

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1821>

## Cultura digital, un análisis en educación superior

Digital culture, an analysis in higher education

**Rosa María Ortega Sánchez**

ortegarosy@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0464-4017>

Universidad de Guadalajara

Guadalajara – México

Artículo recibido: 22 de febrero de 2024. Aceptado para publicación: 05 de marzo de 2024.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### Resumen


La cultura digital promueve los efectos de la tecnología, el modo de interactuar de las personas explorando y dando calidad al mundo de la educación superior. El objetivo de la presente investigación es analizar la cultura digital, evidenciar el uso y acceso a la tecnología en educación superior del Centro Universitario del Norte, Universidad de Guadalajara, México., el estudio se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo de corte descriptivo, con una muestra aleatoria de estudiantes del mismo centro, utilizando como instrumento un cuestionario, que arrojó como resultados consistentes que los estudiantes tienen acceso a las herramientas tecnológicas, cabe resaltar que tienen las suficientes habilidades para hacer uso de ellas, más sin embargo se manifiesta tener la necesidad de fomentar la cultura digital por medio de la capacitación en tecnologías. Como conclusión importante se invita a reflexionar sobre la cultura digital en las instituciones educativas, que representa una realidad tecnológica.

*Palabras clave:* cultura digital, educación, tecnología

### Abstract

Digital culture promotes the effects of technology, the way people interact by exploring and giving quality to the world of higher education. The objective of this research is to analyze digital culture, demonstrate the use and access to technology in higher education at the Centro Universitario del Norte, University of Guadalajara, Mexico. The study was carried out with a descriptive quantitative approach. with a random sample of students from the same center, using a questionnaire as an instrument, which showed consistent results that the students have access to technological tools, it is worth highlighting that they have sufficient skills to make use of them, however, it is evident that they have the need to promote digital culture through technology training. As an important conclusion, we invite you to reflect on digital culture in educational institutions, which represents a technological reality.

*Keywords:* digital culture, education, technology

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons 

Cómo citar: Ortega Sánchez, R. M. (2024). Cultura digital, un análisis en educación superior. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (1), 3128 – 3139.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1821>

## INTRODUCCIÓN

La cultura digital es una de las alternativas para dar crecimiento a las instituciones educativas y la formación pedagógica, este tipo de culturas se ha acelerado debido a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), apropiándose del conocimiento. Para Casillas y Ramírez (2019), en el marco de la cultura digital se transforman los procesos y dinámicas de la comunicación humana, se modifican las prácticas e interacciones sociales cotidianas cuando se diversifican las formas de encuentro e interacción. Con este cambio tecnológico se promueve la educación y la necesidad de aprender, la vida diaria conlleva a un mundo digital, donde las personas se encuentran estrechamente ligadas a las tecnologías.

De acuerdo con Borges (2019), “la cultura digital puede ser definida como el conjunto de prácticas, costumbres y formas de interacción social que se llevan a cabo a partir de los recursos de la tecnología digital como el Internet”. Teniendo en cuenta a Maya (2008), la cultura digital es un nombre que cada día hace más referencia a las nuevas habilidades culturales proporcionadas por la tecnología digital, desde el punto de vista de Gasca y Sandoval (2023), la cultura digital se concibe como una sistematización de incorporar las tecnologías digitales filtradas por la composición de saberes, estilos, valores, conductas, presentes en la vida diaria del estudiante.

Esta integración es esencial para mostrar las actividades docentes con la intervención de herramientas tecnológicas en sus labores, como una forma de mostrar su cultura digital, en este sentido, Ferreiro et al. (2021), asegura se trata de una cultura emergente procedente de la invasión de las TIC en todos los cambios en los cuales el hombre debe adecuar y mantener su potencial.

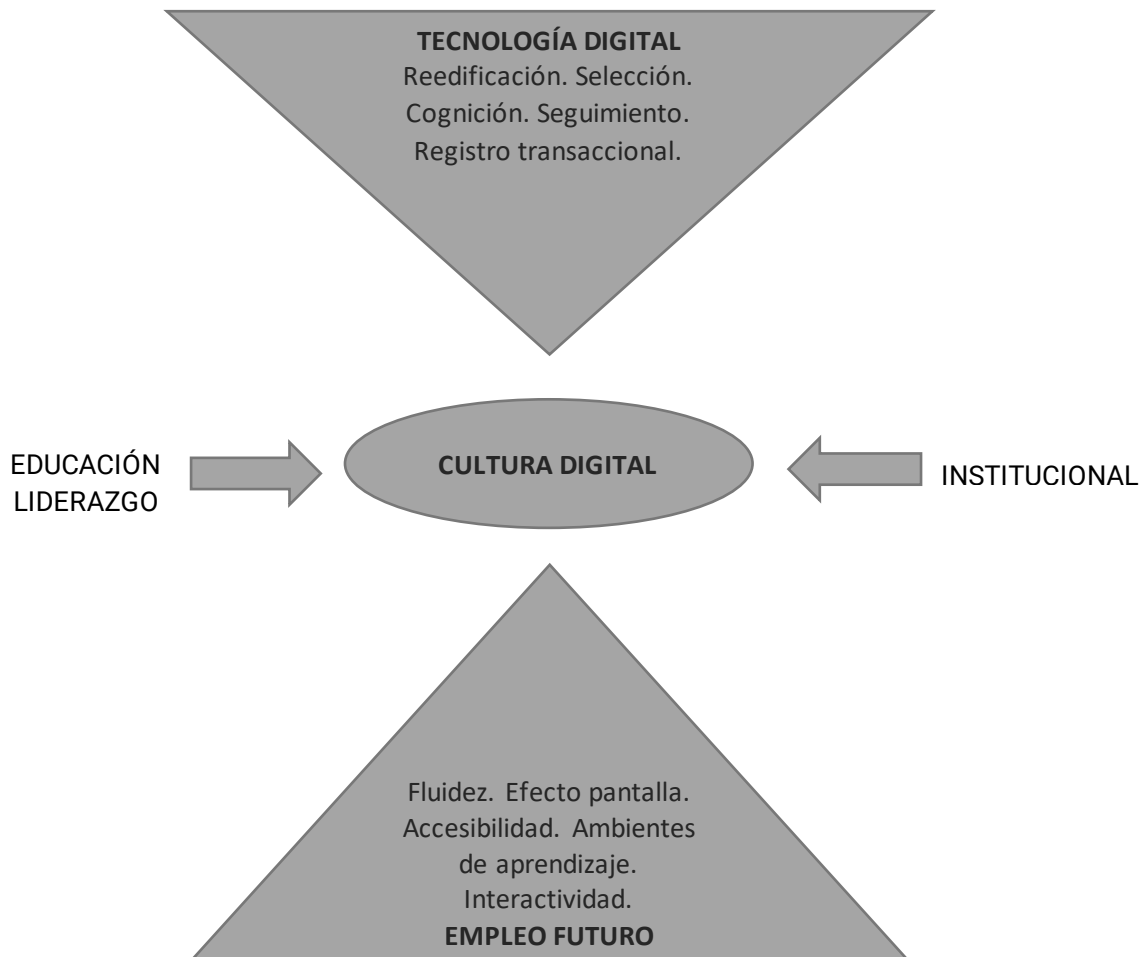
La cultura digital ha tenido grandes avances en la educación, promovida por las tecnologías como la inteligencia artificial, la realidad aumentada, redes sociales y recursos tecnológicos avanzados, aumentando el conocimiento y la interacción social. En el espacio educativo se han incrementado nuevas metodologías y herramientas de enseñanza aprendizaje para estar acorde con el mundo digital. En relación a las Tic y la cultura digital (Fuentes en Bennasar 2021), expresa que son en conjunto, un dispositivo de posibilidades significativas, que incita a examinar la diversidad estudiantil, desde la potencialidad cognoscitivas y afectuosas de los escolares, que irremediablemente promueven su investigación y estudio.

Desde la perspectiva de Wajcman (2020), las tecnologías electrónicas forman parte integrante de la experiencia, el tiempo, la comunicación y la conciencia cristalizando nuevas formas de ser, conocer y hacer, como un reflejo de la cultura. Sin embargo, la cultura digital tiene grandes desafíos con la brecha digital que implica integrar las tecnologías para el desarrollo de habilidades de todos los estudiantes y transformar el ámbito educativo con cambios significativos en el aprendizaje individual como colaborativo en los entornos virtuales.

Hoy en día se vive un futuro digital donde el internet es el mediador para la comunicación y el aprendizaje incorporando las tecnologías, Roces (2017) describe los procesos que se ven potenciados gracias a las tecnologías digitales:

**Figura 1**

*Proceso de las tecnologías digitales*



**Fuente:** Elaboración propia con información de Roces (2017).

La reedificación menciona a las redes sociales como medio de comunicación digital con datos, imágenes y sonidos. La selección, acceso a la información a través de internet. La cognición, procesos cognitivos de la persona como la memoria, atención, pensamiento, lenguaje entre otros. Seguimiento, beneficios y riesgos de la tecnología. Registro transaccional se refiere a los intercambios, todo debido a los cambios tecnológicos.

En cambio, Contreras (2013), describe los procesos de la cultura digital como creativos en la colaboración de público y actores, donde los medios digitales aportan imágenes o representaciones que prometen nuevas oportunidades de comunicación basada en la inclusión sociocultural.

A pesar de los desafíos por integrar la cultura digital en educación superior es inminente el uso de las tecnologías en la formación académica para facilitar los problemas de enseñanza aprendizaje y que la educación no se vea afectada en esta sociedad global.

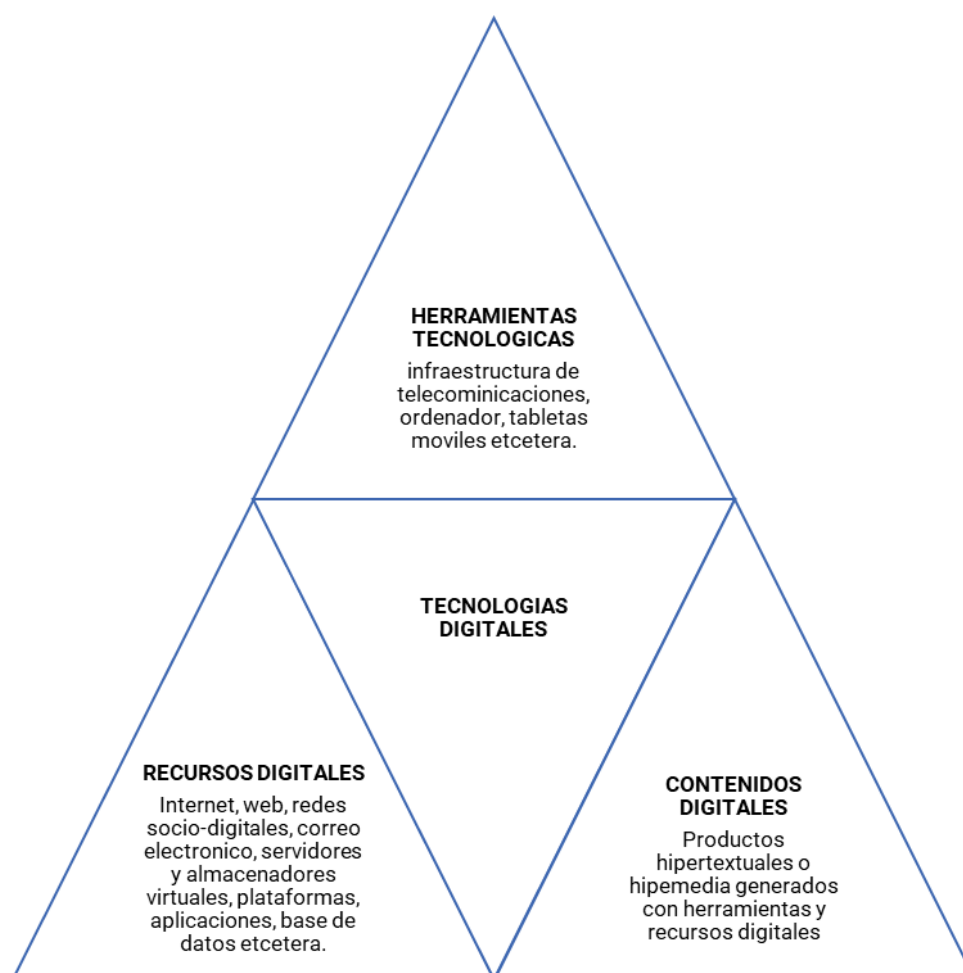
Guimaráes et al. (2022), enfatiza que las TIC se integren en todas las instituciones educativas, como herramientas poderosas y recursos que favorecen a la formación integral de los alumnos, llevando un plan de vida y preparándose para una sociedad cada día más digitalizada. La tecnología en la educación sirve para buscar estrategias de enseñanza para mejorar el aprendizaje mediado por las TIC

en educación superior, en este mismo orden de ideas se puede hacer notar que el aprovechamiento es más dinámico y sencillo tanto para el docente como para el estudiante.

Las tecnologías digitales se están apropiando del ser humano contribuyendo a la formación de la cultura digital educativa en diferentes modalidades de estudio como la virtualidad, el modelo híbrido y presencial, con herramientas para la enseñanza aprendizaje. Desde la perspectiva más general de Regil (2014), las tecnologías digitales se sustentan en la cultura digital, donde el espacio traspasa barreras de infraestructura, no son sólo herramientas, con las que se crea una red de construcciones como el espacio virtual y representaciones como la cultura digital que se han formado por su progreso, impactando la digitalización educativa, las herramientas, recursos y contenidos de las tecnologías digitales que ofrecen la oportunidad de un desarrollo humano sostenible.

**Figura 2**

*Herramientas, recursos y contenidos de las tecnologías digitales*



**Fuente:** Regil (2014).

El objetivo de esta investigación es analizar la cultura digital en los alumnos de educación superior del Centro Universitario del Norte, Universidad de Guadalajara. Así mismo evidenciar el uso y acceso de la tecnología digital en la mencionada institución educativa.

## **METODOLOGÍA**

La presente investigación es cuantitativa, Sánchez y Murillo (2021), dan a conocer que la mencionada metodología normalmente comienza de cuerpos teóricos admitidos por la colectividad científica, en base a los cuales se manifestaba una hipótesis donde se espera la relación entre variables como de la problemática que se estudia. Este tipo de investigación es objetiva e interpretativa, los datos poseen estándares de confiabilidad cuantificable con una realidad externa, centrada en números y valores.

Es de corte descriptivo con la finalidad de clasificar, describir, caracterizar y recolectar información para el objeto de estudio, con el método de la encuesta, utilizando un cuestionario, el cual fue validado por docentes expertos en la materia de tecnologías. Guevara et al. (2020), argumentan que la encuesta es un instrumento de retroalimentación muy usual para la indagación en las aulas.

Como estrategia de muestreo utilizada es la probabilística, en opinión de Hernández y Mendoza (2017. P.200), todas las unidades elementos o casos de la población tienen al inicio la misma posibilidad de ser escogidos para conformar la muestra y se obtienen definiendo las características de la población y tamaño adecuado por medio de la selección aleatoria. La muestra aleatoria simple principalmente se utiliza con una población cerrada, citando a Rodríguez y Mendivelso (2018), todos los elementos tienen igual posibilidad de ser elegidos.

La muestra quedó conformada por 225 alumnos de un total de 538 estudiantes de la carrera en Educación y Abogado, del Centro Universitario del Norte, Universidad de Guadalajara. Lo que indica que tiene un margen de error de 5% y un nivel de confianza del 95%.

En la recolección de datos se utilizó un cuestionario con 20 ítems, aplicado por medio de la herramienta tecnológica de google forms,

A partir de lo anterior, se toman en cuenta tres dimensiones para el presente análisis de cultura digital. Si bien es cierto, para Espinoza (2019), la dimensión es el rasgo de la variable que debe medirse y que permite establecer indicadores; se apoyan en el marco teórico, al igual que la variable operacional.

**Tabla 1**

*Distribución de las dimensiones*

<b>Dimensiones</b>		<b>Ítems</b>
Personal	-Género -Edad -Licenciatura	1-3
Tecnología educativa	-Recursos tecnológicos (aplicaciones, programas, plataformas). -Servicios (Drive, redes sociales) -Herramientas (equipos tecnológicos)	4- 12
Cultura digital	-Contenidos educativos (actividades, clases) -Recursos digitales (lecturas)	13-20

**Fuente:** elaboración propia.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

La muestra de este estudio respondió de manera voluntaria al cuestionario facilitado a través de Google Forms, dando como resultado lo siguiente:

**Tabla 2**

*Generalidades de las personas encuestadas*

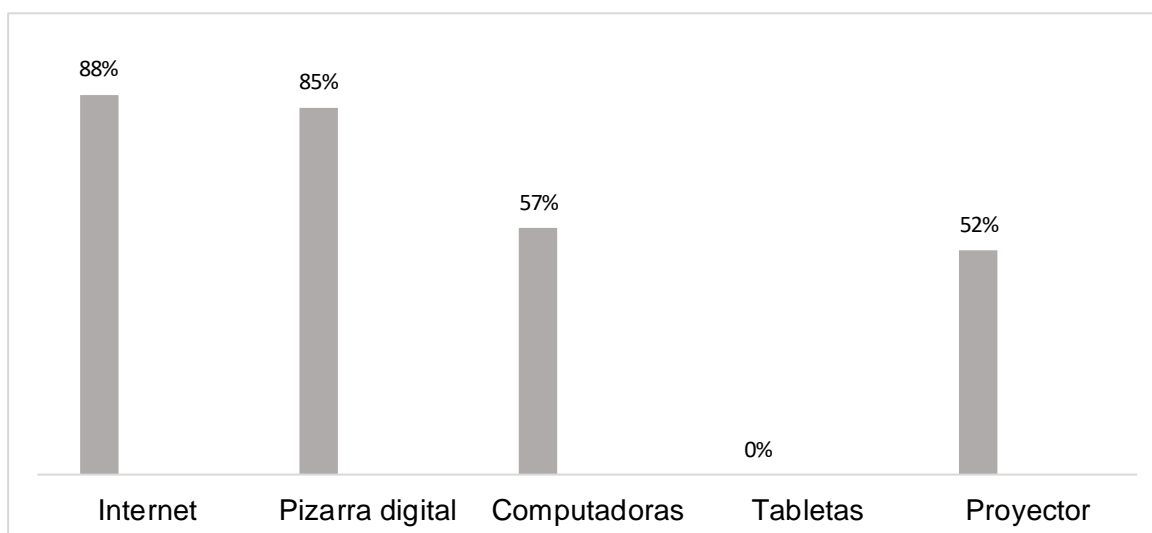
Estudiantes	Número	Porcentaje
Femenino	153	68%
Masculino	72	32%
<b>Total</b>	225	100%

**Fuente:** elaboración propia.

La tabla 1 pertenece a los resultados de la primera dimensión que corresponde a los datos generales de las personas que intervinieron como muestra para la presente investigación, donde se desprende que el 68% son sexo femenino, el 32% masculino, de los cuales 71% estudia la Licenciatura en Educación y un 29% la Carrera de Abogado. Los mencionados estudiantes conforman una media (M) de 21.44 años de edad.

**Gráfico 1**

*Acceso a herramientas tecnológicas en el Centro Educativo*

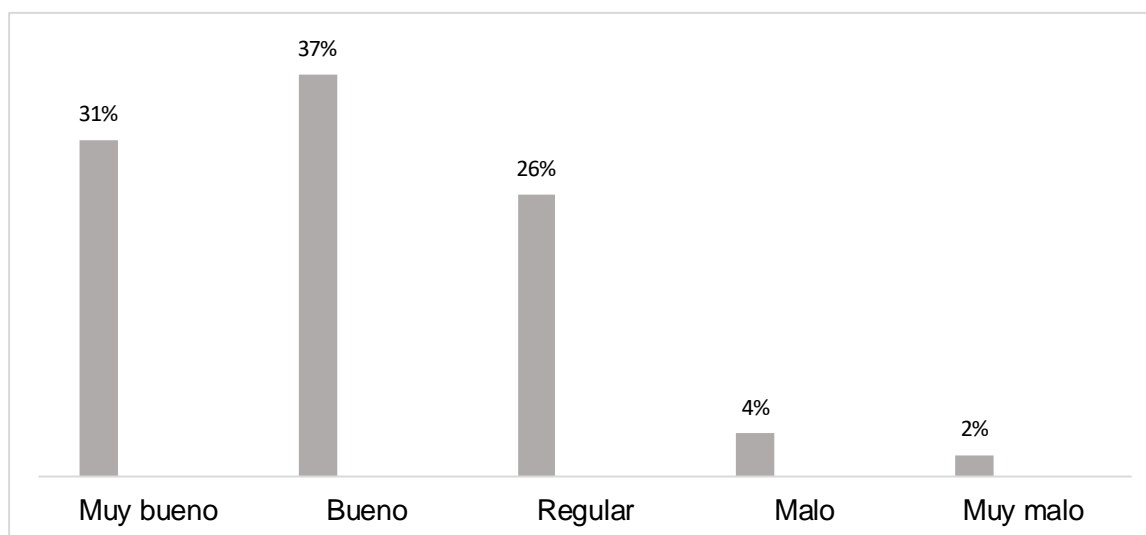


**Fuente:** elaboración propia.

La tabla anterior muestra las herramientas tecnológicas que tienen a su disposición alumnos como docentes dentro del Centro Universitario y aula educativa, la muestra pudo contestar todas las opciones que se exponen, un 88% refiere que cuentan con internet en sus dispositivos personales y los del centro, un 85% de las aulas cuenta con pizarra digital, que generalmente está compuesto por un proyector y un ordenador para exponer los contenidos digitales. Un 57% alude que tienen acceso a computadoras ya sea en laboratorios o en biblioteca, el 52% de la muestra argumenta tener únicamente proyector en el aula. Se conoce que el Centro Universitario del Norte tiene el servicio de préstamo externo de laptop para estudiantes que las necesiten.

**Gráfico 2**

*Nivel de habilidades en el uso de tecnologías*



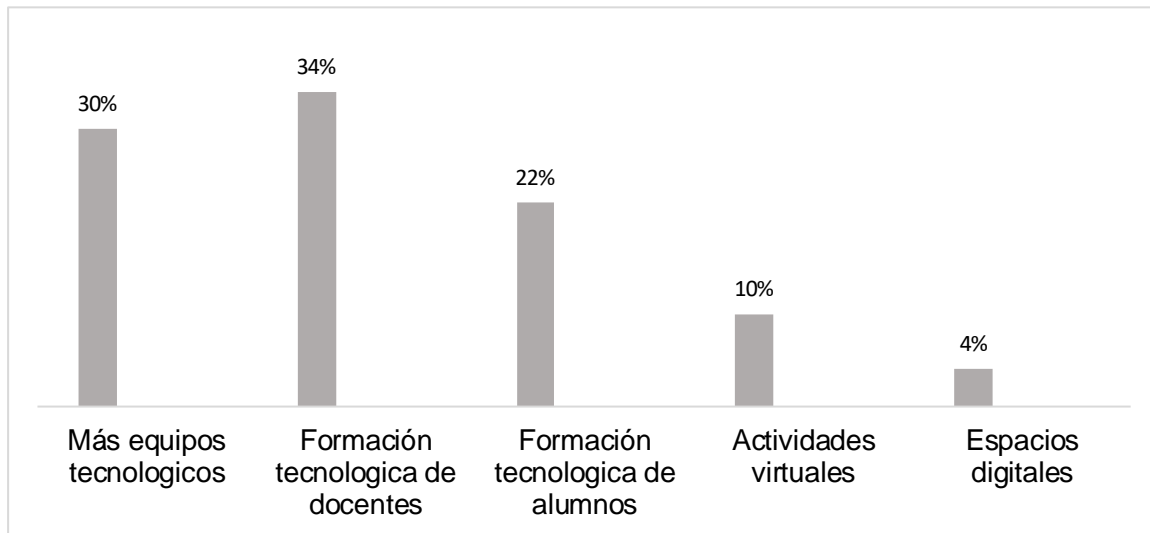
**Fuente:** elaboración propia.

Las tecnologías de la información y comunicación desarrollan habilidades de comunicación, productividad, creatividad, y trabajo colaborativo entre otras, que permiten realizar actividades educativas y adquirir nuevos conocimientos por medio de la enseñanza aprendizaje creando así una cultura digital. De los estudiantes encuestados un 31% mencionan que sus habilidades para el uso de las tecnologías son muy buenas, un 37% buenas, mientras un 26 % tiene una habilidad regular y tan solo un 4% malo. El mundo digital lo tenemos hoy en día y se buscan nuevos profesionistas con habilidades tecnológicas e innovaciones educativas.

Respecto al uso de las tecnologías digitales en la educación Oliva y Mata (2022), argumenta que en una institución de educación superior mínima al ingreso se debe tener conocimientos y habilidades digitales como requisito necesario para que el estudiante haga uso de las tecnologías de la información y comunicación. Para comunicarse y colaborar con los docentes, compañeros y con los programas para involucrarse con facilidad al medio digital.

### Gráfico 3

*Necesidades para fomentar la cultura digital*



**Fuente:** elaboración propia.

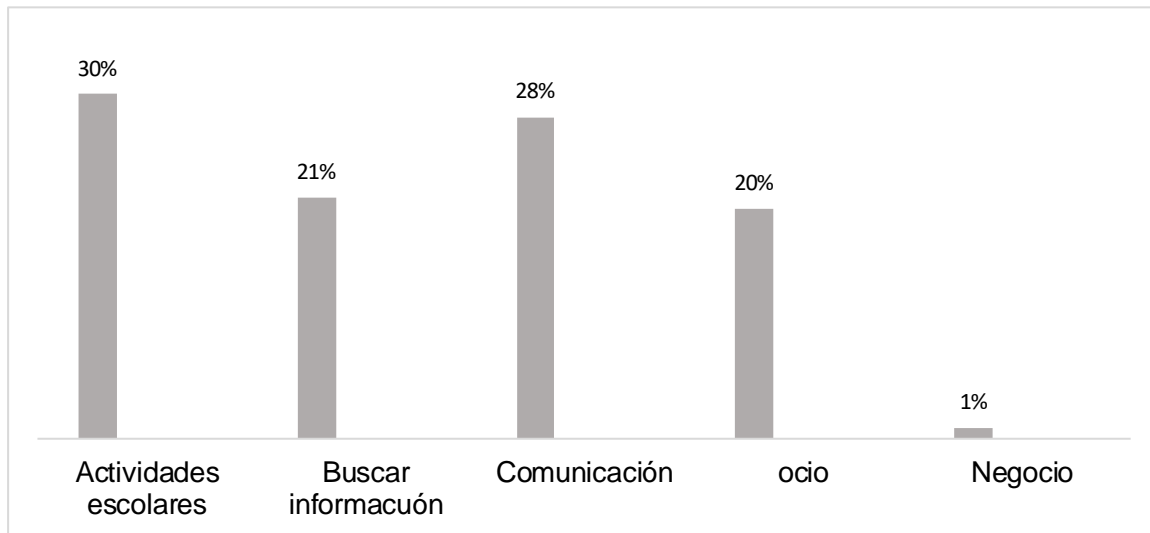
Para fomentar la cultura digital es necesario tener una visión tecnológica, un 34% de los encuestados manifiestan que la primera necesidad para tener esa cultura es la formación tecnológica de los docentes (cursos, talleres, diplomados, etcétera), un 30% exterioriza que hace falta más equipo tecnológico en el Centro Universitario del Norte, un 22% alude a faltar formación tecnológica a los alumnos (solamente al entrar al primer semestre se da un curso de manejo de plataforma educativa Moodle), un 10% sostiene la necesidad de actividades virtuales y el resto un 4% refiere la falta de espacios digitales. (véase gráfico 4).

En función de lo planteado Pérez (2006), considera que con el nuevo argumento de una cultura digital repercute en el sistema educativo, en los métodos de enseñanza y contenidos de aprendizaje, la figura del profesor y las responsabilidades de los alumnos. Esto se afronta con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y el fomento a una cultura digital.



#### Gráfico 4

Uso regular de dispositivos tecnológicos



**Fuente:** elaboración propia.

El uso de dispositivos tecnológicos se ha vuelto una necesidad permanente en la sociedad y sin duda alguna indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje como se exhibe en el gráfico 5, el 30% de los alumnos de la muestra utiliza sus dispositivos tecnológicos para realizar sus actividades escolares, seguido de un 28% que los utiliza para comunicarse, un 21% para buscar información, el 20% de ellos los utiliza para el ocio, (juegos, redes sociales, etcétera), y 1% indica que para negocio. Como lo manifiestan Betancurt, y Cadena (2022), actualmente el uso de los dispositivos digitales paso a ser una herramienta indispensable, esencial que facilita una variedad de procesos de: comunicación, información, educación, conocimientos, instrucciones, consultas, distracción, entre otros.

#### CONCLUSIÓN

De acuerdo con los resultados hallados y analizados con anterioridad se llega a la conclusión que los estudiantes del Centro Universitario del Norte, Universidad de Guadalajara. México; tienen una infraestructura moderna capaz de acceder a una cultura digital, donde las tecnologías se encuentran en el centro educativo como en el aula, cubriendo así algunas de las necesidades de los estudiantes, sin duda alguna la transformación tecnológica, ha marcado la manera de obtener conocimientos.

Se habla del nivel de habilidades del uso de las tecnologías, este es tener creatividad, aptitud para incrementar la productividad de trabajo colaborativo, comunicación, manejo de información y competencias. Para Amador y Velarde (2019).

Las competencias involucran un conjunto de saberes (conocimientos, habilidades y actitudes) con relación a un desempeño particular, desde el enfoque de las TIC en estudiantes de Educación Superior implica las capacidades para utilizar estas herramientas tecnológicas de forma eficaz como parte de su proceso formativo (para aprender), y para su aplicación en el ámbito profesional.

Por otra parte, en cuanto a lo obtenido se considera preciso fomentar la cultura digital, ofrecer cursos de formación tanto para docentes como para alumnos y fomentar la creatividad tecnológica

De acuerdo con el análisis la transformación tecnológica está cambiando la sociedad con el uso de los dispositivos que cuentan con una variedad de herramientas para diversas actividades en la vida del ser humano, sobre todo para las actividades escolares y la comunicación.

En el mundo de hoy una de las garantías de la calidad educativa es la cultura digital. De acuerdo al análisis para que exista esta cultura se tiene la necesidad de capacitación tecnológica para el docente como para el estudiante, no son suficientes los equipos tecnológicos con los que cuenta el Centro Universitario del Norte. Por consiguiente, se invita a las instituciones educativas a reflexionar sobre la importancia de crear una cultura digital.

## REFERENCIAS

Amador, C. y Velarde, L. (2019). Competencias para el uso de las TIC en estudiantes de educación superior: un estudio de caso. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 10(19), e014. Epub 15 de mayo de 2020. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.515>

Bennasar, M. (2021). La Cultura Digital Educativa Hoy, Un Análisis desde la Teoría Crítica. Revista Científica CIENCIAEDUC. vol. 6, núm. 1.

Betancurt, M. y Cadena, R. (2022). Uso Adecuado de los Dispositivos Digitales en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje Tiempos COVID-19. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 14(1), 13-18. Epub 16 de junio de 2023. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.295>

Borges, C. (2019). Cultura digital: ¿cuáles son sus características e influencias en la sociedad? <https://rockcontent.com/es/blog/cultura-digital/>

Casillas, M. y Ramírez, A. (2019). Cultura digital y cambio institucional de las universidades. Revista de la educación superior, 48(191), 97-111. Epub, [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-27602019000300097&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-27602019000300097&lng=es&tlng=es).

Contreras, R. (2013). La colaboración en la esfera pública digital. En Sierra Caballero F. (coord.), Ciudadanía, Tecnología y Cultura, Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital. Gedisa.

Espinoza, E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. Conrado, 15(69), 171-180. Epub 02 de septiembre de 2019. Recuperado en 07 de febrero de 2024, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400171&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400171&lng=es&tlng=es).

Ferreiro, J; Pérez, Yanet y Fernández, C. (2021). La cultura digital del docente universitario. EduSol, 21(76), 188-201. Epub 13 de julio de 2021. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S172980912021000300188&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S172980912021000300188&lng=es&tlng=es).

Guevara, G; Alexis, E; y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento. <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

Guimarães, L; Senário, F. Barreto, C; Guimarães, L.M. (2022). Educación: nuevas perspectivas en el uso de las tecnologías. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Año. 07, ed. 10, vol. 02, págs. 24-41. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/uso-de-las-tecnologias>

Hernández, R. y Mendoza, T. (2018). Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mc. Graw Hill.

Jorge, G., y Organista, J. (2023). La cultura digital universitaria: propuesta metodológica para su caracterización. Transdigital, 4(8), 1-20. <https://doi.org/10.56162/transdigital192>. <https://revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/192/387>

Maya, P. (2008). La brecha digital, brecha social. Los recursos humanos en el desarrollo y la capacitación a través del aprendizaje digital ('elearning'). En: Gazeta de Antropología, N° 24 /2. [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/6963/G24\\_45Pedro\\_Maya\\_Alvarez.pdf?sequence=10&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/6963/G24_45Pedro_Maya_Alvarez.pdf?sequence=10&isAllowed=y)

Oliva, E. y Mata, A. (2022). Uso de las habilidades digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en ciencias de la información en un entorno virtual durante la pandemia por Covid 19. *Investigación Bibliotecológica*, vol. 36, núm. 93, octubre/diciembre, pp. 177-193. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v36n93/2448-8321-ib-36-93-177.pdf>

Pérez, J. (2006). Tareas de la educación en la cultura digital: Parte I. *Educere*, 10(32), 17-26. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S131649102006000100003&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131649102006000100003&lng=es&tlng=es).

Pérez, J. (2006). Tareas de la educación en la cultura digital: Parte I. *Educere*, 10(32), 17-26. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S131649102006000100003&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131649102006000100003&lng=es&tlng=es).

Regil, L. (2014). *Cultura digital universitaria*. (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona). <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/283956/lrv1de1.pdf?>

Roces J. (2017). *Cultura Innovadora ¿Como competir exitosamente en la era digital?* Temas grupo editorial.

Rodríguez, M. y Mendivelso, M. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista Médica Sanitas*. 21 (3), 141-146. DOI: <https://doi.org/10.26852/01234250.20>

Sánchez, A. y M, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates por la historia*, 9(2), 147-181. Epub 20 de junio de 2022. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i2.792>

Wajcman, Judy. (2020). *Esclavos del tiempo, vidas aceleradas en la era del capitalismo digital*. Paidós.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 