

IV Reunión Nacional de Investigadoras/es en Juventudes de Argentina
“Juventudes. Campos de saberes y campos de intervención. De los avances a la agenda aún pendiente” Red de Investigadores/as en Juventudes Argentina.
Facultad de Ciencias Economico-Sociales (UNSL), Villa Mercedes, 2014.

¡OH Jovenes! Entre saberes deslocalizados, contingentes y colectivos.

Quiroga Sergio Ricardo y Avogadro-Thomé, Marisa; Instituto Universitario de Seguridad Pública (Argentina).

Cita:

Quiroga Sergio Ricardo y Avogadro-Thomé, Marisa; Instituto Universitario de Seguridad Pública (Argentina) (2014). *¡OH Jovenes! Entre saberes deslocalizados, contingentes y colectivos. IV Reunión Nacional de Investigadoras/es en Juventudes de Argentina “Juventudes. Campos de saberes y campos de intervención. De los avances a la agenda aún pendiente” Red de Investigadores/as en Juventudes Argentina. Facultad de Ciencias Economico-Sociales (UNSL), Villa Mercedes.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/sergio.ricardo.quiroga/183>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pgPS/4UT>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Grupo de Trabajo: 3. Comunicación y tecnologías
Título: **¡OH JOVENES! ENTRE SABERES DESLOCALIZADOS,
CONTINGENTES Y COLECTIVOS.**

Autores:

Sergio Ricardo Quiroga. Especialista Educación Superior, Docente –
Email: sergioricardoquiroga@gmail.com

Marisa Avogadro Thomé. Master en comunicación y educación, Docente
Email: marisaavogadro@uolsinectis.com.ar

Sociedad de la información y gestión del conocimiento

El conocimiento del mundo se ha transformado en materia prima y en una necesidad para vivir, desde los deseos y ganas intelectuales de las personas de conocer y estudiar. Los procesos de globalización económica se enfrentan a problemas históricos y actuales en la llamada sociedad del conocimiento caracterizada por su complejidad. Internet establece y configura un espacio en la sociedad del conocimiento a través de la información, promoviendo una cultura global.

El concepto de sociedades del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas. En todas las sociedades existieron siempre diferentes formas de conocimiento y cultura que intervienen en la construcción de las mismas, comprendidas aquellas vinculadas sinérgicamente por el progreso científico y técnico moderno.

En 1995 Nonaka y Takeuchi dan a conocer el modelo de ciclos de producción del conocimiento y cambian el concepto tradicional de la organización basada en el principio de estructura cuya misión es la producción de bienes, para pasar a hablar de una nueva dimensión, la cognitiva, donde el capital intelectual es la fuerza primera que poseen las organizaciones para crear, emplear y transferir sus conocimientos. Ellos se refieren a un conocimiento más abarcativo, que comprende tanto el saber explícito como el tácito. El saber explícito, expresado en palabras y números, es transmisible y compartido en forma de procedimientos codificados, fórmulas científicas o principios universales. Es estructurado y transferible a través del lenguaje formal y sistemático. El saber tácito, es personalizado y de formalización compleja, es difícil de transmitir porque no tiene forma explícita; está ligado a la acción, a las rutinas.

Nonaka y Takeuchi se refieren a cuatro tipos de circulación o de conversión del conocimiento dentro de una misma organización: 1) la socialización 2) La externalización, 3) la internalización y 4) la combinación de los saberes explícitos.

Los autores concluyen destacando la relevancia del conocimiento tácito, que al ser adquirido por experiencia y ser propio de cada uno, es una fuente importante para la innovación y es difícil de verbalizar.

Esta gestión del conocimiento propone que datos, información y conocimiento se relacionan de la siguiente manera: los datos estructurados se transforman en información y

dicha información, vinculada a un contexto y una serie de habilidades personales, se transforma en saber. El conocimiento dentro de la organización, relacionado con las capacidades organizativas, se transforma en capital intelectual.

Para Bauman (2002) la modernidad líquida, es aquella posibilidad de una modernidad fructífera y verdadera que escapa y la cultura ya no es signo de crecimiento, superación, conocimiento, refinamiento; es decir la cultura como progreso ha dejado de ser un discurso (Bauman,2002). Esto sucede mientras percibimos que los jóvenes tienen probablemente más educación y menos empleo, están más informados, tienen un déficit de participación, aspiran a la autonomía y están limitados (o empobrecidos) por la supervivencia económica, pero muchos viven en la exclusión social y tendrán un medioambiente más devastado.

Un hecho que a menudo se omite es la idea de que Internet tiene historia como toda construcción social y que los productos culturales son hechos por personas reales, con un orden del día, esfuerzos y una vida cotidiana y una contextualización social. Deberíamos entonces, intentar equilibrar esta percepción de marcos dominantes de análisis y centrar nuestra mirada en los comienzos y contextos de los productos culturales, es decir, en su economía política y su historia individual en la emergencia, ya que tales productos no son inocentes (Quiroga, 2014:55).

Autores como Walter Benjamín, T.W. Adorno, Marshal McLuhan, Lewis Mumford, Anthony Giddens, y Manuel Castells han explicado el nacimiento de la modernidad occidental a través de los cambios introducidos por las tecnologías de comunicaciones. Hoy sabemos que la forma y la sustancia que le otorgamos a la realidad por medio de nuestras palabras constituye nuestra propia realidad interior. Los límites de nuestros lenguajes, enunciaba Wittgenstein, son los límites de nuestros mundos. Ergo, inventar un lenguaje es inventar una forma de vida. Monereo (2004) destaca que nuevas mentes virtuales han aparecido, nativos tecnológicos, jóvenes y adolescentes para los que el computador es un medio tan incorporado a su cotidianidad que se vuelve transparente y el lenguaje que permite comunicarse, interactuar y aprender, los interfaces que emplean las tecnologías de la información (TIC).

Las sociedades del conocimiento no se reducen a la sociedad de la información. El advenimiento de una sociedad mundial de la información como resultado de la revolución de las nuevas tecnologías se constituye en una herramienta para la realización de auténticas sociedades del conocimiento. El desarrollo de las redes, por sí solo, no puede sentar las bases de la sociedad del conocimiento.

Cibercultura:

La palabra cultura posee múltiples significados, tantos como autores que se han dedicado a estudiar el tema. En el uso diario se emplea este vocablo, como sinónimo de arte. Pero hay que destacar que desde un punto de vista antropológico, cultura es todo lo creado por el hombre, en tanto acción mundanizante del hombre sobre el cosmos. Es una expresión integral del ser humano, que le permite sobrevivir, reproducir el cuerpo social y mantenerlo unido.

La cultura se trasmite y por ello, también es información que debe ser transmitida. Para ello se vale del proceso de socialización, por el cual se aprende esa cultura que opera como comunicación y que abarca desde el nacimiento hasta la muerte del individuo. En este desarrollo interviene primeramente la familia, en los años decisivos de la conformación de la personalidad nuclear y le siguen la escuela, grupos religiosos, de trabajo, de estudio, de recreación; los medios de comunicación.

Dentro de los medios de comunicación, ahora incluimos a Internet, como el medio de comunicación del Tercer Milenio, con sus ventajas y desventajas y donde la cultura referida se desarrollará en dos planos: el de la sociedad virtual constituyendo la cibercultura y el de la sociedad real, adonde también se experimentan cambios sostenidamente.

Recordemos que en el mundo, hay aproximadamente unos 2.400 millones de cibernautas, al 30 de junio de 2012 (www.exitoexportador.com); de los cuales, 190 millones pertenecen a Sud América, 274 millones a Norte América, 51.5 millones a América Central y 13.5 millones al Caribe. En ese espectro, la Argentina participa con 28 millones de usuarios a la misma fecha (<http://www.exitoexportador.com/stats2.htm#sur>), siendo el porcentaje de penetración (relación entre la cantidad de población total del país y la de usuarios de Internet) de 66,4%, uno de los más elevados entre los países de Latinoamérica.

Los tiempos actuales son tiempos de permanentes cambios en todas las instancias sociales y de procesos de aceleración histórica y de globalización. Vivimos en una sociedad interconectada o de la información (SI), donde las nuevas tecnologías de los medios de comunicación ofrecen variadas posibilidades de transmisión y generación de información, traspasando barreras geográficas y culturales y recorriendo el mundo en tiempos antes impensados. Esto trae aparejado su influencia en las estructuras sociales, ocupacionales, el comportamiento económico y las actividades diarias.

Existe una modificación en las formas de uso de la comunicación. Alvin Toffler afirma "estamos creando una nueva sociedad. No una sociedad cambiada" y seguramente allí radica la diferencia. Nuevas formas de conducta, nuevos modelos, nuevas necesidades. Las nuevas tecnologías sustituyen a otras formas de intercambio tecnológico y a otras maneras de relación social.

En este entorno es donde se desarrolla Internet y diríamos que este medio de comunicación se mueve por pares de opuestos, generando por así decirlo, una cultura de polaridades que conviven. Por ejemplo una característica de Internet es su libertad, ya que todos los que lo desean publican; pero al mismo tiempo se diseminan virus informáticos; remedios "milagrosos" para enfermedades probadamente incurables, se generan ciberdelitos y una larga lista.

Otra característica que se da juntamente con la libertad es el anonimato, porque no hace falta que las personas firmen lo que escriben o bien pueden hacerlo con datos falsos. Este anonimato a su vez va en detrimento de la credibilidad, la confiabilidad de las fuentes y la producción de delitos. Así los elementos que caracterizan y son ventajas por una parte de la cibercultura, se transforman también en desventajas.

Internet está conformada por grupos que cambian constantemente, se agregan personas, salen otras, se arman y desarman comunidades, páginas, asociaciones. Se constituye un verdadero universo multicultural, sin fronteras de tiempo y espacio. Con diferentes manifestaciones de interactividad y con un sentido de ubicuidad, esa presencia a un mismo tiempo en diferentes partes.

En este marco, esta cultura de las nuevas tecnologías comienza a perfilarse. Esta cibercultura, la del ciberespacio, que recién se está escribiendo, en un camino que por nuevo, estamos aprendiendo a recorrer.

Cultura, entendida desde el punto de vista antropológico, como toda acción del hombre sobre el mundo, se está perfilando con una nueva imagen en el ámbito de la cibercultura. Internet, un medio de comunicación, que nos vincula con diferentes países, distintas personas, con un código todavía desconocido para una gran cantidad de ellas, con herramientas que ni siquiera son empleadas en su máxima capacidad, ya que la mayoría de las personas emplean mayormente la búsqueda de palabras o el correo electrónico y el chat. Cibercultura que hoy pone en contacto a aquellos que han emigrado de sus tierras natales y encuentran en los periódicos de sus países publicados en la web, la cercanía que necesitan, que los enlaza más allá del espacio y el tiempo, con letras, imágenes y modos de vida.

Educación en el nuevo paradigma de las NTIC

El proceso de desarrollo histórico de los medios de comunicación, ha representado el optimismo y la esperanza de nuevas posibilidades sociales que contribuirían a la transformación de la sociedad más democrática, transparente y plural. En el último tercio del siglo XX, el mundo ha sido testigo de una constante y acelerada innovación tecnológica en este campo.

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) es un concepto utilizado por Manuel Castells, quien considera que con la denominación de NTIC se incluyen: "...el conjunto convergente de tecnologías en microelectrónica, computación (máquinas y software), telecomunicaciones/transmisiones, y la optoelectrónica" (Castells, 1999).

Adolescentes, culturas y tecnologías

Los jóvenes desempeñan un rol fundamental en este ámbito, sus voces están presentes, y a menudo son un motor impulsor de la utilización de las nuevas tecnologías y contribuyen a insertar la práctica de éstas en la vida diaria, donde el conocimiento es un sendero interminable hacia la sabiduría.

Los adolescentes y jóvenes viven hoy un tiempo caracterizado por la innovación tecnológica, los entornos digitales y su difusión constante. Una época en la que nos encontramos ante la prácticamente desaparición del sentido de pertenencia social del ser humano al volverse independiente. Cuando el ser humano tiene posibilidades reales de ser individual, la sociedad ya no es aquella suma de individualidades si no el conjunto de las mismas.

Cultura

Mientras los docentes viven en la escuela en el medio de una cultura impresagutemberiana y los nuevos medios audiovisuales e interactivos en el contexto de las TIC, los estudiantes se aburren a menudo. Los pedagogos nos han advertido sobre que la creatividad y la complejidad no constituyen un estatuto que surge de la nada, se desarrolla en un proceso lento de desarrollo y construcción de herramientas básicas para pensar y aprender, y que este exige una apropiación de conocimientos y rutinas y una adaptación o transformación de los espacios escolares, entre otros factores concomitantes. La escuela parece un espacio mediado entre dos mundos o dos culturas que pueden ser amigables o antagónicas. El universo icónico con que se mueven los estudiantes suele chocar con el mundo analógico de los profesores y los directivos escolares. Son estudiantes que han tenido y tienen posibilidades de aprendizaje y comunicación con diferentes tipos de sistemas computarizados basados en la tecnología digital de forma permanente y cotidiana, desarrollada casi totalmente de manera acrítica.

Es posible mediar con toda la cultura del ser humano destaca Prieto Castillo (2011:95), al tiempo que señala que los antiguos anhelos de la cultura como totalidad, del entrecruzamiento disciplinar, se concretan en la labor pedagógica a través de un esfuerzo de mediar que signifique la promoción y el acompañamiento del aprendizaje (Prieto Castillo, 2011:96).

Los estados provinciales y los nacionales han distribuido y reparten notebooks a los estudiantes, más como elemento publicitario que con el convencimiento de que los ordenadores transformaran la educación. Computadoras por doquier en escuelas que no tienen Internet, en aulas anticuadas con docentes con tizas en las manos. Docentes preocupados por la educación y el aprendizaje de sus estudiantes a los que quieren comprender. Docentes con ordenadores que no saben qué hacer con ella. ¿A quién se le ocurrió distribuir computadores sin capacitarlos previamente? En una misma clase, estudiantes con netbooks y estudiantes sin ellas. La diversidad y heterogeneidad de los estudiantes asoma por donde miremos en las escuelas actuales que parecen de otra época. La taxativa diferencia entre nativos digitales e inmigrantes digitales ¿es una separación biológica o psicológica?

Mientras se define a un nativo digital como la persona que ha nacido en la década de 1980 y/o 1990, donde las tecnologías ya están desarrolladas y los inmigrantes digitales a los nacidos entre 1940 y 1980; debemos tener presente también que se puede ser nativo digital por la fecha de nacimiento y aún, ser analfabeto digital, porque no se está en contacto con las tecnologías y/o no se las conoce. Todos estos enfoques se muestran bastante reducidos para examinar la relación entre el hombre y las nuevas tecnologías.

Preenski (2001) destaca que se plantea un problema, una ruptura, una brecha digital y generacional que no puede ser ignorada ni aceptada sin propósito de cambiarla. Agrega que los *Inmigrantes Digitales* que se dedican a la enseñanza están empleando una "lengua" obsoleta (la propia de la edad pre-digital) para instruir a una generación que controla perfectamente dicha "lengua". Sin embargo, es un reduccionismo manifiesto pensar en el tema

de la edad meramente para caracterizar dos grupos puros como los nativos e inmigrantes digitales, cuando lo verdaderamente relevante es la actitud que cada persona manifiesta a la hora de experimentar con la tecnología.

¿Para qué sirve la computadora en la escuela? Voces de los estudiantes

En breves redacciones solicitamos a un grupo de estudiantes secundarios de la ciudad de Villa Mercedes, que se expresara libremente en base a cuatro temáticas:

- ¿Para qué sirve a los estudiantes tener Internet y una netbook?
- ¿Los profesores deberían usar más tecnología para preparar sus clases?
- ¿Cómo debería ser un aula con más tecnología?
- ¿Cuáles son los mayores peligros o amenazas en Internet?

Estudiantes de 4to año de una escuela secundaria de Villa Mercedes, dieron distintas respuestas. *“Sirve para buscar información reciente, tener contacto con otras culturas y realizar investigación y búsquedas con mayor rapidez”* contestó Melina. *“Te comunicas más rápido con un costo mínimo con personas de todo el mundo”* indico Milagros. *“Sirve para aprender a hablar mejor, comunicarse mejor con las personas”* dijo Vale. *“La computadora sirve para escribir, jugar, investigar y sacar información”* expresó Enzo.

Juli agrega que *“la computadora sirve para la educación cuando tenemos acceso a Internet, porque sin ella, no es demasiado útil”*. Maira agrega que *“la computadora en la educación sirve para buscar información en Internet y acceder a programas como por ejemplos los traductores. También para leer los diarios y estar informados”*.

Surge una pregunta ¿Qué sabemos los profesores sobre el uso educativo de la computadora y su implementación en el aula? ¿están preparados los espacios físicos escolares para el cambio educativo que supone el uso del ordenador en el aula? ¿están preparadas las escuelas? ¿Qué tipo de clases dar? ¿Qué características deben tener las experiencias y qué tipo de saber necesitamos construir?

Sobre el uso de la tecnología por parte de los docentes Lissete señaló que *“depende cada profesor, podrían aprender más de lo que saben, cosas nuevas para enseñarnos a nosotros”*. Cintia agrega que *“si los profesores supieran más de tecnologías las clases serían más divertidas y más fáciles”*. Ariana manifestó que *“...tampoco es tan importante tener tanta tecnología en las clases para aprender”*. Barbará sentenció *“la verdad es que me gustaría que trabajaran con más tecnología, sería más entretenido y se entendería más”*.

Cuando se les preguntó a los estudiantes sobre cómo debería ser un aula con más tecnología, Bárbara agregó que *“me imagino un aula oscura con muchas computadoras, y en vez de un pizarrón una pantalla grande, táctil, puertas automáticas, sillas que se mueven...”*. Ariana afirma que *“...en un aula con tecnología ya no habría pizarrón con tizas, no habría cuadernos, ni libros...”*. Abigail que *“...en vez de un pizarrón habría un proyector, con lugares más amplios (aulas) con cosas que no tenemos y que necesitamos...”* Cinta dice *“...un aula con tecnología es un aula con Internet”*. Florencia manifiesta que *“...pantallas, sillas bancos*

unidos para trabajar mejor con el compañero es un aula con tecnología”. Lisette declara que *“debería tener pantalla para que presenten trabajos los estudiantes y verlos entre todos...televisor para ver películas sobre temas relacionados”*. Tamara dice que *“es una con más opciones, un poco más independiente y que permite hacer trabajos”*.

Sobre los peligros de Internet y las redes sociales, Bárbara señala que *“no sabemos a qué estamos expuestos, por ejemplo en you tube suben cualquier video que puede ser tuyo o de cualquiera, y no sabes quién te lo está mirando y quien no”*. Florencia afirma que en Internet *“el problema son los hackers”*. Ariana señala *“hablar con desconocidos puede ser peligroso”*. Liz afirma que *“mayormente en Internet no, solo su uso en redes sociales como Facebook, Twitter, y el correo electrónico puede haber casos graves y desagradables como las violaciones, los asalto o las desapariciones. En muchos casos pasa eso, pero sí sabemos cómo usarlos y proteger nuestra privacidad, tenemos menos riesgos”*.

Asimismo, de la experiencia del dictado de clases en el Profesorado para profesionales en Mendoza, en la materia Análisis de software educativos, y como resultado de haber realizado los estudiantes durante varios años trabajos donde debían investigar el marco de referencia, empleo y características de los laboratorios de informática en escuelas tanto de nivel inicial como polimodal, de áreas urbanas y rurales, concluyen los profesionales: *que son pocos los profesores que emplean software educativos. Que las netbooks han sido distribuidas primero entre los alumnos y que en muchos casos los docentes no han tenido capacitación para emplearlos. Que la realización de las clases con este tipo de tecnologías supone disponer de un tiempo extra al destinado a la clase, para buscar los materiales, investigarlos y en consecuencia, aplicarlos en la clase. En otros casos, las escuelas no disponen de conexión a Internet y por lo tanto tienen los alumnos las netbooks mas no las pueden utilizar, etc,*

Esto deja traslucir un empleo de tecnologías como mera herramientas, que se incorporan sin pensar en los objetivos pedagógicos y en las estrategias necesarias para alcanzarlos.

Tecnologías y mediación

Litwin (2005) ha destacado que desde las escuelas hasta las unidades académicas universitarias, las tecnologías se han utilizado como herramientas para favorecer las comprensiones.

La construcción virtual de la mente debe acompañarse de la mediación propositiva y sistemática de algunos agentes educativos, educadores que mayoritariamente son emigrantes tecnológicos, caminantes del sendero de una cultura impresa a otra digital, pero que son aportantes de un conjunto de recursos de gestión de la información dominante y textual, entre los contenidos que vehiculizan las TIC, sin los cuales las nuevas generaciones podrían naufragar y ser engullidos por un océano saturado de conocimientos válidos, pero también contaminado por la manipulación, el mercantilismo, la intoxicación informativa y la más absoluta banalidad (Monereo C,2004).

Si podemos empezar a considerar a los estudiantes como nativos tecnológicos, es decir personas que han compartido buena parte de sus experiencias de aprendizaje y comunicación con distintos tipos de sistemas computarizados basados en la tecnología digital de forma permanente y cotidiana, muchas veces desarrollada de manera acrítica.

Los nuevos estudiantes – nuevos jóvenes - procesan la información, aprenden y se enfrentan a la resolución de problemas de forma distinta a la generación que se educó con los textos impresos.

Desde una mirada epistemológica crítica, reconociendo la complejidad de los fenómenos sociales que examinamos, donde se evidencia el poder y la promesa del uso de la tecnología en el ambiente educativo, aparece en constante tensión con la mediación reflexiva que el usuario realiza para establecer contextos, ideas (ideologías), discursos, y validez de los datos presentados. La tecnología y los medios sociales aparentan ser portadores de “verdad”, de contar con una validez por sí mismos pero no son inocentes ya que sus producciones son utilizadas por profesores o estudiantes acríticamente ¿Quién produce los videos de *youtube*?

Todo producto tecnológico-mediático no está exento de ideas y significados. La clase es un espacio de interacción y mediación social, antes que una plataforma de espectadores y muchas veces encontramos que la última tecnología no es necesariamente la más adecuada. Wikipedia, diccionarios, blogs, páginas web especializadas por temas, son ejemplos de cómo la información y el conocimiento se ha virtualizado en los últimos veinte años. La verdad de la información se encuentra en la pantalla de proyección y el espacio del curso se convierte en una transcripción de la pantalla al cuaderno y la pregunta que emerge finalmente es: ¿qué constituye la hora de clase? ¿Personas interactuando entre sí, o espectadores consumiendo información? ¿Pizarrón o pantallas, cuadernos o neetbooks? ¿Aulas cerradas o aulas abiertas? El rol crítico y transformador del educador aparece con toda su fuerza frente a esta realidad, frente a una realidad de escuelas casi “desconectadas” del mundo digital, con limitaciones en los equipos y materiales, con dificultades de infraestructuras, creciente ausentismo, bajos salarios docentes, situaciones de bullying y cyberbullying, violencia y en contextos con escasa inversión en capacitación y actualización docente.

La idea de poder enseñar en la sociedad del conocimiento, es una poderosa concepción que nos permitiría como docentes críticos, romper con la tradición de una concepción bancaria y cerrada del saber, por un saber deslocalizado, contingente, colectivo, donde los elementos materiales también cuentan. La intercreatividad sustenta sus bases en la convicción de que avanzar en una metodología de intercambio creativo progresivo, en un aula del “nosotros”, en el docente coordinador y abierto a los saberes colectivos, es posible alcanzar un grado de conocimiento cooperativo que beneficia y enriquece a todos los que participan de esa interacción.

Bibliografía

- Avogadro, Marisa. (2005). *Internet: el medio de comunicación*. En "Internet y la sociedad de la Información". Tomo 2, pág. 23 a 47. Ecuador: CIESPAL
- Bauman, Z. (2002). *Society under siege*. Cambridge: Polity Press.
- Burbules, N. y Callister, T. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Granica.
- Castells, Manuel. (1999) *La era de la información. La sociedad red*. Volumen I. México: Siglo XXI Editores.
- De Haro, J. J. (2010). *Redes sociales para la educación*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Estadísticas Mundiales de Internet*. Disponible en: www.exitoexportador.com/stats.htm
- Estadísticas de Internet. América*. Disponible en <http://www.exitoexportador.com/stats2.htm#sur>. Recuperado el 20 de agosto de 2014.
- Fainholc, Beatriz (1999). *La interactividad en la educación a distancia*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Litwin L. (2005) *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. En: *La tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Monereo, C. (2004). "La construcción virtual de la mente: implicaciones psicoeducativas Interactive Educational Multimedia, number 9 (November 2004). <http://www.ub.es/multimedia/iem>: Amorrortu.
- Morin, Edgar (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Objetivos de desarrollo del Milenio* (2006). Banco Mundial. Disponible en www.bancomundial.org/temas/omd/definiciones.htm. Recuperado el 10 de setiembre de 2007.
- Prensky, M. (2001). *Nativos o Inmigrantes digitales*. From *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Adaptación al castellano del texto original "Digital Natives, Digital Immigrants".
- Prieto Castillo (2011) *La comunicación en la educación*. Buenos Aires: La Crujía. Buenos Aires.
- Quiroga, S. R. (2014). *Comunicación: intelectualidad y pensamiento crítico*. Prismas comunicológicos. Alemania: Académica Española.