: “¿Quién quiere mostrar su video?” Rápidamente levanté el brazo, fue como un impulso que me llevó a hacerlo, tal vez estaba seguro de nuestro trabajo. El profesor lo puso y me sentí bien, no fue mal recibido por mis compañeros, algunos de ellos todavía recuerdan el pollo de una forma agradable. Y eso era lo que quería, dejarles algo gracioso que en otras palabras los dejaría pensando en ello, esto es una técnica de la publicidad, un ejemplo son los llamados “Jingles”, hechos para esto.

Para terminar con el “Making-Of” del video, me gustaría decir, si ustedes tienen trabajos, proyectos, como dije antes, sean dentro de la Universidad o no, siempre háganlos siendo ustedes mismos, tengan su estilo, no intenten imitar a los famosos, porque algo que a ellos los hizo famosos, fue ser ellos mismos. Y vuelvo a repetir la frase que mi abuelo le dijo a mi padre y él a mi, ahora es mi turno de decírsela a ustedes. Si van a hacer algo, hagan algo que ayude a los demás. Porque esto es algo que el mundo está perdiendo, Manuela y yo no hicimos el video solo por una nota, lo hicimos fue para ayudar a nuestros compañeros y a

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

otras personas en el mundo que también tienen este tipo de problemas.

“El que conoce a su prójimo es erudito; el que se conoce a si mismo es sabio.”

-Lao Tse

Testimonio 2

**Miércoles, 8 de abril de 2015**

Semana 9: sobre los tutoriales

El nuevo milenio trajo consigo una ruptura en la manera de abordar el conocimiento. Las formas tradicionales de aprendizaje comenzaron a sustituirse por las innovaciones tecnológicas que por naturaleza son más visuales que escritas u orales. De hecho, nuestra era está definida por las representaciones a través de imágenes. Se nos facilita más comprender lo que vemos que lo que leemos, por ejemplo. La facilidad que supone captar un mensaje visual en el que, por lo general, todo es evidente y explícito, nos ha robado parcialmente la facultad de comprender lo implícito. Mientras lo visual es inmediato, lo escrito requiere un tiempo para ser leído, otro para ser digerido y comprendido y, finalmente, otro para ser reflexionado. Ya que esta era digital nos ha sumergido en una cultura de la inmediatez es lógico y apenas obvio que el medio primordial de información, comunicación y aprendizaje es el audiovisual.

Por supuesto que hay textos audiovisuales supremamente complejos que requieren igualmente una capacidad analítica y reflexiva para llegar a comprenderlos, pero aun así conservan su cualidad de inmediatez. Ejemplo de eso es el cine o los cortos o largometrajes realizados desde la percepción artística. En contraste, el caso de la televisión con fines informativos, como los noticieros o los programas educativos, hacen uso de una serie de

imágenes explícitas cuya misión es simple y llanamente ilustrar la información y que nuestro cerebro digiere automáticamente sin mayor dificultad.

Sabemos que la información es un conjunto de datos producto de nuestro conocimiento y aprendizaje a través de nuestras experiencias. La información transformada en conocimiento nos permite comprender nuestro entorno y dominarlo. Siempre hemos desarrollado formas de condensar la información que poseemos para poder transmitirla a otros y estar en constante aprendizaje. Pero, como es natural, a medida que evolucionamos desarrollamos nuevas formas. Si antes aprendíamos a utilizar nuestros objetos a través de un manual de instrucciones escrito que nos explicaba paso a paso cada función de nuestra adquisición, ahora usamos los tutoriales. Es lo mismo; un "paso a paso" de cómo hacerlo, cómo usarlo, pero todo de forma visual, explícita, clara, rápida y efectiva. Por

supuesto, los tutoriales vienen acompañados de una exposición oral, de un complemento sonoro que puede ser parte de la explicación o que puede tener simplemente un fin estético. Así pues, los tutoriales se han constituido en una herramienta supremamente efectiva para transmitir Información y que ha reemplazado irrevocablemente al clásico manual de instrucciones.

Existen también tutoriales sobre cómo hacer tutoriales. Ya que aprender a hacerlos se ha vuelto tan importante como aprender mediante ellos. La clave está en que cualquier persona que tenga acceso a un computador con internet, es decir una grandísima porción de la población, puede transmitir algún tipo de información a través de esta herramienta. Además puede informar sobre lo que se le ocurra: cómo maquillarse, cómo utilizar aparatos electrónicos, aplicaciones, etc. Es tan vasto el rango de posibilidades y tan fácil convertirse en el instructor que muchas veces se crea una falsa concepción sobre lo que realmente se puede aprender mediante un tutorial y lo que definitivamente no. Por ejemplo, existen tutoriales sobre cómo tocar un instrumento musical. En definitiva, si lo que se quiere es

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

aprender a hacerlo, un tutorial no podrá rebasar el paso de cómo sujetar el instrumento y cómo hacerlo sonar, pero todo lo que realmente implica saber tocarlo solo se puede aprender de manera directa, persona a persona, mediante un contacto íntimo, disciplinado, perseverante, reflexivo con el instrumento.

La mayor parte de la información contenida en la red no ha sido ni va a ser sometida a revisión, precisamente porque uno de los encantos e ilusiones de la era digital es que cualquiera puede producir información. Verídica o no, pero cualquiera la produce. Por lo tanto, este tipo de información nos brinda una sensación de aprendizaje rápido, claro y efectivo, nos da la posibilidad de acceder fácilmente a ella e incluso de ser nosotros los creadores. Pero lo que no nos permite es conocer a ciencia cierta la validez de esa información, la calidad de ella o su real utilidad.

### **Testimonio estudiante 3**

#### **Para más facilidad existe....**

Duré aproximadamente una semana pensando como iba a hacer para realizar el tutorial. La verdad es que mi computador funciona cuando quiere, pero cuando no, es un total caos.

Llegué a hacerme a la idea de que en plena grabación del proceso para utilizar los programas, el computador se trabaría y me tocaría repetir un millon de veces el mismo proceso hasta que se le diera la gana de funcionar.

No tenía más alternativas que hacerlo con mi PC, pues mi papa se había ido de viaje y se había llevado consigo su computador. Llegó el día de hacer el trabajo, primero empecé por

hablarle bonito al computador para que tuviera piedad de mi y después a rezarle a Dios para que me ayudara. Debo decir que siempre he creído que hasta una pared posee energía y me ha pasado que cuando se traba mi computador y le empiezo a decir cosas feas se empeora la situación, es por esto que siempre utilizo la técnica de decirle cosas bonitas a las cosas que me rodean para que su energía este en sus niveles más altos. Suena loco! Lo se.. pero funciona.

A mi me funcionó, descargue todos los programas que debía bajar para realizar el proceso y no hubo ningún problema en eso. En ciertas partes del proceso no funcionaron algunos factores pero con mis compañeras nos inventamos algo para mostrar cómo funcionaría ese pedazo. Sé que el video quedó largo pero la verdad es que nos tomamos muy enserio el papel de tutoras y decidimos implementar la voz de profesora, lo cual pienso que nos da unos puntos positivos de más.

Después de saber para que sirve y como se utiliza Ref Works, RefGrab-it y la extensa base de datos que tiene la biblioteca de la universidad Javeriana, me pregunté... ¿Por qué hasta ahora nos enseñan esto?.. Es increíble a estas alturas no supiéramos de la existencia de estos programas que al ser nosotros parte de esta comunidad estudiantil tenemos la posibilidad de tener una excelente ayuda para referenciar o citar un libro de texto, una película, una revista, etc.

Pero...¿Será que los estudiantes de ingeniería o cualquier otra carrera saben de esto? No lo creo...

A modo de anécdota, les cuento que hace dos semana utilicé la base de datos de la biblioteca Javeriana para citar un ensayo en donde utilice dos autores y me funcionó de maravilla, cuando mi profesora estaba entregando de vuelta los ensayos ya corregidos me preguntó de donde había aprendido a referenciar y a citar tan bien, yo le expliqué dónde y

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

cómo había aprendido y me aseguró que ella nunca había escuchado que existía este medio para realizar estos ejercicios.

La verdad es que esto no debería ser así.

Lo anterior lo puse en forma de crítica constructiva puesto que me parece que esta herramienta debería ser conocida por todos los estudiantes, docentes y administrativos de la Pontificia Universidad Javeriana y los profesores en su totalidad deberían ser los mismos promotores de estas herramientas para facilidad de todos

Testimonio estudiante

### **Semana 12**

<http://gabrielacastromartinez.blogspot.com.co/2015/10/semana-12.html>

Estamos cada vez más cerca del final del semestre. En este punto de vez en cuando me encuentro a mí misma preguntándome si realmente he aprendido, si verdaderamente he dedicado tiempo a aprender y de cuestionarme por si puedo mejorar aspectos en el semestre que se avecina. Esta es la primera vez que me respondo estas inquietudes. Creo que sí he aprendido mucho ya que he dedicado una buena parte de mi tiempo a estudiar y a reflexionar, pero de igual forma sé que tengo muchísimos aspectos por mejorar, pero de esto se trata ¿no?

Introspección y autoevaluación, creo que estas fueron unas de las buenas cosas que me dejó mi colegio incrustadas en la mente. Resulta que en el colegio del que me gradué todas las

reglas e interacciones escolares se rigen por la Teoría de la Elección de William Glasser. Explicar todo lo que esta contiene es un poco complicado y extenso para este blog, pero voy a resumirlo. Esta teoría dice que las personas somos capaces de escoger cómo nos sentimos, cuándo y cómo, y que agentes externos no deben afectar nuestras acciones y decisiones.

Por ejemplo: si llegábamos tarde a la primera clase del día, era inapropiado decir que habíamos llegado tarde porque había trancón, la respuesta inmediata era algo así como: “tú sabes que en Bogotá hay trancones, tú puedes salir más temprano para poder llegar a tiempo. La razón real por la que llegaste tarde es porque tú mismo te levantaste tarde”.

Ya deben estar pensando que estaban locos y que ni de chiste estudiarían en este colegio, pero debo decir que así como puede sonar molesto, puede ser muy útil que desde niño te metan esto en la cabeza. A ti nadie te estaba diciendo que tenías que estudiar o que tenías que entrar a clase, dependía de ti hacerlo y no es que no hubieran consecuencias para las personas que no cumplieran con sus deberes académicos, tú decidías si estudiar o no para el examen pero si no te iba bien, las consecuencias eran las mismas que en cualquier otro colegio.

Entonces lo que quiero decir es que desde que me acuerdo se me ha inculcado el hacer cosas por mi cuenta y de responsabilizarme por mis actos, y creo que una buena forma de responsabilizarme por aprender realmente las cosas para la posteridad es estudiar, y como dijo Sebastián en la clase pasada, “una buena forma de aprender, es enseñando”.

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Entonces, hice toda esta introducción para contarles que hice mi primer video tutorial. El miércoles leímos algunos blogs, como siempre, y repasamos un poco lo que habíamos aprendido la clase pasada sobre RefWorks, el administrador de citas. Salimos más temprano que de costumbre y antes de irnos Sebastián nos dijo que no tendríamos clase el viernes porque quería que utilizáramos el tiempo para hacer una tutorial con Camtasia.

¿Qué? ¿Con mi voz? Por favor, no.

Pero sí, esta fue mi tarea y debo decir que tuve que hacer varios intentos para conseguir un video medianamente decente. Camtasia me pareció un programa buenísimo, es muy sencillo de usar y aparte de grabar, también se puede utilizar para editar, lo recomiendo, es muy completo.

Pero bueno, muy chévere el programa, ya tenía claro lo que quería decir, pero estaba nerviosa porque nunca había hecho algo así. Al final del ejercicio, cuando al fin me decidí por uno de los intentos, me di cuenta que no había sido nada grave y que era cierto que nunca se me iba a olvidar cómo usar RefWorks porque había enseñado cómo hacerlo. ¡Muy buen ejercicio!

Traté de ser lo más breve posible pero me demoré como 14 minutos, me enredé en algunos momentos y no sé si fui clara en todas mis explicaciones, pero lo hice. Entonces

conectando lo que dije al principio de esta entrada, es importante que encontremos formas de reforzar nuestro conocimiento autodidácticamente. Hacer un tutorial o simplemente contarle a alguien nos da la posibilidad de reafirmar el conocimiento y en caso de que existan dudas, nos permite saber que las tenemos y de esta forma podemos saber cuales son nuestros puntos fuertes y débiles.

Acá les dejo los videos que hice con mi compañera Maria Camila Álvarez y si no estás en la clase de Información y Documentación o si estás en la clase pero no te acuerdas de cómo se manejan estas herramientas, obsérvalo. Esperamos que los disfruten y que utilicen estas herramientas que tenemos a nuestra disposición.

Lo último que quiero decir es lo mismo que dije al final de la primera parte del tutorial, creo que muy pocos sabemos cómo utilizar estas herramientas y les aseguro que somos menos los que sabemos que existen, aprovechemos estas ayudas.

Yo sé que esta entrada estuvo un poco caótica, tenía muchos temas por tocar y de pronto no supe cómo abordarlos todos, me disculpo. Gracias y nos vemos la próxima.

Blog Manuela Orrego

Recuerdo bien que años atrás había escuchado de los video-tutoriales que los estudiantes, profesores o personas muy desocupadas hacían en Youtube para enseñar a la gente a usar algún tipo de programa en el computador. Hace unos meses atrás, me tocaba hacer un logo de una empresa que me inventé, no tenia tantas experiencias con el programa de Adobe

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

Ilustrador debido que en el primer semestre de mi universidad el profesor de técnicas computacionales estuvo incapacitado un mes y el reemplazo solo quería que supiéramos usar Adobe Photoshop, entonces mis habilidades en el programa no eran muy buenas que digamos.

Me metí a Youtube un día común y corriente para aprender a crear títulos llamativos y creativos para poderle poner a mi logo, me encontré con un video-tutorial de un señor de Estados Unidos que resultó siendo interesante y logré aprender varias cosas de él, sin embargo este ha sido el primer video-tutorial que no me resulta tan aburrido. La mayoría de los que conocía me parecían muy tediosos, generalmente son personas internacionales y en mi propia y humilde opinión existen algunos acentos que no puedo tolerar. Por ejemplo, el acento español... no puedo con él, o el acento argentino... tampoco. Usualmente las personas que hacen este tipo de video-tutoriales usan una voz que hacen dormir al espectador en menos de cinco segundos, se supone que si uno quiere hacer algo creativo y llamativo pues debe por lo menos tener algo de humor para que se diferencie con los demás videos, por que aun así existen miles de videos de lo mismo, entonces, ¿uno como hace que el de uno sea diferente? Poniéndole un poco de humor y carisma.

Días previos a un accidente que tuve durante un entrenamiento de motocross, en la clase de Información y Documentación habíamos trabajado en uno de los programas para crear diferentes tipos de referencias. Primero habíamos aprendido a usar RefWorks, fue interesante. Después de haber aprendido a usar el primer programa, el segundo programa para nuestro intelecto fue EndNote y resultó siendo un programa fácil y no tan tedioso de usar. Resulta que el profesor Cobos siempre nos decía que estos programas iban a terminar

resultando de mucha utilidad en algún futuro, por ejemplo en el momento que estemos haciendo las tesis para graduarnos, RefWorks y EndNote programas que nos ayudarían de una manera muy positiva a hacer las referencias. En la clase, Cobos nos indicó que teníamos que hacer cinco tipos de referencias, no recuerdo bien exactamente que cantidad de cada tipo teníamos que hacer, pero básicamente eran de películas, artículos, libros, páginas Web, etc. Al terminar el ejercicio, Cobos nos indica que tenemos que hacer un video-tutorial de el mismo programa.

Hace poco habíamos tenido que hacer otro video-tutorial para la misma clase, hicimos el video de RefWorks en parejas. Este video-tutorial resultó siendo muy interesante, mi compañero era Felipe Miranda, y el con su voz de locutor y con su humor logramos hacer un video diferente al de todos. La clase se rió cuando lo vio, debido a que tenia unas ciertas partes en las que hablábamos del pollo, si me preguntan por qué no sabría responderles, Felipe tenia hambre y ya.

Esta vez el video-tutorial era individual, para este tipo de cosas no me considero una persona con mucho humor, hacer chistes y eso no es tanto lo mío, entonces lo considere como un reto interesante debido a que de alguna forma tenia que ser interactivo e interesante para las personas que lo fueran a ver en el momento del auxilio de cualquier programa que no sepan usar. Para este video usé el programa que ya había usado con Felipe previamente, Camtasia. Es un programa fácil de usar, de hecho no requiere de muchos conocimientos técnicos para el desarrollo. Es un programa que al principio me resultaba muy intrigante, cuando no sabia de el, me resultaba interesante en los videos tutoriales que había visto antes la forma en la

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

que funcionaba. Felipe ya sabía usarlo entonces no se nos hizo tan difícil hacer el primer video y a partir de eso aprendí lo básico y lo usé para el nuevo video de EndNote.

Me pareció mucho más interesante hacer el video-tutorial que ser una espectadora de otro, habían momentos en los que me trababa o se me enredaba la lengua mientras grababa mi voz, que por lo cierto no es muy buena para ser locutora. No sé por qué pero mi voz nunca me ha gustado tanto, cuando me escucho por celular pareciera como si tuviera 13 años entonces pensaba que en el video iba a sonar chistoso y que la gente no fuera a tomar tan enserio. En el video no usé chistes ni nada por el estilo, puse una música de fondo que es de mis favoritas, Blink 182, para ser más exacta “All the small things” era el tema que abría el video.

Espero que cualquiera de los dos videos para aquellos que fueron testigos les hayan sido útiles de alguna forma, y que no fueran tan tediosos como los miles y miles que existen en el Internet. Doy mi opinión: Las referencias son importantísimas en cualquier momento de la vida, en la universidad para cualquier trabajo uno debe de usar referencias, me acuerdo una vez que Cobos dijo que los psicólogos eran los que más usaban las referencias, yo hice una cara de pereza debido a que voy hacer el doble programa con psicología y citar no es mi hobby favorito. Entonces termino con decir que estos programas que fueron introducidos a nuestro intelecto van a ser de mucha ayuda en un futuro, la pereza no nos puede ganar.

### **Testimonio estudiante**

**La valentía es la clave del éxito**

Para que decir mentiras, yo soy una de esas personas que pueden pasar horas y horas viendo tutoriales. Personalmente amo ver tutoriales sobre cosas que me apasionan como tutoriales de personas fitness realizando comidas macroamigables, recetas, entrenamientos y también tutoriales de maquillaje y outfits, Es algo que a menudo reviso en mi celular. me suscribo a sus canales, les comento y me encanta ver notificación de que han agregado nuevos videos.

Yo soy de esas personas que no solo ven tutoriales para entretenerse, sino que si no sabe cómo hacer algo o aun si no entiende algo de una clase, directamente entra a Youtube a buscar la respuesta, y lo mejor es que me ha dado buenos resultados. Me he suscrito a muchos canales de personas que me interesan, las admiro, me encanta todo los videos que publican y me he dado cuenta que no solo a mi me encanta esto.

Hace unos días pensaba en como Yuya, una famosa joven que tiene mi misma edad y hace tutoriales desde muy pequeña consiguió llegar hasta el punto de sacar un libro de sus tips de belleza y aparte ser imagen de productos y hasta salir en una revista. Cualquiera puede pensar que es la manera más sencilla de hacer una estrategia de *Personal Branding*, y pues si, pero no es tan fácil como pensamos. para conseguir seguidores, se necesita estrategias como tener buena actitud, personalidad, esforzarse en tener buena relación con los seguidores, renovar el canal, publicar cosas que le interesen a la gente, hacer de buena calidad los tutoriales (y ojo que esto requiere tiempo, grabando, editando, buscando tema y sabiendo que vamos a decir), para mi se necesita, VALENTIA.

En dos ocasiones ya había experimentado que era hacer un tutorial. En el colegio me hicieron hacer un tutorial de maquillaje para Halloween hablando en frances y otro, explicando como usar un programa que se llama Derive. Me acuerdo que la primera vez que me vi, me asuste,

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

me dio pena verme, escucharme hablar, me sentí ridícula, me toco grabarme 10.00000 veces y me desespere un poco aprendiéndome lo que tenia que decir, pero no me dio tan duro porque no tuve que publicarlo en Youtube. Ya para esta vez que tuve que hacer un tutorial para explicar como usar Refworks, Write-n-cite, RefGrabIt y Google Académico, me sentí tranquila al principio porque no tenia que salir yo. No había podido hacerlo porque no supe como bajar en mi Mac el programa, pero cuando lo baje quise intentarlo así que me dispuse:

Antes de grabar pedí el favor de que NADIE hablara o hiciera ruido, rogué al cielo que Crispeta, mi perrita, no ladrara y que por nada del mundo sonara el teléfono, el timbre o el estornudo de alguien. arregle los programas, cerrando ventanas y organizando mis paginas para tener listo todo en pantalla. Listo y cuadrado todo, pero ¿yo?. 3,2,1...Grabando. 3 o 4 segundos de silencio y pensaba ¿y ahora que voy a decir? mmm ¿Buenos días, tardes, noches?, ¿Que día es hoy?, ¿Como me llamo?, ¿Qué voy a explicar?. No se si a alguien más le paso, lo cierto es que me sentí perdida, desorientada, pause la grabación, respire, planeo palabras y empece a grabarme otra vez. Me anime a hablar fluidamente y me ayudo pensar en que le estaba explicando a mi mejor amiga como usar Refworks, esto me ayudo y aunque preciso sonó el teléfono, a alguien le dio por estornudar, ladro crispeta y me enrede una que otra vez y se me salio una que otra palabra inventada e improvisada, logre repetir partes, tener paciencia y divertirme haciendolo.

Tengo que perder la pena por hacer este tipo de cosas, porque a ver, estudio Comunicación Social y me encantaría ser una dura publicista con más de un título y llegar a ser muy famosa y por algo debo empezar. Sin embargo, aun escucharme después de hacer el tutorial me aterra, me critico, me doy duro. Definitivamente hacer tutoriales, crear contenido es para mi una excelente estrategia, no lo digo yo, lo demuestran miles de personas que empiezan con una

idea aparentemente tonta, ridícula o que da pena, pero llegan a lejos. Llegan a ser famosos porque son valientes, porque creen en ellos y se arriesgan. Total uno casi siempre critica cuando no puede hacer algo que los demás si pueden.

Como experiencia es enriquecedora, pero me animaré y eso espero a crear contenido por medio de tutoriales, ganarme mis seguidores, romper miedos y penas, ser valiente y quizás algún día llegar a tener mi propio libro.

### **Trascripción del video**

Estudiante 1 (2015)

Bueno este es el primer video blog que hago para inforydoc

Entones les voy a contar un poquito que hicimos la semana pasada

Empezamos a trabajar con Refworks que es un administrador de bibliografías.

La verdad, me parece bastante fácil de usar. Lo único es que (como nos explicaba Sebastián) No tiene inteligencia artificial. Entonces es complicado que te busque una palabra no la va a asimilar con una parecida así tenga un error ortografía o algo así.

Siempre hay que escribir las tildes las mayúsculas y pues tener paciencia buscando algo si no lo encuentras. Como buscar por título autor año etc.

Lo otro que Sebastián hizo, resaltó toda la semana y durante todas las semanas pasadas es que es muy importante que durante toda la carrera siempre estemos metiendo las cosas que nos leemos sean libros, artículos, revistas , películas. Dentro de Refworks o el administrador que prefiramos. Porque a la hora de hacer la tesis, a mí no todavía me falta mucho. Pero va hacer muy sencillo, porque la tesis no tiene solamente bibliografía sino

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

referencias de lo que uno ha leído en la carrera y va a ser muy sencillo porque toca solo hacer un clic vas a tener todas las referencias.

Mmm sé que da pereza, porque obviamente da hartera meterla en el programa. Todo lo que uno se lee en la carrera, y tiene razón y es muy importante hacerlo y uno se demora 3 minutos o menos.

Lo otro que aprendimos a usar fue Camtasia, la verdad Sebastián tampoco lo explicó sólo dijo: Bájenselo!!! Y graben bajo su blog explicando Refworks. Pero, pues tiene razón en que, mmm no sé. Aprendemos solos- como que Facebook nadie nos enseñó. Nadie nos enseñó a usar Instagram. Y Lo mismo pasa con Camtasia, como que ya tenemos la habilidad de que si nos lo bajamos simplemente como que jugamos un poquito podemos mirar que botones tiene y es muy fácil a mí me paso y pues creo que a todo el mundo que se lo bajo, pues viene con un tutorial y el tutorial era súper básico y explicaba muy bien como grabar, entonces yo me vi el tutorial creo que no se demoraba más de 5 minutos. Y ya supe cómo usarlo y entonces estuvo bien.

Volvería a grabar videos con Camtasia es fácil y pues muestra exactamente lo que uno necesita. Eh también le puse efectos y pues eso es como uno aprende como solo jugándole al programa

Y ya eso fue lo que hicimos en la semana. Empezamos a trabajar Endnote. También que es otro administrador, pero la verdad me gustó mucho más Refworks...mmm no sé cómo que la plataforma es más sencilla. Creo que en Endnote no me encontraba mucho.

Y ya bueno, este es el video blog de hoy.

## **Yo aprendo a pescar sola ¿Y tú?**

Las tecnologías nos acercan al mundo y nos dan la oportunidad de aprender nuevas cosas, he logrado auto aprender a usar muchas herramientas que existen y no conocemos, pero que sobretodo nos facilitan la vida. Hoy en día, no sólo abro Google para consultar en Wikipedia, chatear en Facebook, leer noticias y ver videos en YouTube, para mí, la web es más que eso, es un nuevo mundo en el que voy escarbando y descubriendo.

Hoy les traje algunas cosas que he descubierto, aquí les dejare explicadas las herramientas que aprendí a usar estas dos semanas:

1) Camtasia: Es un instrumento para editar videos y la descarga e instalación es gratuita. Lo que más me gustó de esta herramienta es que permite grabar en tiempo real lo que se va haciendo en la pantalla, es como hacer un *screen* pero en video. Camtasia, es la mejor opción si quieres hacer tutoriales además, en ésta herramienta puedes agregarle al video: voz en off, música, títulos, transiciones, etc. y lo mejor es que no exige mucho esfuerzo.

2) Refworks y Endnote: Son gestores de bibliografías. Estas herramientas son pagas pero valen la pena. A mí (como estudiante) me ahorran un montón de tiempo, ya que me facilitan todo lo que tiene que ver con citar y escribir referencias. Estos gestores bibliográficos nos dejan directamente buscar en bases de datos referencias, agregarlas a una cuenta personal y organizarlas en carpetas. También, se pueden crear manualmente referencias nuevas.

## YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES

Lo bueno de Refworks y Endnote es que nos permite tener siempre las referencias en cualquier computador con acceso a internet. Además, Refworks y Endnote cuentan con dos herramientas fundamentales. Esas herramientas tienen diferentes nombres en cada gestor, pero igual, lo importante es que funcionan para lo mismo.

Una de esas se debe usar con el navegador, después de instalada quedará en los favoritos y sirve para que cuando necesites citar sitios web la herramienta automáticamente extraiga toda la información de la página y emita la referencia automáticamente. Lo único que le toca hacer a la persona es exportarla a su cuenta privada en el gestor.

Por otro lado la segunda herramienta también toca descargarla e instalarla para que quede en Word. Su función es sincronizar Microsoft Office Word con tu cuenta online en el gestor y así permitirte usar las citas y referencias que tienes guardadas, directamente en el documento sin necesidad de Internet.

3) Google Scholar: Es difícil encontrar fuentes verdaderas en Google que es un lugar donde cualquiera puede escribir, por eso, Google Académico es el buscador perfecto para conseguir información real, certificada y veraz. Con esta opción de Google se puede citar directamente desde el navegador, ya que Google te brinda la referencia, es decir, hace todo.

Más adelante, cuando haya aprendido más ayudas, se las haré saber. En conclusión, deben saber que es importante que *cacharreen*, exploren y busquen en el mar de la Internet donde estoy segura que hay infinitos tesoros por encontrar.

Nadie les enseñó a usar Facebook, nosotros mismos descubrimos el uso, asimismo, no siempre necesitamos de un master en tecnologías que nos dicte clases, lo que simplemente necesitamos es disposición y lo demás lo hace el autoaprendizaje, capacidad que nos hará recorrer caminos recónditos.

Por último quiero decirles que si tienen más tips valiosos acerca de la tecnología y las herramientas que nos ayuden en la vida profesional son bienvenidos todos.

Testimonio estudiante

### **Aprender enseñando y la nueva internet**

En las últimas clases trabajamos sobre las herramientas de referencia que ya mencioné en este blog e hicimos un repaso por la evolución que ha tenido el internet.

En cuanto a las herramientas de referencia, nos topamos con otra llamada *Endnote*, la cual, básicamente, cumple las mismas funciones que *Refworks*. Así que, en lugar de detenerme en el funcionamiento y las ventajas de *Endnote*, quisiera hacer énfasis en el ejercicio que se nos pidió realizar para aprender a utilizar estas herramientas de la mejor manera. Dicho trabajo consistía en elaborar un tutorial audiovisual, con la ayuda de una aplicación llamada Camtasia, para aprender sobre las herramientas a la vez que enseñamos a usarlas.

Lo que me interesó de este ejercicio, es que demostró lo que Sebastian ha repetido siempre en estas últimas clases, enseñando se aprenda más y con mayor facilidad. El vernos obligados a retener alguna información, se facilita y se agiliza en el momento de codificarla y sintetizarla para que otros, por medio de nuestras propias palabras, también la puedan entender. Es por eso que me puse a investigar un poco a cerca de este tema, y encontré cosas que me sorprendieron bastante.

Dos estudios, uno de la revista *Science* y otro de la revista *Intelligence*, ambas autoridades en temas científicos, demuestran que el mayor coeficiente intelectual que un primogénito adquiere se deriva

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

del tiempo que han gastado enseñando a sus hermanos pequeños. Esto debido a que la enseñanza nos pide un mayor esfuerzo para entender, recordar y aplicar lo que estamos estudiando. De ahí que, cuando un profesor se enfrenta a la preparación de una clase, debe buscar puntos claves en la teoría y organizar la información de una manera coherente.

Encontré también que la Universidad de Pensilvania ha puesto en marcha un programa en el que estudiantes de informática de la universidad enseñan a estudiantes de bachillerato, los cuales, a su vez, enseñan lo aprendido a estudiantes de secundaria. El programa tiene como fin dar cuenta de las remuneraciones cognitivas que implica el enseñar e incentiva a los jóvenes a adoptar una posición de mentores frente a los más pequeños, causando una cadena en la cual todos se benefician de ese “aprender enseñando”.

En cuanto al desarrollo de la internet, vimos cómo esta ha ido avanzando de una manera muy acelerada, empezando en la 1.0 para transformarse en la 2.0 y posteriormente en la 3.0, de la cual me valgo en este momento para escribir y publicar estas líneas. Además, vimos como el mundo se encuentra a la expectativa de una pronta llegada de la web 4.0, la cual plantea unos avances tecnológicos importantes y que llegan incluso a dar miedo.

La web 1.0 se conoce en sus inicios como el Arpanet y era utilizada exclusivamente por la inteligencia militar del siglo XX, así que, paradójicamente, debemos el avance tecnológico que hoy más disfrutamos a los vestigios de la guerra que tanto daño y marcas dejaron en la humanidad. Al ver las ventajas del Arpanet, las bibliotecas empezaron a valerse de él para intercambiar información. Luego fue que el internet se abrió al público en general. En estos inicios la información se limitaba principalmente a la cultura y, debido a la escasa tecnología, los diseños de las páginas eran muy pobres. Una persona, la cual recibía el nombre de Webmaster, se encargaba de hacer las páginas web que se le requerían, ya que no se tenía accesibilidad para crear una página propia.

Posteriormente, el mundo presenciaría la llegada de la web 2.0, la cual surge por allá en el 2004 y 2005 y que se diferenciaría de su antecesora por ser bidimensional, es decir, por tener dos sentidos. Es en este momento cuando internet se convierte en una plataforma en donde las personas pueden publicar sus contenidos, llenándose de redes sociales, blogs y herramientas para subir información de todo tipo. Así, se dio paso a una ampliación del conocimiento y a una democratización de la información.

Algunos años después llegaría la web 3.0, la cual utilizamos hoy en día, y que se diferencia de la 2.0 debido a la denominada “inteligencia artificial”. Dicha inteligencia artificial convirtió a la internet en un fenómeno que se intercomunica con nosotros, reconociendo nuestros gustos y preferencias. Permite encontrar, compartir e integrar la información de manera más fácil y, además, le abre el espacio a esta en diferentes dispositivos como celulares, tabletas, consolas de videojuego, etc.

Sin entender aún todo lo que representa la web 3.0, el mundo ya está a la expectativa de la 4.0, lo cual demuestra la velocidad a la que se está avanzando en esta materia. Solo para que ustedes se hagan una idea, la web 4.0 podría significar dialogar en línea de forma natural con un agente virtual, integración directa en nuestros automóviles e incluso implantes neuronales que permitan un acceso directo a la red.

Y, si bien lo anterior se puede imaginar como algo muy bonito, estoy seguro de que causaría la pérdida completa de nuestra privacidad, además de sumirnos de una forma mucho más

## **YOUTUBER ACADÉMICO: PEDAGOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN NATIVOS DIGITALES**

critica en la dependencia que hemos desarrollado frente a la tecnología. Con el recibimiento de esta nueva web se deberá tener muy en cuenta los riesgos que plantea la internet para tantos aspectos de nuestras vidas, los cuales he mencionado anteriormente en este blog.