

## UNA GRAMATICA EMERGENTE: ¿INTERNET COMO CULTURA O ARTEFACTO?

### AN EMERGENT GRAMMAR: INTERNET APPLIANCE OR CULTURE?<sup>1</sup>

Mg. Mireya Barón Pulido  
Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano  
mbaronpu@poli.edu.co  
Bogotá, Colombia

#### Resumen

Nativos digitales, gramáticas emergentes, internet como cultura y como artefacto son referentes marco que dinamizan tanto la emisión como la interpretación de signos en la población universitaria. El artículo muestra los resultados de las tendencias de usos de los lenguajes y mediaciones TICS en jóvenes universitarios de primer semestre del Politécnico Grancolombiano-COLOMBIA a partir del trabajo con grupos focales y aplicación de instrumento, con el propósito de sistematizar la tendencia de esta semiosis y su relación con el escenario pedagógico en la educación superior. Por demás, la investigación logra hacer un estado de arte de los resultados-casos en América Latina y Europa ante la realidad signica TICS y actores universitarios.

**Palabras clave:** Tic's, Semiosis, Población Universitaria, Mediaciones.

#### Abstract

A Digital Natives, grammars emerging Internet as culture and as an artifact are related framework that energize both the emission and the interpretation of signs in the university. The paper shows the results of trends in use of languages and ICT's mediation in first semester university students of the Polytechnic Grancolombiano-COLOMBIA from working with focus group and application tool, in order to systematize the trend of this semiosis and its relationship to educational scenario in higher education. For others, the research succeeds in making a state of art-case results in Latin America and Europe to reality and university actors signic.

**Keywords:** Semiosis, university, mediations, digital natives.

(Recibido el 22 de noviembre de 2011)

(Aceptado el 15 de julio de 2012)

---

<sup>1</sup> El proyecto de investigación del cual es producto este artículo, ha sido financiado por la Fundación Politécnico Grancolombiano Institución Universitaria, mediante el contrato de investigación 2011-FMCA-CEC-TC-13.

### Introducción: referentes conceptuales

La comunicación, algunos expertos ya la referencian como la “E-comunicación”, nos evoca a la vez al contexto en el que los actores afrontan, navegan y fluyen en medio de nuevas arquitecturas: lo ONLINE & OFFLINE, concepto expuesto por Christine Hine, al explicar los rasgos de una metodología que emerge a la par de estos nuevos entornos comunicacionales: la etnografía digital.

Junto a lo online&offline; los españoles Manuel Salaverría & Gustavo Díaz Noci, explican la relevancia de 3 características en las que se desenvuelve el individuo del siglo XXI: la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad.

Estos supuestos no se comprenderían sin la presencia de las TICS: Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Ante este escenario, nos encontramos estudiantes y docentes; y es precisamente en el ámbito de la educación superior en el que ilustraremos el comportamiento de esa semiosis ante el uso de lenguajes y mediaciones TICS por parte de los jóvenes universitarios, en particular, quienes cursan primer semestre.

Los resultados que compartimos con ustedes hoy, hacen parte de la investigación financiada por el Politécnico Gran Colombiano-Colombia, en convocatoria institucional aprobada en enero de 2011. La investigación realiza un estado de arte de estudios sobre uso de TICS en jóvenes; a la vez que aplica un instrumento en grupos focales correspondientes a las 4 facultades de nuestra universidad, con el propósito de evidenciar el comportamiento de esta semiosis por parte de los estudiantes de primer semestre. La ponencia desglosará de manera simultánea aspectos conceptuales y su cotejo ante los hallazgos encontrados en la población analizada.

Considero pertinente partir de la caracterización de TICS, para relacionarlo inmediatamente con el de MEDIACIÓN, contexto en el que actúa el componente online & offline. Apreciemos las diversas percepciones que brindan expertos en la e-comunicación, sobre qué se entiende por TICS:



Figura 1: Caracterización de TICS (Gráfico, elaboración propia)

Junto a este elemento vital, que pareciera tener vida y autonomía, interviene un segundo elemento: la MEDIACIÓN; para lo cual, me permito acudir a la experta Beatriz Fainhloc, quien diferencia, para el entorno educativo que nos atañe, varias clases de mediación, a partir de las variables que intervienen en dicho proceso: Nuevos modos de percepción, recepción; Significantes y construcción del lenguaje; Nuevas narrativas, escrituras; y Nuevas sensibilidades que moldean al sujeto. En estos términos apreciemos la imagen 2.



Figura 2: Clases de mediación (Fainhloc, 2004)

En medio de estas 4 dimensiones de la mediación, vale la pena indagar cuál es el tipo de mediación que frecuentan los estudiantes universitarios, o que creen que utilizan.

Desde la mediación cultural hasta la tecnológica, se ven afectadas y reguladas por lo que la etnógrafa Hine, destaca como INTERNET OFFLINE & INTERNET ONLINE; concepto que explicaremos para proceder a la interpretación de los datos hallados en la población universitaria con la que se trabajó.

Nos encontramos ante la mediatización de la cultura como tal: “Un proceso de transformaciones profundas e irreversibles en los modos de producir, distribuir y poner en circulación los bienes simbólicos; los tiempos y espacios de producción y recepción se separan, aparecen los llamados mensajes *masivos* que son aquellos que están destinados a un gran número de personas a las que generalmente se agrupa en torno a características que, desde los lugares de producción y emisión, creen que esos grupos tienen en común” (Thompson, 1998)

En este tejido comunicativo; es decir, e-comunicativo, fluyen procesos de significación e interpretación de signos en tiempos y espacios “online” & “offline”: *Internet como cultura (online) & Internet como artefacto (offline)*: La primera, refiere al *lugar* donde se producen las interacciones que originan la formación de una cultura, allí se analiza el contexto y los discursos de sus participantes. Lo online, son vínculos que se sostienen en el ciberespacio, son los usos que las personas hacen de la tecnología.

La segunda, refiere al *producto* de la cultura, con un significado según su uso, con representaciones mediáticas; hace alusión a los contactos cara a cara en el espacio físico, personas con rasgos etnográficos concretos, con metas y gustos contextualizados.

## Estudios desde la NET GENERATION

Los procesos que emergen de la e-comunicación, exigen a la vez caracterizar a sus actores-roles participantes. Desde Piscitelli (2010), Oblinger (2005) y Gruffat (2004), por mencionar a algunos expertos, destacamos la caracterización de este perfil de individuos, en la cual se ubica nuestra población objeto de estudio: “Nacidos después de los 80, viven en la pantalla, masificadores del uso de computadores y móviles, amantes de la velocidad, multitareas, prefieren lo gráfico-visual, amantes de los juegos, mas no de lo académico.” (Piscitelli, 2010). Es una realidad que la educación superior del siglo XXI afronta seres que fluyen en “spaces of elsewhere” (Nunes, 2006) con estas variables actitudinales, que debemos reconocer en el día a día del aula. Antes de exponer los resultados del caso analizado en nuestra universidad, nos permitimos visualizar algunos de los estudios realizados en América Latina, Europa y Estados Unidos:



Figura 3: Investigaciones Uso de TICs en Jóvenes<sup>2</sup>

## Pautas Metodológicas de la Investigación

La investigación realizada en Bogotá-Colombia, de corte cualitativo, pretende evidenciar el comportamiento del uso de lenguajes y mediaciones TICs en jóvenes universitarios de primer semestre.

### Ficha Técnica de la Población<sup>3</sup>

**UNIVERSO:** Población estudiantil de primer semestre de la institución universitaria Politécnico Grancolombiano en Bogotá.

**TAMAÑO DE LA MUESTRA:** 143 estudiantes de primer semestre de la institución universitaria Politécnico Grancolombiano en Bogotá., en las asignaturas: Introducción a las Finanzas (Prof. Ricardo Dueñas), Introducción a la Psicología (Prof. Rodrigo Riaño), Matemáticas (Prof. Hugo Zamora) y Procesos de Comunicación (Prof. Harvey Murcia)

**SISTEMA DE MUESTREO:** Aleatorio.

**TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS:** Encuestas escritas repartidas a los estudiantes en aulas de clase.

**FECHAS DE REALIZACION DE ENCUESTA:** 11 de Abril de 2011, 5 de Agosto de 2011, 9 de Agosto de 2011, 17 de Agosto de 2011.

<sup>2</sup> La Infografía, es un aporte de la estudiante Laura Juanita Echeverry, quien participó en el proyecto bajo la figura de OPCIÓN DE GRADO, del Programa de Diseño Gráfico del Politécnico Grancolombiano.

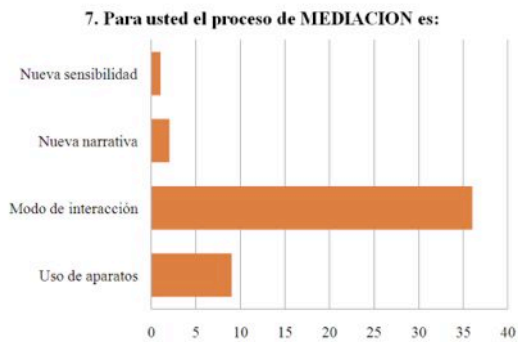
<sup>3</sup> El componente cuantitativo organizado en los diversos registros estadísticos/gráficos fueron diseñados por la estudiante Ana María Rojas, del Programa de Mercadeo y Publicidad., bajo la modalidad de Semillero de Investigación II-2011



Figura 4: Aplicación de Instrumento en 4 Facultades del Politécnico Gran Colombiano

De las 19 preguntas que consta la encuesta, relacionamos a continuación la tendencia comparativa de la caracterización de mediación y su relación con los usuarios al interior de nuestra universidad, seleccionando 5 preguntas, que evidencian el comportamiento de esa realidad offline & online.

### Respecto a las clases de mediación



8. En una escala de 1 a 5 (donde 1 es menor frecuencia y 5 mayor frecuencia), de las siguientes formas de mediación, cual cree usted que es la frecuencia los jóvenes universitarios. CLASES DE MEDIACIÓN

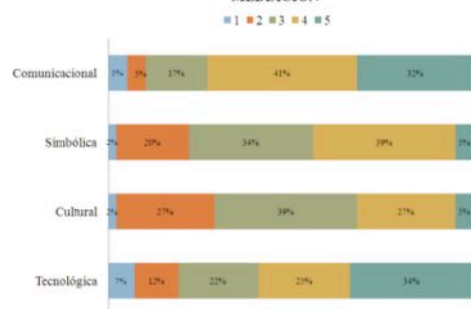


Tabla 1: Administrativas, Económicas y Contables (Elaboración propia)

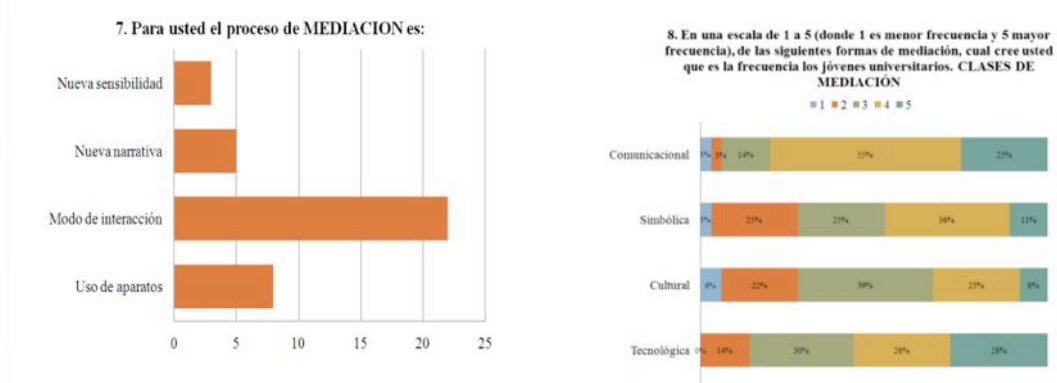


Tabla 2: Ciencias Sociales (Elaboración propia)

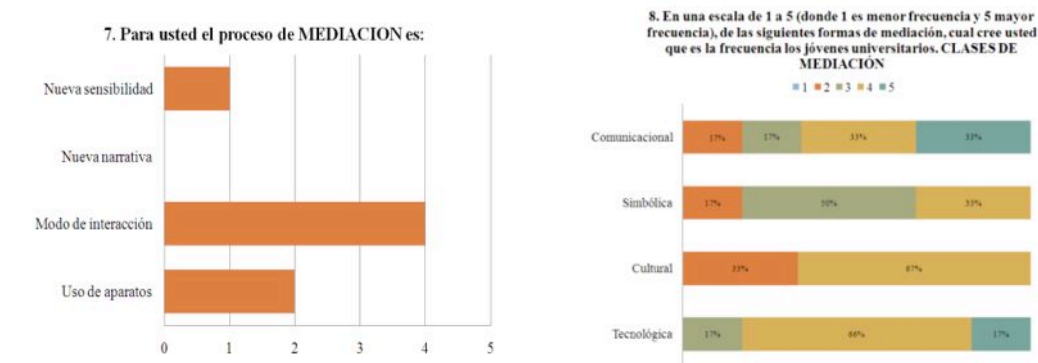


Tabla 3: Ingeniería y Ciencias Sociales (Elaboración propia)

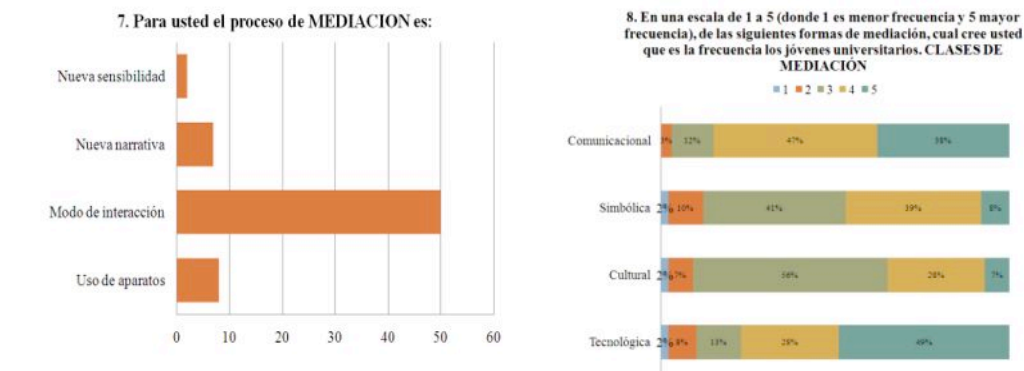


Tabla 4: Mercadeo, Comunicación y Artes (Elaboración propia)

En estas 2 preguntas, el interés es evidenciar lo que la población universitaria considera como MEDIACIÓN; y precisar la clase de mediación que creen frecuentan: Los estudiantes de las 4 facultades constatan que es un MODO DE INTERACCIÓN regulado por el uso de aparatos; mientras que las respuestas sí varían al interior de las facultades al referirse a la CLASE DE MEDIACIÓN: TECNOLÓGICA, es la frecuentada por los estudiantes de la facultad de mercadeo, comunicación y artes; le sigue la CULTURAL. En términos de la argentina Fainholz, nos encontramos con sujetos que poseen un conjunto de habilidades que relacionan al mismo sujeto con SFT/HDW; pero sienten que no utilizan la MEDIACIÓN SIMBÓLICA/SEMIOLOGICA; es decir no utilizan símbolos con contenido según su usuario, finalidad y rol de poder en la interacción comunicativa. Estas inferencias nos sugieren que seguimos en el nivel de una comunicación de corte instrumental: Internet artefacto (offline)

**Respecto a los elementos sígnicos**

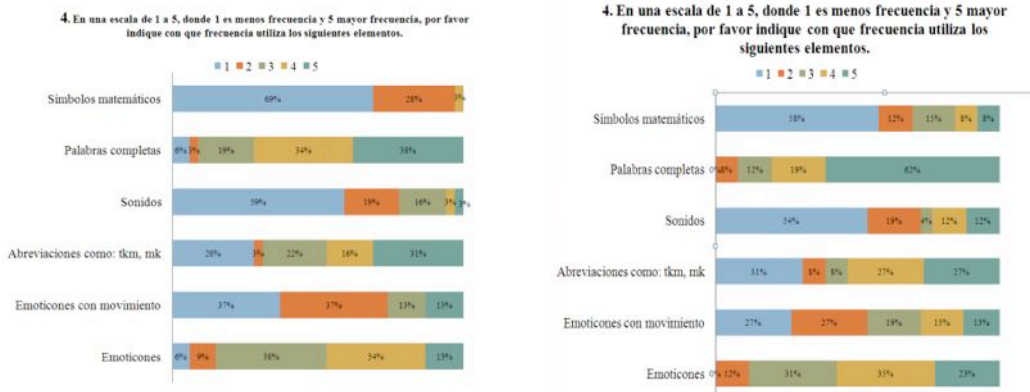


Tabla 5: Administrativas, Económicas y Contables; Ciencias sociales (Elaboración propia).

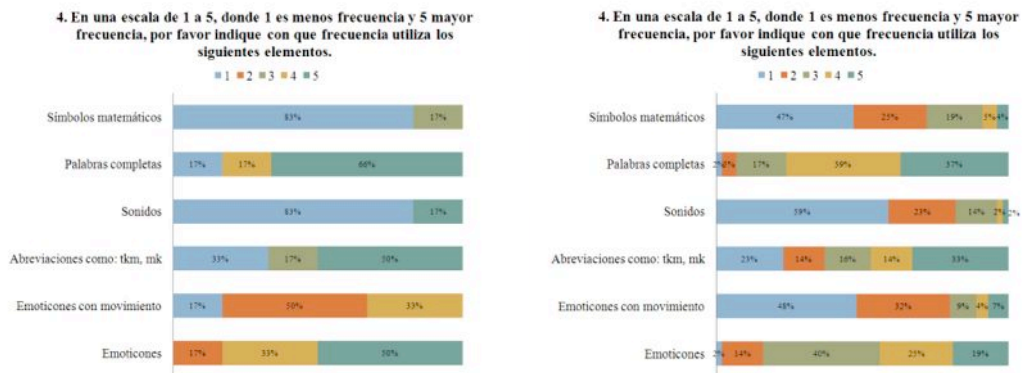


Tabla 6: Ingenierías y Ciencias Básicas; Mercadeo, Comunicación y Artes (Elaboración propia).

Los gráficos sugieren que se presentan ciertas tendencias en los estudiantes entre las facultades de Administrativas, Económicas, Contables, de Ciencias Sociales e Ingenierías y Ciencias Básicas, ya que la utilización de símbolos y sonidos no es muy frecuente dentro de sus prácticas, situación contraria ocurre con las variables sígnicas como los emoticones, abreviaturas y las palabras completas en donde los hábitos y usos demuestran mayor atención dentro de esta población juvenil.

Los estudiantes de la facultad de Mercadeo, Comunicación y Artes, utilizan con menos frecuencia los símbolos, y al igual que en el anterior análisis se sigue presentando una tendencia por el uso de palabras abreviadas, sonidos y emoticones, teniendo cierto grado de similitud con las prácticas de los jóvenes de facultades administrativas, ciencias, ingenierías entre otras.

**Respecto al uso de emoticones**

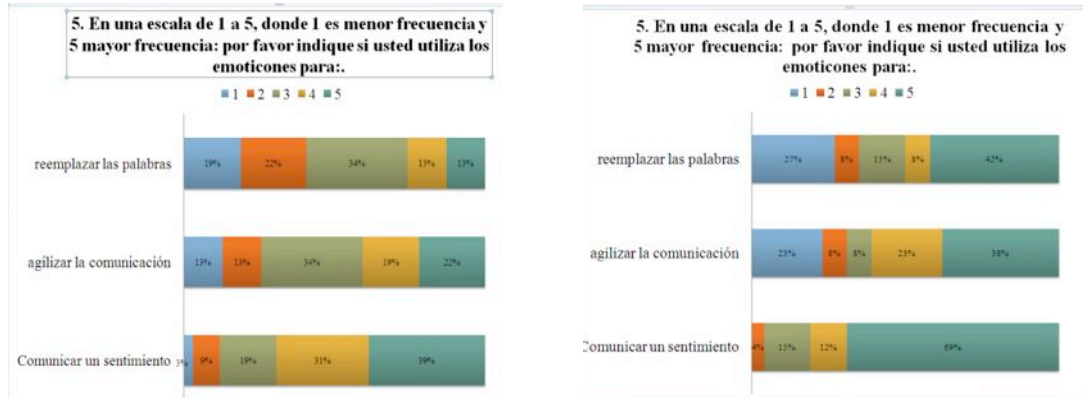


Tabla 7: Administrativas, Económicas y Contables; Ciencias sociales (Elaboración propia).

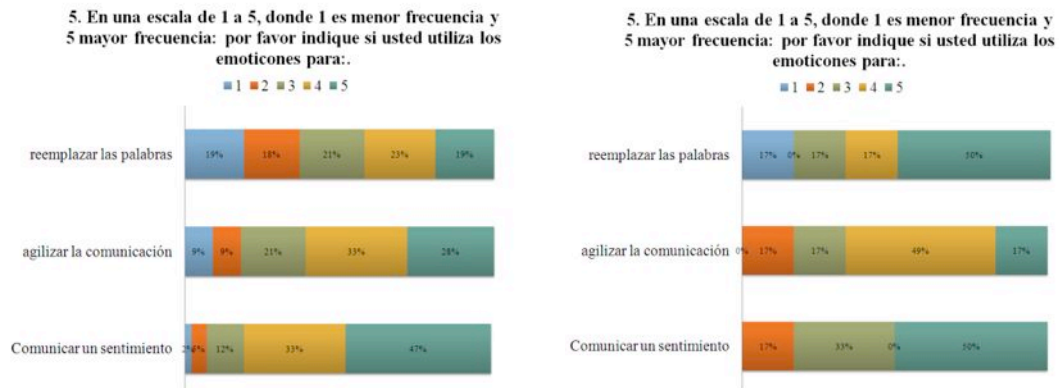


Tabla 8: Ingenierías y Ciencias Básicas; Mercadeo, Comunicación y Artes (Elaboración propia).

En las variables que presentan ciertos atributos en donde las herramientas ofrecen una gran diversidad de contenidos para comunicarse, se denota una gran importancia dentro de los jóvenes por el uso de emoticones con el fin de expresar un sentimiento, lo cual resulta prioritario para la facultad de ciencias sociales, ingenierías, ciencias básicas y Mercadeo comunicación y artes, esto debido a que es muy importante generar y fortalecer las relaciones interpersonales que desde estos escenarios online, se pueden afianzar o establecer.

Dentro de la importancia de la agilidad en la comunicación, se puede observar que para los jóvenes es muy importante la inmediatez y la gran posibilidad de acceso que los diferentes sitios web ofrecen, ya que se puede analizar la importante que es para el joven estar siempre conectado (informado de “algo”).



### Respecto al tipo de usuario

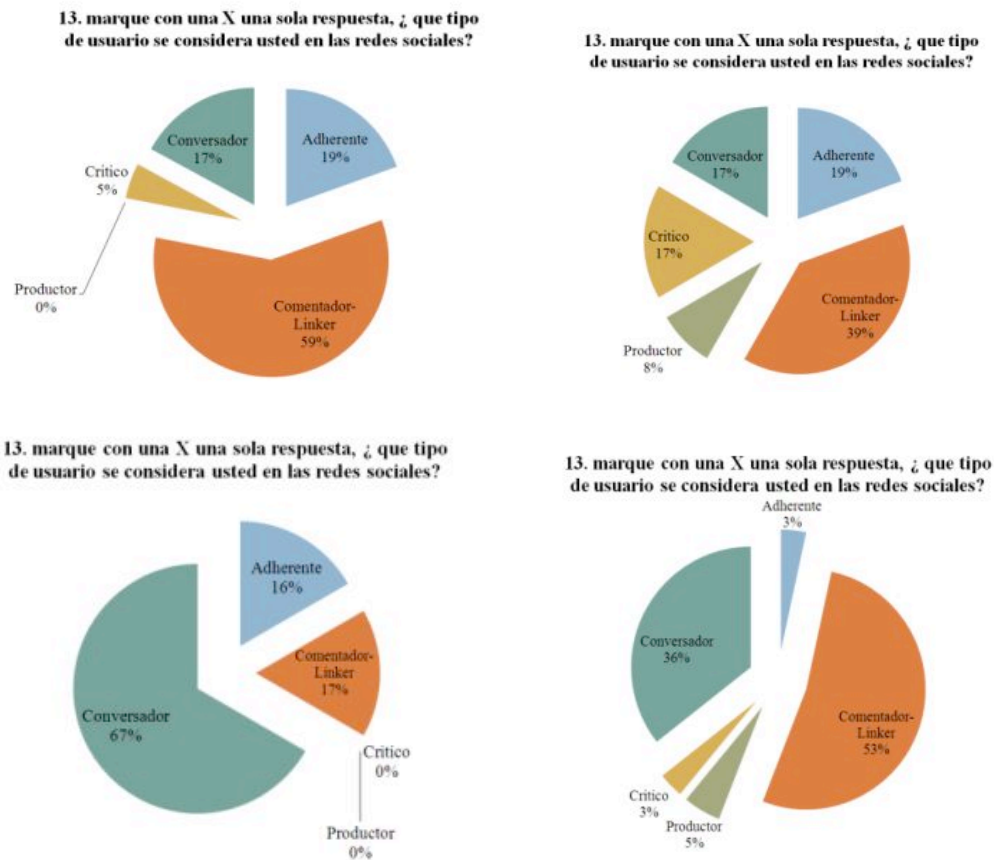


Gráfico 1: Tipos de usuarios internet (Elaboración propia).

En estas gráficas, priman los **usuarios conversadores**<sup>4</sup>, seguidos de los **comentadores-linkers** y con muy pequeños espacios se encuentran los críticos, adherentes y en último lugar los productores. Se puede determinar que la tendencia de comportamiento de usuario en contextos de redes sociales por parte de los jóvenes, está marcada como usuario pasivo TICS. Por lo cual se puede analizar que los jóvenes se dedican más a ser observadores y comentadores. Interacciones supeditadas a las diferentes redes sociales proporcionan estar al día e informados sobre diversos acontecimientos, sobre personas conocidas, sobre temáticas de interés público. En la sesión con grupo focal, confirman la prelación por el usuario conversador; sin embargo algunos reconocen el uso de todas las posibilidades según el perfil del entorno.

<sup>4</sup> En la encuesta se define cada perfil de usuario, así: Adherente (Se limita a formar parte o pertenecer a grupos o páginas de fans, expresa su opinión como usuario del grupo en cuestión), Comentador-Linker (*Participa en perfiles de usuarios, fotos, asociado a posteos y comenta el contenido publicado por otro usuario con opinión o información*), Productor (*Produce contenidos en múltiples formatos.*), Crítico (*Cuestiona las características de la plataforma, tiene un conocimiento estructural por el uso adquirido*) y Conversador (*Saca provecho de las características de la plataforma para entablar conversaciones.*) (Padilla, 2010).

**19. si usted tuviera la oportunidad de implementar componentes en las plataformas virtuales de la universidad. ¿Qué elementos/aplicaciones utilizados en aparatos tecnológicos de telefonía celular y de las redes sociales agregaría usted?**

Chat en la pagina del Politécnico Grancolombiano
Juegos
Aplicación del Politécnico para Blackberry
Foros
Red social privada del politécnico

Tabla 9: Aplicaciones en Plataformas Educativas (Elaboración propia).

De acuerdo con las oportunidades de implementar nuevas herramientas en las plataformas virtuales del contexto universitario, se presenta con mayor importancia el disponer de elementos donde los jóvenes puedan tener acceso a información valiosa para su desempeño académico tales como: video llamadas y video conferencias, chat y aplicaciones para BlackBerry. Destacan, otras herramientas como música, juegos, personalización de las plataformas (similar al de las redes sociales), con el fin de convertirlas en un escenario más dinámico, que posibiliten mayor interacción con los jóvenes, que capten su atención no solo por la información de suma importancia sino que se generen usos en donde los hábitos de consulta al moodle u a otro tipo de plataformas virtuales resulta atractivo a la población estudiantil.

Resulta interesante destacar la relación entre BLACKBERRY (Telefonía inteligente) & PLATAFORMA VIRTUAL PEDAGÓGICA (Ej. MOODLE). Parece sugerirse la necesidad de explicitarle a la población universitaria un vínculo que brinde puntos de encuentro offline & online donde se entrecrucen de manera lúdico-didáctica las mediaciones tecnológica & comunicativa en el entorno educativo.

Por demás, se debe aclarar que algunos de las implementaciones sugeridas por los estudiantes sugieren el desconocimiento de los servicios /aplicaciones que ofrece la plataforma de la universidad, dado que sí dispone de algunas de las aplicaciones que ellos mismo sugieren en sus respuestas.

### Hallazgos

La fase I de este proyecto, evidencia una situación de corte paradójica interesante. La educación superior se encuentra ante la bidimensionalidad de la internet; y por ende de las Tics: Lo online (internet cultura) & lo offline (internet artefacto). Junto a este contexto, los individuos no podemos escapar ante un contacto permanente que atraviesa el tiempo y espacio "real", es decir "el ciberespacio", este proceso de comunicación ya se halla permeado por varias clases de mediación, como lo sugiere nuestro estudio; no obstante estamos en el nivel de la mediación: MEDIACIÓN TECNOLÓGICA, en la que el individuo se halla en medio de un apasionamiento por el uso de aparatos, nos falta interactuar desde el nivel de la MEDIACIÓN SIMBÓLICA; donde el individuo descubre que es desde los signos y desde su potencial generador de sentido, de cultura y de axiología que el estudiante puede hallar puntos de

encuentro convergentes entre la arquitectura de las redes sociales / la arquitectura de las plataformas educativas: Se sugiere, entonces, un espacio para trabajar desde la ingeniería industrial y la Informática: Plataformas Educativas & Mediación Simbólica desde y para el estudiante; un individuo que en este momento está apasionado por una mediación de corte estrictamente tecnológico (internet artefacto: offline); pero que desconoce las bondades de una mediación de corte simbólico (internet cultura: online), que le puede brindar la posibilidad de intervenir como generador de contenido. Lo interesante de estas ciber-realidades, es la posibilidad de explorar futuros proyectos colaborativos y transversales donde la comunicación, la pedagogía y la ingeniería se fusionen para propiciar escenarios con altas y diversas mediaciones que optimicen los procesos académicos a partir de una lúdica didáctica y atractiva tanto para el estudiante como para el docente; objeto de estudio para una fase 2 de este proyecto.

### Referencias bibliográficas

ADELL, J (1997), "Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información", consultado el 22 de junio de 2011, en: <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>

CASTELLS, M. y otros (1986). *El desafío tecnológico. España y las nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza Editorial.

CROVI DRUETTA, D (2000). *Tecnología satelital para la enseñanza*. México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE).

FAINHOLC, B (2004). El concepto de mediación en la tecnología educativa apropiada y crítica, consultado el 25 de junio de 2011, en: [http://cmapsinternal.ihmc.us/rid=1119466861556\\_1804172076\\_502/educ.ar%20Educacion%20y%20TIC\\_%20El%20concepto%20de%20mediacion%20en%20la%20tecnologia%20educativa%20apropiada%20%20critica.pdf](http://cmapsinternal.ihmc.us/rid=1119466861556_1804172076_502/educ.ar%20Educacion%20y%20TIC_%20El%20concepto%20de%20mediacion%20en%20la%20tecnologia%20educativa%20apropiada%20%20critica.pdf)

GIL-LAJEUNESSE (2003). Consum de les TICS per part del joves en espais públics et privats de lleure, consultado el 30 de mayo de 2011, en

GÓMEZ, A. G (2008). El uso de la tecnología de la información y el diseño curricular, consultado el 12 de junio de 2011, en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/440/44032107.pdf>

GRUFFAT, C (2004). Generación M: los chicos que crecieron con los nuevos medios, consultado el 6 de julio de 2011, en: [http://scholar.google.com.co/scholar?q=sherry+TURKLE+NATIVOS+DIGITALES+1995&hl=es&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart](http://scholar.google.com.co/scholar?q=sherry+TURKLE+NATIVOS+DIGITALES+1995&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)

HINE, C (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC.

MOCIÑO, J. (2000). "Integración y Exclusión social debido al lenguaje". Disponible en [http://es.scribd.com/mobile/documents/43818977/download?commit=Download+Now&secret\\_password](http://es.scribd.com/mobile/documents/43818977/download?commit=Download+Now&secret_password), consultado el 10 de marzo de 2011

NUNES, M (2006). *Cyberspaces of Everyday Life*. Minnesota: Electronic

OBLINGER & Oblinger, (2005). *Educating the Net Generation*, consultado el 1 de Julio de 2011, en: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf>

PADILLA, C. L, (2010). *Redes Sociales Edu 2.0*, consultado el 20 de septiembre de 2011, en : <http://www.slideboom.com/presentations/349768/Redes-sociales-Edu-2.0>

PISCITELLI A. (2009). *Nativos Digitales: Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación*. Buenos Aires: Aula XXI-Santillana.

ROSARIO, J, 2005, "La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual". Disponible en Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>, consultado el 20 de marzo de 2011

SÁNCHEZ, A et al, (2006). *Diagnóstico en el uso de las TICS de los estudiantes de primer ingreso a nivel superior en la Universidad de Colima*. Colombia: Universidad de Colima.

THOMPSON, J (1998). *Los media y la modernidad Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación

URIBE, et al, (2007), “Acceso, conocimiento y uso de Internet en la Universidad de Antioquia: modelo de diagnóstico y caracterización”, consultado el 3 de mayo de 2011, en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/1790/179014342002.pdf>