

# LA CULTURA DIGITAL EN LA SOCIEDAD MODERNA

## DIGITAL CULTURE IN MODERN SOCIETY

***Gleivis Riverón Rodríguez***

Universidad de Granma, Cuba

E-mail: griveronr@udg.co.cu

*(Enviado Octubre 24, 2016; Aceptado Noviembre 18, 2016)*

### ***Resumen***

La cultura digital se concibe como una forma de inversión alternativa para el desarrollo, como una forma de cambio social que va mucho más allá de las formas preestablecidas que se masifica, que se orienta hacia una integración del mundo volviéndose universal. El presente trabajo aborda elementos relacionados con el desarrollo de la cultura digital desde diferentes aristas, partiendo de que las constantes innovaciones en las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación las que han jugado un papel como configuradoras de nuevas formas de hacer en lo social y lo cultural; lo que necesariamente influye en el tratamiento de la cultura digital en la vida cotidiana del hombre, en la creatividad e innovación y su importante influencia en el ámbito educacional.

***Palabras clave:*** *Cultura Digital, Tecnología Digital.*

### ***Abstract***

The digital culture is conceived as a form of alternative investment for development, as a form of social change that goes far beyond the pre-established forms that become massive, which is oriented towards an integration of the world becoming universal. This paper addresses elements related to the development of digital culture from different angles, based on the constant innovations in the new information and communication technologies that have played a role as configurators of new ways of doing in the social and the cultural; what necessarily influences the treatment of digital culture in the daily life of man, in creativity and innovation and its important influence in the educational field.

***Keywords:*** *Digital Culture, Digital Technology.*

## **1 INTRODUCCIÓN**

Vivimos en un mundo digital, global e hiperconectado, caracterizado por el cambio social y tecnológico continuo y acelerado, la irrupción constante de nuevos actores, la movilidad y la conectividad ubicuas.

El desarrollo de las tecnologías está siempre motivado, al menos en parte, por el deseo de controlar la naturaleza y superar las limitaciones que ésta impone a los seres humanos.

Tradicionalmente la tecnología se ha definido como el modo de realizar acciones. Sin embargo, cuando hablamos de nuevas tecnologías nos estamos refiriendo a algo más complejo que a nuevos modos de realizar acciones. Son algo más que nuevas herramientas o nuevos métodos que posibilitan una variedad de nuevas acciones humanas. Su trasfondo es más complejo.

Las implicaciones sociales que están teniendo las nuevas tecnologías son tales que están provocando nuevas formas de pensar lo social y lo cultural. Hoy en día se habla de conceptos tales como Sociedad de la Información, Sociedad Red, Cultura Digital... términos que se refieren a una nueva configuración del espacio-tiempo social vivencial atravesado por las nuevas tecnologías.

Las diversas prácticas sociales tienden hacia una creciente incorporación de las tecnologías de tal forma que hoy en día numerosas relaciones sociales están condicionadas y contextualizadas por las tecnologías.

El sistema tecnológico actual, el sistema de tecnologías, información y comunicaciones (TIC), se caracteriza por ofrecer un modelo de interconexiones que permite la globalización de la información y de la comunicación, permite la conexión de todo el planeta a partir de redes, redes a través de las cuales fluyen datos, información, conversaciones... previamente digitalizadas.

Y todo esto como consecuencia de los desarrollos informáticos y de los avances de la comunicación electrónica y digital.

Algo fundamentalmente característico del sistema TIC, que varios autores vienen a resaltar, es que, a diferencia de las anteriores tecnologías que eran de sustitución, las nuevas tecnologías TIC no tienden hacia la sustitución de formas de hacer, sino que las integran e incluso producen nuevas actividades. Las nuevas tecnologías no sólo producen formas diferentes de hacer cosas, sino que además producen nuevas actividades. De ahí que se afirme que las nuevas tecnologías son de integración y no de sustitución. Nos encontramos ante un abanico enorme de nuevas posibilidades que viene dado por la convergencia de tecnologías, tal como lo expresa Merino Malillos [1].

Cancino Velásquez [2] afirma que la forma de vida en la sociedad actual ha ido evolucionando a grandes pasos, el desarrollo de nuevas tecnologías ha generado importantes aportes a los medios de comunicación y a la forma de comunicarnos hoy en día. Con el surgimiento del internet lo digital creó un mar de información con acceso a personas de cualquier parte del mundo, así mismo permito que la comunicación se convirtiera rápida, fácil y a un precio bajo sin importar el espacio geográfico de donde se comuniquen. Por otra parte, se ha criticado a internet y las nuevas tecnologías por crear una brecha en la forma de socializar entre las personas, ya que estas se vuelven cada vez más solitarias y el contacto humano desaparece.

En otras palabras, define que la Cultura Digital es el estudio de los aspectos sociales, culturales, éticos y estéticos de la Tecnología de la Información y la Comunicación. El enfoque principal es la interacción entre cultura y tecnología.

De esta manera, este estudio es un acercamiento en el interés de aportar los elementos presentes para contextualizar particularmente la Cultura digital como elemento transformador de la gestión cultural en la sociedad moderna.

## 2 ACERCAMIENTO A LA CULTURA DIGITAL

El Diccionario Inglés de Oxford muestra el uso más temprano del término cultura digital conocido con el nombre de “ciber cultura” en 1963, y fue hasta 1995 que se crea la siguiente definición, “la ciber cultura son las condiciones sociales producidos por la automatización y la informatización” Cancino Velásquez [2].

Berrios y Buxarrais [3] inician su análisis con una contextualización en la sociedad de la información y con los cambios en las prácticas adolescentes producidas por la cultura digital. Se refieren a la cultura de la interacción acordando con Don Tapscott, quien la conceptualizó como una «nueva cultura», dado que la experiencia de ser joven promueve en la actualidad patrones compartidos de comportamiento.

Caracterizando también este contexto, García Canclini [4] sostiene que la convergencia digital determina la reorganización de los modos de acceso a los bienes culturales y las formas de comunicación. La “tecno-socialidad” muestra que los recursos inalámbricos de comunicación se convierten en contextos, condiciones ambientales de formas de ser, valores y acontecimientos.

En coincidencia con esto, Adriana Gil, Joel Feliú, Isabel Rivero y Eva P. Gil [5] y Lucía Merino Malillos [1] definen la cultura digital como un contexto cultural en el que adquiere una importancia creciente el uso de las nuevas tecnologías de relación. Los lenguajes oral y escrito -tradicionalmente los marcadores más importantes de una cultura- no pierden su importancia en la cultura digital debido a su integración en las máquinas. Son estas últimas, las máquinas digitales, las que configuran el marco de producción, de interacción y de interpretación del lenguaje. Ahora bien, del mismo modo en que el lenguaje tiene que ser actuado para tener efectos, la cultura digital solo puede existir en la actuación de sus participantes. La cultura digital es consumida y, en consecuencia, actuada, reproducida, reinterpretada repetidamente en el uso que los adolescentes y jóvenes realizan de las nuevas tecnologías de relación. Merino Malillos [1] destaca que hay un vínculo dialéctico entre las tecnologías y los contextos sociales: las significaciones no están predeterminadas, sino que dependen “de la complejidad y la contingencia de las formas en que se insertan en los contextos y prácticas de uso. Así, la cultura digital solo tiene sentido en la medida en que es utilizada y practicada por los actores sociales, entre los cuales destaca sobremanera la juventud”.

García Canclini [4] afirma que las redes permiten ejercer la ciudadanía más ampliamente, por ejemplo, difundiendo información alternativa o desmintiendo argumentos falsos de los gobernantes para justificar guerras, ayudan a comprender conexiones entre lo próximo y lo lejano, y generan nuevos retos como aprender a usar el software libre o evitar que las brechas en el acceso agudicen las desigualdades históricas. Pero asimismo señala que debemos ser conscientes de que también en la Red el poder está distribuido desigualmente. El autor afirma que la convergencia digital determina la reorganización de los modos de acceso a los bienes culturales y las formas de comunicación. La visión antagónica entre lectura y medios se ha revisado, y la integración multimedia no permite concebirlas separadamente. Menciona el autor estudios sobre consumos culturales en la Argentina, Colombia y México que muestran que crece la lectura en Internet: se lee de otra manera y se puede intervenir en los textos. La interactividad es una característica de la cultura, de las artes y la literatura. En este contexto, los internautas forman parte de un mundo en el que las fronteras entre épocas y niveles educativos se desdibujan, se “familiarizan”; se cuenta con más recursos para editar, interrumpir y seleccionar; internet desterritorializa y deslocaliza; el consumo y la interactividad se unifican en un mismo aparato; y la digitalización modifica los estilos de la interactividad.

La digitalización como tal toca a todas las formas patrimoniales, artísticas o industriales culturales, aunque afecte más profundamente a actividades como bibliotecas, archivos, audiovisual, edición, multimedia.... El digital, es un nuevo medio que ofrece grandes ventajas para preservar y, especialmente, difundir los bienes culturales con carácter universal. Asimismo, es un nuevo ámbito de creación y expresión artística, diferenciado de los clásicos.

Pero es también una nueva barrera de acceso al uso y disfrute de los bienes culturales en formato digital, si no se ponen en marcha políticas públicas de creación de potentes y accesibles infraestructuras de comunicación y de formación y acceso a las tecnologías y se hace un esfuerzo por la calidad y el sentido cultural.

Con todo, la llave de la era digital no es la red o el soporte sino los contenidos, y éstos dependen de la trama productiva cultural previa de un país en los ámbitos creativos, productivos y del uso social, así como de su disposición a asumir los nuevos retos, lo que es especialmente relevante para las culturas minorizadas [6].

El paradigma de la cultura digital se crea por la necesidad de explicar una serie de fenómenos y afectaciones que la tecnología digital ha desarrollado en las diferentes culturas contemporáneas, cambiando de algún modo las tendencias en el comportamiento social de los individuos y colectivos. Aunque también se le puede denominar “cultura digital” a los saberes y conocimientos que se requieren y derivan de las diferentes herramientas digitales, su definición se ha apartado cada vez más de las herramientas y se ha enfocado más en los cambios que sus usos generan en determinada población humana.

En la historia de la humanidad se ha repetido la tendencia de los cambios sociales y culturales a partir de las diferentes eras tecnológicas (Era agronómica, era industrial y era de la información < -Toffler, Alvin - La tercera ola > ) pero nunca han ocurrido cambios culturales tan dramáticos y acelerados como en las últimas décadas, la generación de nuevos medios de comunicación que permiten no sólo la comunicación instantánea sin importar el lugar geográfico, sino la posibilidad de comunicación entre millones de personas generando un esbozo de “conciencia colectiva global”.

También se le denomina “Culturización digital” a la inclusión de las personas que pertenecen a la nueva periferia, los que aún no son “Ciudadanos digitales”, en estos nuevos escenarios y dinámicas sociales; Más allá de una simple “alfabetización digital”, que sería enseñar a usar herramientas como programas y/o equipos, la culturización digital promueve los conceptos que se han desarrollado a partir de ciertas aplicaciones digitales y que ayudan a los seres humanos a potencializar sus actividades y aspiraciones mediante un uso adecuado de las mismas dentro de una filosofía social.

Conceptos como la construcción colaborativa del saber, la libertad de expresión y difusión de su pensamiento, la transparencia y veracidad en los actos y

publicaciones, la búsqueda y premiación de la autenticidad personal sobre lo pre-establecido, la capacidad de búsqueda y gestión de sus propios medios de información y aprendizaje, la generación de sociedades alternativas fuera del contexto social y geográfico, enfocadas más en los intereses y gustos personales, el desdibujamiento de los límites entre profesiones, áreas del conocimiento, instituciones y nacionalidades, y una nueva conformación de centralidades y periferias, basadas ya no en vivir en zonas rurales o urbanas, sino en ser un ciudadano digital, un ciudadano del mundo, son indicadores de la cultura digital y su importancia social, y una gran oportunidad para los países en vías de desarrollo, para generar ciudadanos de primera clase que conviven, aprenden, trabajan hombro a hombro con los demás ciudadanos del mundo, mejorando de este modo la brecha social y cultural que existe entre las diferentes regiones del planeta [7].

A lo largo de la historia de la humanidad, las tecnologías han sido clave para el desarrollo de transformaciones e innovaciones sociales. En el desarrollo de la cultura digital han sido las constantes innovaciones en las nuevas tecnologías e la información y de la comunicación las que han jugado un papel como configuradoras de nuevas formas de hacer en lo social y lo cultural.

“Para el desarrollo de la cultura surgida de las TIC digitales han sido decisivos los sofisticados sistemas de materiales que integran el hardware electrónico con el software digital” [8]. Ciertamente, lo tangible (hardware) y lo intangible (software) de las nuevas tecnologías operan como condición de posibilidad para el desarrollo de la Cultura Digital. Con ello queremos decir que la Cultura Digital no es sólo simbólica, sino también material. Se plasma tanto en modos de pensar, como en modos de hacer, y necesita tanto de entornos mentales (hipertextos, entornos simbólicos digitales) como de aparatos mediadores (interfaces, materiales electrónicos: teclado, cascos, ratón...).

A ello hay que unir, como condición de posibilidad, la “usabilidad” (como contexto practicado): la Cultura digital tiene sentido en la medida en que es “utilizada” o practicada por actores y agentes sociales, con sus correspondientes prácticas y significados.

### 3 CULTURA DIGITAL Y VIDA COTIDIANA

Con mucha frecuencia se utiliza la metáfora del impacto tecnológico para dar cuenta de los cambios que se han producido a raíz de la generalización de las nuevas tecnologías en diversos ámbitos de la sociedad. Esta metáfora corresponde a una visión determinista acerca de la tecnología y apunta a que la tecnología por sí sola goza del poder de producir cambios sociales. Así la metáfora parte de la idea de que los objetos (individuos, artefactos) pueden impactar unos en otros, desviando las trayectorias naturales que estos venían manteniendo hasta el momento del choque [10].

En este sentido no se puede hablar de relaciones sino de colisiones, de impactos. Se concibe de manera pasiva a las personas que son impactadas por la tecnología.

Cuando se parte de la idea del impacto, la respuesta del objeto impactado es muy limitada, acaso solamente la de oponer algún tipo de resistencia inercial.

Merino Melillos [1] afirma que en vez de hablar del impacto de las nuevas tecnologías o de la cultura digital en la vida cotidiana, es necesario hablar de influencia, pues es un término más adecuado para dar cuenta de los procesos de tecnologización social que se están produciendo.

En este sentido la autora plantea que lo que resulta indudable es que las nuevas tecnologías afectan nuestras prácticas, a la vez que nuestras prácticas afectan las nuevas tecnologías. Un ejemplo canónico lo encontramos en el teléfono móvil: el móvil nos permitió, desde su generalización social, conectar con cualquiera de nuestros contactos independientemente del lugar; a su vez, el progresivo uso de los *sms* hizo que los móviles fueran introduciendo cada vez más posibilidades para este uso inesperado.

Es decir, las tecnologías no producen cambio social en sí mismas, no impactan y modifican el estado de las cosas porque sí, sino que el proceso es dialéctico, un bucle, es un continuo *feedback* entre las tecnologías y sus usuarios.

“Las tecnologías expresan su mayor utilidad en tanto que tecnologías socializadas o socializables, y como productoras de valor social y valor cultural: a través de los usos, los medios, los contextos y las consecuencias de las nuevas tecnologías. En la práctica, estamos hablando de la construcción de nuevas realidades sociales” [9].

Esta perspectiva encaja con una visión constructivista que entiende que los seres humanos construyen la realidad y sus realidades mediante las prácticas y por medio de los recursos de la cultura. Y si adoptamos esta perspectiva, tenemos que plantearnos cómo están influyendo las nuevas tecnologías en ese proceso, cómo están influyendo en la construcción de prácticas sociales, cómo abren nuevas posibilidades, cómo pueden estar atravesando con sus recursos diversas formas de comportamiento, expresión, acción, producción y reproducción de lo social, cómo pueden estar planteando nuevos esquemas de conceptualización de la realidad. “Las tecnologías se han ido humanizando, pero con la condición de que los seres humanos nos vayamos tecnologizando” [9].

Como señala este autor las nuevas tecnologías ya no pueden ser pensadas como meras mediaciones ya que construyen y constituyen nuevas formas, espacios y tiempos de relación social, nuevas formas institucionales, nuevas categorías de aprehensión de la experiencia personal y social, nuevas dimensiones de la cultura.

A decir de Merino Melillos [1], cada vez se hace más necesaria la reflexión sobre el espacio físico que los aparatos ocupan. Los hogares se han ido llenando con los

años de todo tipo de dispositivos. La televisión hace años que se domesticó, al igual que –anteriormente– la radio. Pero objetos como las videoconsolas, ordenadores, móviles, GPS, cámaras digitales... ocupan progresivamente más espacio en el espacio doméstico. Se ha convertido en elementos estructurales de la vida familiar doméstica.

A este proceso se le denomina domesticación tecnológica, y creemos que es un proceso clave para entender el significado que el sistema TIC tiene en la vida cotidiana de las personas. Este proceso podemos englobarlo en tres fases:

1. Momento en que el sujeto adquiere la tecnología, sin que haya podido dedicar mucho tiempo a su uso,
2. Evaluación de la tecnología a través de su uso,
3. Uso prolongado e integrado en la vida cotidiana.

La domesticación implica aprendizaje a través del uso, a través de prácticas cotidianas, y aquí, creemos, radica la clave para entender cómo las personas se apropian de las nuevas tecnologías y las dotan de significado en sus vidas. Por otro lado, la espacialidad del sistema TIC también hay que entenderla en términos de conectividad, es un espacio al que accedemos, entramos cada vez que nos sentamos ante un ordenador conectado a la Red, sacamos dinero en un cajero automático o concretamos la ruta en el GPS.

#### 4 CULTURA DIGITAL, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Tal como plantea Castells [11], la creatividad no debe considerarse desde la perspectiva del sujeto, sino desde el trasfondo de los productos culturales en una sociedad determinada. La innovación es el proceso por el que el desarrollo de la productividad se añade al valor del producto o al proceso de producción o distribución de dicho producto. Es un valor añadido basado en la creatividad, que puede ser intercambiable, como el dinero o algo útil para la sociedad (para una institución, para una organización, para un individuo o para un grupo de individuos).

El autor reflexiona que tanto la creatividad como la innovación están sujetas a un proceso mental o cerebral, por lo tanto, al proceso de activación del cerebro y de la mente. No obstante, este proceso mental relacionado con los circuitos biológicos es el detonante de la interacción en el contexto social (las culturas, los valores y las creencias) o en el contexto material (formas materiales de espacio-tiempo en donde se incluye el entorno natural). Estas formas materiales conforman un marco de acción, así como el contexto institucional (las instituciones políticas y el entorno legal).

Así concluye el autor que cualquier proceso mental produce un proceso social, al traspasar las fronteras del cerebro del individuo en donde se origina esa creatividad. Ese cruce de fronteras es lo que conocemos como ‘comunicación’. Es decir, ‘cruzar las fronteras’ significa ‘cruzar las barreras entre nuestro cerebro y el entorno o

contexto social'. Por ello, la comunicación es la piedra angular de la vida social y, por lo tanto, humana, puesto que la vida humana es social y este atributo es lo que caracteriza a nuestra especie de singular.

Existen diferentes formas de culturas que dependen de las distintas tecnologías de la comunicación. Sin embargo, se desconoce el formato exacto de interacción entre la cultura y las tecnologías de la comunicación, por lo que es necesario establecerlo a través de un proceso de investigación. Lo que sí sabemos es que ahora vivimos en una cultura que se caracteriza por la globalización y la digitalización.

## 5 LA WEB 2.0

Expresa Castells [11] como el desarrollo de la Web 2.0 ha transformado Internet aumentando, aún más, el papel de los usuarios como productores de las aplicaciones y de los contenidos. Desde 1969, ésta ha sido la regla de Internet, aunque, en los últimos años, se ha acelerado. Nuevos modelos de negocio están definiendo los derechos de autor de acuerdo con la evolución tecnológica y, por lo tanto, la división tradicional entre la cultura popular y la comercial se está difuminando.

Existe una mezcla de la transmisión digital en la comunicación por Internet. A consecuencia de ello, el campo de la comunicación se amplía de forma exponencial y existe la posibilidad en los procesos creativos de migrar de los dominios en donde nacen a otros campos de aplicación. Por ejemplo, la creatividad en el software puede resultar en una creatividad artística en el diseño o en la música o, el mero hecho de imaginar unas formas virtuales en las organizaciones sociales puede crear una innovación empresarial o incluso una posible transformación del sistema educativo.

Castells [11] define la cultura digital y la creatividad considerando los siguientes puntos:

1. Habilidad para comunicar o mezclar cualquier producto basado en un lenguaje común digital.
2. Habilidad para comunicar desde lo local hasta lo global en tiempo real y, viceversa, para poder difuminar el proceso de interacción.
3. Existencia de múltiples modalidades de comunicación.
4. Interconexión de todas las redes digitalizadas de bases de datos o realización del sueño del hipertexto de Nelson con el sistema de almacenamiento y recuperación de datos, bautizado como "Xanadú" en 1965.
5. Capacidad de reconfigurar todas las configuraciones creando un nuevo sentido en las diferentes multicapas de los procesos de comunicación.
6. Constitución gradual de la mente colectiva por el trabajo en red mediante un conjunto de cerebros sin límite alguno. En este punto, se refiere a las conexiones entre los cerebros en red y la mente colectiva.

En la cultura digital se generan cotidianamente nuevas prácticas, lenguajes, códigos, normas y comportamientos; y también se reproducen las del mundo real, físico o analógico.

## 6 CULTURA DIGITAL EN EL ÁMBITO EDUCACIONAL

La tecnología es un enorme desafío de reflexión y análisis, que puede ser tomada como una oportunidad para la concreción de nuevas experiencias educativas genuinas, profundas, transformadoras que contemplen la complejidad creciente de la educación en las nuevas sociedades [12].

En una sociedad en la que los nuevos medios de la información y la comunicación han permeado todos los espacios, y han modificado la manera de comprender el mundo para las próximas generaciones, no puede ignorarse la necesidad de reflexionar sobre su impacto en el espacio educativo [12].

A decir de Merino Melillos [1], la cultura digital comporta tensiones entre una gama de conocimientos provenientes de diferentes áreas, desde los conocimientos tradicionales hasta los académicos y científicos, conocimientos que el pensamiento totalizador desconoce y que, en la cibercultura, por las condiciones de ubicuidad y libertarias del ciberespacio, caben y no se condena la diversidad y la multiplicidad de conocimientos.

De ahí que las prácticas académicas realizadas en el ciberespacio configuran sistemas en los que se estructuran contenidos. Recursos y contenidos del ciberespacio están dispuestos de tal forma que al ser articulados con fines académicos generan un efecto dialéctico. Es así porque, por una parte ayudan a los sujetos al logro de determinados objetivos; y por otra, esa intervención crea nuevas redes, con lo cual se modifica el conjunto de elementos que componen la cibercultura.

Para poder dar cuenta de las nuevas valorizaciones didácticas sobre la educación en el marco del fortalecimiento de la cultura digital, no puede obviarse que se presencia un periodo de transición de la sociedad industrial hacia la sociedad informacional.

Estos cambios socio-culturales, asociados a la emergencia de tecnología digital de fácil acceso, implican también un cambio radical en la lógica educativa; los procesos mediáticos y la cultura digital impactan también en este ámbito, generando nuevos espacios y nuevas formas de acceder a los conocimientos.

En los escenarios actuales las tecnologías de la información y la comunicación, entramadas con la cultura y el conocimiento, generan posibilidades ricas y diversas para la enseñanza poderosa. Enseñar aprovechando estas enormes oportunidades implica pensar, especialmente en su sentido didáctico.

En el marco de la Sociedad Informacional, la tecnología ya es algo que respiran muchos de los

docentes. Se presencia una paradoja que aún no puede desentramarse: se han producido muy pocos cambios en cuanto a la estructura y la gestión de las estructuras educativas, mientras que la sociedad ha cambiado de forma rápida, los niños y adolescentes actuales ya necesitan otro tipo de formación. El núcleo del conflicto se intensifica porque los profesores se han formado con una cultura y una visión del significado de su profesión que ha cambiado, y continúa transformándose a una escala y velocidad inigualable. De esta forma, la participación de todos los actores del sistema educativo cobra mayor relevancia a la hora de pensar en la inclusión de la tecnología [12].

## 7 CONCLUSIONES

El sistema tecnológico actual, el sistema TIC, se caracteriza por ofrecer un modelo de interconexiones que permite la globalización de la información y de la comunicación, permite la conexión de todo el planeta a partir de redes, redes a través de las cuales fluyen datos, información, conversaciones... previamente digitalizadas. Y todo esto como consecuencia de los desarrollos informáticos y de los avances de la comunicación electrónica y digital.

La cultura digital estudia los diversos fenómenos sociales asociados a la Internet y otras nuevas formas de comunicación. Este concepto por lo general, no solo se refiere a las culturas de las comunidades virtuales, sino que se extiende a una amplia gama de temas culturales relacionados con los ciber-temas.

La cultura digital puede ser puramente una cultura en línea o puede abarcar ambos mundos físicos y virtuales. Es decir, que la cultura digital es una cultura endémica de las comunidades en línea, no es sólo la cultura que resulta de uso de la computadora, pero la cultura que está directamente mediada por la computadora.

La cultura digital y el uso de las nuevas tecnologías han creado cambios en el entorno socioeconómico de las personas ya que se ocupan de emplear los medios más rápidos, fáciles y económicos para realizar sus diferentes actividades en la vida cotidiana.

La cultura digital puede potenciar las propuestas pedagógicas contemplando, de forma necesaria, un enfoque didáctico y reflexivo que prime por encima de miradas sistémicas e instrumentales.

La incorporación de las tecnologías en el proceso de enseñanza abre nuevas potencialidades de accesibilidad e interactividad. La conexión y la velocidad brindan nuevas formas de comunicar por dentro y fuera del aula. Tienen un gran impacto en la búsqueda de material y en la producción de recursos colaborativos. Al mismo tiempo, puede dinamizar las clases, flexibiliza y expande la actividad docente y atrae al alumno.

## 4 REFERENCIAS

- [1] Merino M., L. Nativos digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes. Tesis. URL: [www.injuve.es/sites/default/files/nativos%20digitales\\_0.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/nativos%20digitales_0.pdf) . (2010)
- [2] Cancino Velásquez, J. A. Cultura digital. Web 2.0 y herramientas tecnológicas. Tecnología. URL: <http://www.gestiopolis.com/cultura-digital-web20-herramientas-tecnologicas/>. (05.06.2012)
- [3] Berrioso, LI; Buxarrais, M. R. (2005), "Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos". (En línea) En Monografías virtuales, N° 5. URL: <http://www.campusoci.org/valores/monografias/monografia05/reflexion05.htm> . (15.08.07)
- [4] García Canclini, N. Lectores, espectadores e internautas. Barcelona: Gedisa, 2007.
- [5] Gil, A.; Feliu, J.; Rivero, I.; Gil, E. ¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital. (En línea). Barcelona: Universitat oberta de Catalunya. 2003 .URL: <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>.(09.01.2011)
- [6] La Cultura Digital. Informe realizado en base a las reuniones del grupo de trabajo de Cultura Digital del Plan Vasco de la Cultura. Octubre, 2003.
- [7] Suárez, C. A. ¿Qué es la "Cultura Digital"? .URL: <http://kamian-suarez.blogspot.com/2013/06/que-es-la-cultura-digital.html?view=sidebar>. (29.06.2013)
- [8] Levy, P. Cibercultura. La cultura de la Sociedad Digital. Anthrosop Editorial: Universidad Autónoma Metropolitana – Iztapalapa, 2007, p. 230.
- [9] Vizer, E. A. Procesos sociotécnicos y mediación en la cultura tecnológica, pp. 39-67. En De Moraes, Denis (coord.) Sociedad mediatizada. Barcelona: Gedisa, 2007.
- [10] De Certeau, M. La invención de lo cotidiano. Artes de hacer. México: Universidad Iberoamericana, 1996.
- [11] Castells, M. Creatividad, innovación y cultura digital. URL: <https://telos.fundaciontelefonica.com/.../articuloquaderno.asp?idarticulo=2&rev=77.htm>. (2009).
- [12] Del papel a la pantalla: la cultura digital y el ámbito educativo en tensión. II Congreso de Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio. `Interfaces Palermo´. En Diseño y Comunicación Año XVI, Vol. 26, Noviembre 2015, Buenos Aires, Argentina.