

, vol. 14, 2025, pp. 1-17.

Saberes tecnosociales en estudiantes universitarios de Argentina. El caso de la UNVM.

Grasso, Mauricio y Zanotti, Agustín.

Cita:

Grasso, Mauricio y Zanotti, Agustín (2025). *Saberes tecnosociales en estudiantes universitarios de Argentina. El caso de la UNVM.* , 14, 1-17.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.zanotti/76>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p6uq/ohV>



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>.

SABERES TECNOSOCIALES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE ARGENTINA. EL CASO DE LA UNVM

Mauricio Grasso

Universidad Nacional de Villa María/Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
mgrasso@unvm.edu.ar

1

Agustín Zanotti

Universidad Nacional de Villa María/CONICET, Argentina
azanotti@unvm.edu.ar

Resumen

El artículo caracteriza los saberes tecnosociales presentes en estudiantes de la Universidad Nacional de Villa María, ubicada en la provincia de Córdoba, Argentina. El estudio continúa una indagación realizada por un consorcio de universidades en el marco del *Observatorio Interuniversitario de Sociedad, Tecnología y Educación* (OISTE). Se presentan los resultados de un módulo de encuesta administrado a estudiantes de grado de los tres institutos que componen dicha casa de estudios. La presentación aborda el ecosistema informacional contemporáneo, los saberes tecnosociales y su proyección en el ámbito universitario. Examina luego algunas de las principales propuestas para la medición de habilidades digitales. Los resultados se centran en el acceso y uso de plataformas digitales, así como recursos para el estudio. Indican que los estudiantes emplean intensamente internet y herramientas digitales en actividades comunicativas, recreativas y académicas. Sin embargo, una parte aún enfrenta limitaciones en conectividad y acceso a dispositivos. Las preferencias varían por edad, destacándose en los más jóvenes las plataformas que privilegian la interacción, personalización, contenidos cortos y virales. Las conclusiones ofrecen perspectivas para el desarrollo de prácticas y políticas innovadoras en la educación superior.

Palabras clave: acceso a tecnologías, apropiación de tecnologías, habilidades digitales, universidad pública.

Saberes tecnossociais entre estudantes universitários na Argentina. O caso da UNVM

Resumo: O artigo caracteriza os saberes tecnossociais presentes entre os estudantes da Universidade Nacional de Villa María, localizada na província de Córdoba, Argentina. O estudo dá continuidade a uma investigação realizada por um consórcio de universidades no âmbito do Observatório Interuniversitário de Sociedade, Tecnologia e Educação (OISTE). Apresentam-se os resultados de um módulo de pesquisa aplicado a estudantes de graduação dos três institutos que compõem esta instituição acadêmica. A apresentação aborda o ecossistema informacional contemporâneo, os saberes tecnossociais e sua projeção no contexto universitário. Também examina algumas das principais propostas para a medição de competências digitais. Os resultados se concentram no acesso e uso de plataformas digitais e recursos para os estudos. Revelam que os estudantes utilizam intensivamente a internet e ferramentas digitais em atividades comunicativas, recreativas e acadêmicas. No entanto, uma parte ainda enfrenta limitações de conectividade e acesso a dispositivos. As preferências variam conforme a idade, destacando-se, entre os mais jovens, as plataformas que privilegiam a interação, personalização, conteúdos curtos e virais. As conclusões oferecem perspectivas para o desenvolvimento de práticas e políticas inovadoras no ensino superior.

Palavras chave: acesso a tecnologias, apropriação de tecnologias, habilidades digitais, universidade pública.

Technosocial knowledge among university students in Argentina. The case of UNVM

Abstract: The article characterizes the technosocial knowledge present among students at the National University of Villa María, located in the province of Córdoba, Argentina. The study builds on research conducted by a consortium of universities under the framework of the Interuniversity Observatory on Society, Technology, and Education (OISTE). It presents the results of a survey module administered to undergraduate students across the three institutes that comprise this academic institution. The presentation addresses the contemporary informational ecosystem, technosocial knowledge, and its projection within the university context. It also examines some of the main proposals for measuring digital skills. The results focus on access to and usage of digital platforms and resources for studying. They reveal that students make intensive use of the internet and digital tools for communication, recreational, and academic activities. However, some still face limitations in connectivity and access to devices. Preferences vary by age, with younger students favoring platforms that prioritize interaction, personalization, and short, viral content. The conclusions offer insights for developing innovative practices and policies in higher education.

Keywords: access to technologies, technology appropriation, digital skills, public university.

2

Introducción

El artículo caracteriza los saberes tecnossociales presentes en estudiantes universitarios de la provincia de Córdoba, Argentina. Se presentan los resultados de un módulo de encuesta realizada a estudiantes de grado de los tres institutos que componen la Universidad Nacional de Villa María (UNVM). La encuesta se implementó en junio de 2024 y formó parte de un relevamiento realizado por la casa de estudios.

El estudio continúa una indagación iniciada en 2018 por un consorcio de universidades en el marco del *Observatorio Interuniversitario de Sociedad, Tecnología y Educación (OISTE)*. Partiendo del antecedente de investigación en tres universidades de Buenos Aires (UNSAM, UNPAZ y UNIPE) (Peirone, Daza y Dughera, 2022), se buscó extender el relevamiento sobre el interior del país. En función de la pertenencia institucional del equipo responsable y colaborador, se seleccionó el caso de la UNVM, con sedes en la ciudad de Córdoba, Villa María y San Francisco.

La hipótesis de trabajo sostiene que los saberes tecnosociales conforman un conjunto variado de destrezas, habilidades y competencias digitales, distribuidos desigualmente en función de regiones, generaciones, géneros y sectores sociales. Estos se generan en una experiencia cotidiana con las tecnologías, así como del intercambio y aprendizaje entre pares (Peirone et al., 2019). La comprensión de estos saberes por parte de las comunidades universitarias puede favorecer la implementación de prácticas que incorporen su potencial en la educación superior.

La presentación aborda el ecosistema informacional contemporáneo, los saberes tecnosociales y su proyección en el ámbito universitario. Examina luego algunas de las principales propuestas para la medición de habilidades digitales. Los resultados se centran en el acceso y uso de plataformas digitales, así como recursos para el estudio. Los mismos serán presentados para el total de la población relevada, y considerando diferencias por grupos de edad, género e instituto de pertenencia. Las conclusiones ofrecen perspectivas para el desarrollo de prácticas y políticas innovadoras en la educación superior.

Metodología

Los resultados presentados corresponden a la primera etapa del proyecto. En esta fase se contó con el apoyo de la Secretaría Académica de la UNVM y del Observatorio Integral de la Región. Se aplicó un módulo específico sobre acceso y uso a recursos digitales al cuestionario institucional que se realiza anualmente al cierre del primer cuatrimestre. El mismo fue administrado de forma virtual mediante la plataforma SurveyMonkey.

Se obtuvieron 609 respuestas, lo que permite alcanzar un nivel de confianza del 95 % para el total de la población estudiantil al 31 de mayo de 2024. La muestra incluye a los tres institutos que conforman la universidad: el Instituto Académico Pedagógico (IAP) de Ciencias Básicas, el IAP de Ciencias Humanas y el IAP de Ciencias Sociales. Quedaron excluidas las carreras de posgrado y las que se encontraban finalizando su ciclo.

Además del módulo específico, se analizaron datos generales provistos por la encuesta, tales como edad, género, lugar de residencia, lugar de cursado, carrera e instituto de pertenencia. La encuesta no recolectó información personal identificatoria. El análisis se complementa con fuentes secundarias e institucionales.

Las próximas etapas del proyecto prevén la realización de grupos de discusión con estudiantes y docentes, previstos para el inicio del ciclo lectivo 2025. En estas instancias se profundizará en los saberes tecnosociales, así como en los modos en que son aprendidos, utilizados y apropiados, y en las representaciones que se construyen sobre los saberes disponibles. La investigación concluirá con una presentación ante los actores de la comunidad universitaria.

Marco Teórico

Una aproximación al ecosistema digital

Partimos de la obra de Manuel Castells y sus tesis sobre el capitalismo informacional (Castells, 1996). Zukerfeld y Liaudat (2024) distinguen, dentro del mismo, una fase de redes y una de plataformas. La primera se inicia hacia 1970 y se caracterizó por la creación de las tecnologías que posibilitaron el surgimiento de la computadora personal y la extensión de internet. La fase de plataformas comienza con la web 2.0, que ofrece nuevas oportunidades para la interacción y colaboración en línea (O'Reilly,

2007). Junto con la conectividad móvil, la banda ancha y el auge de los dispositivos “inteligentes”, las plataformas digitales se masificaron notablemente en la última década. Van Dijck, Poell y De Waal (2018) proponen el término sociedad de plataformas para indicar que las plataformas afectan profundamente las instituciones, prácticas sociales y culturales.

Los modelos de lenguaje de gran tamaño (LLM, por sus siglas en inglés), popularizados en los últimos años, marcaron el más reciente mojón del desarrollo informacional. Mediante el uso de redes neuronales avanzadas, estos son entrenados con vastos conjuntos de datos disponibles en Internet, para luego generar contenido original que se asemeja al creado por un ser humano (Gómez-Zermeno, 2023). Las implementaciones de LLM como ChatGPT, LLama, Copilot o Gemini -entre los más difundidos en la actualidad- se incorporan de maneras novedosas en la vida diaria. Podemos así distinguir tres tendencias macro hacia la digitalización, la plataformización y la automatización (Zukerfeld y Liaudat, 2024).

El ecosistema digital actual ha transformado las relaciones entre los medios y sus audiencias, que ahora asumen un rol más activo en comparación con los medios tradicionales (Scolari, 2008). De acuerdo con Sibilia (2008), las nociones de intimidad y privacidad han cambiado en la era digital. Las personas tienden a exhibir sus vidas en plataformas digitales. Peirone (2024) sostiene que estamos presenciando un cambio en las subjetividades contemporáneas, lo que señala el declive de la cultura letrada y el surgimiento de una nueva sensibilidad audiovisual.

Observamos además una transformación profunda en los formatos y consumos culturales. En los últimos años ha ganado popularidad una variedad de formatos breves: clips, tuits, memes, tráilers, cápsulas, entre otros. Forman parte de lo que Scolari (2020) llama cultura snack. Para Gioia (18 de febrero 2024), el fenómeno del *scrolleo* constante se ubica dentro de una cultura de la dopamina. En esta, los formatos clásicos de entretenimiento son eclipsados por el consumo continuo de distracciones. Consecuentemente, la discusión más amplia sobre la economía de la atención y las rentas de atención algorítmica vuelven a ocupar el debate (O'Reilly et al., 2024).

Tecnologías digitales en educación superior

En las últimas décadas, hemos sido testigos de la masificación de la educación a distancia. A raíz de la pandemia, las tecnologías digitales estrecharon aún más su vínculo con la modalidad presencial, adoptando una amplia diversidad de enfoques en su implementación. Asimismo, se extienden nuevas modalidades de educación híbrida o distribuida (Pagola et al. 2024).

El cambio cultural y la mediatización de las relaciones sociales interpelan el lugar de las instituciones educativas y las prácticas de aprendizaje. En este contexto, surgen discusiones sobre las potencialidades pedagógicas de las tecnologías digitales, que enfatizaban el trabajo colaborativo, conocimientos y recursos novedosos, la experimentación y creación de contenidos, así como una vinculación más fluida entre el adentro y afuera del aula (Sagol, 2011; Rogovsky, 2013).

White y Le Cornu (2011) propusieron la idea de residentes y visitantes para problematizar los modos en que se habitan las plataformas en contextos educativos. Los estudiantes residentes son aquellos que se integran de manera profunda y participativa en el entorno de aprendizaje, dejando huellas intencionales de interacción social. Podríamos ejemplificar con una participación en un foro para una actividad de un seminario o taller, que propone un intercambio colaborativo mediante diferentes

intervenciones. En contraste, los estudiantes visitantes tienen una relación más instrumental o transitoria con el entorno de aprendizaje; ingresan, buscan, resuelven. Tal aproximación nos permite analizar posibilidades de apropiación de diferentes herramientas y tecnologías.

En particular, las universidades públicas han incrementado el uso de plataformas digitales de diversa índole ((Pagola et al. 2024).). Entre ellas se destacan los Sistemas de Gestión de Aprendizaje (*Learning Management Systems*, LMS) (Zanotti y Pagola, 2022). A pesar de tal expansión, los saberes tecnosociales todavía se presentan de un modo esquivo y difícil de asimilar institucionalmente debido a su carácter convergente y práctico (Peirone, 2022).

La introducción de tecnologías digitales en el sistema educativo es traccionada por discursos e imaginarios sociotécnicos que se vienen generando desde hace tiempo. Entre ellos, el imaginario de las instituciones “inteligentes” surge durante la segunda década del siglo XXI. Sin embargo, podemos diferenciar entre imaginarios que motorizan cambios pedagógicos profundos y aquellos que no lo hacen (Artopoulos, 2023).

Para superar una mirada solucionista, es esencial identificar las necesidades y objetivos de aprendizaje, así como la calidad y fiabilidad de las infraestructuras digitales. Junto con ello, establecer un uso responsable y equitativo que preste atención a la seguridad y privacidad de los datos. Debemos estar atentos a los riesgos implicados en la desigualdad del acceso, la tendencia a la deshumanización del proceso de enseñanza y la pérdida de habilidades básicas por parte de los estudiantes (Vallejo y González, 2023).

Antecedentes sobre habilidades digitales

La medición de las habilidades digitales sigue siendo un desafío debido a la velocidad del desarrollo informacional y sus prácticas asociadas. Establecer consensos sobre las dimensiones e indicadores clave resulta complejo, ya que estos evolucionan o adquieren nueva relevancia con el tiempo. Por ello, encontramos diversas propuestas que coinciden parcialmente o se centran en áreas de aplicación específicas.

Recuperamos a Jenkins (2006, 2016) por haber sido uno de los primeros en destacar la importancia de la apropiación transmediática y, en consecuencia, la necesidad de ampliar el concepto de alfabetización. El proyecto *Transmedia Literacy*, coordinado por Carlos Scolari (2018), actualizó el trabajo de Jenkins, produciendo un mapa de habilidades transmedia clasificadas en nueve categorías. En la literatura latinoamericana, un concepto utilizado es el de competencia mediática. Este se define como el dominio de conocimientos, habilidades y actitudes enfocadas en la producción, gestión y análisis de contenidos mediáticos, utilizando y adaptándose a diversos entornos (Ríos Hernández et al., 2022). El objetivo de tal investigación fue explorar el estado de la competencia mediática en estudiantes universitarios mediante un instrumento basado en seis dimensiones.

Un antecedente local es el relevamiento de habilidades digitales en la provincia de Córdoba, realizado en el marco de una iniciativa conjunta entre el gobierno provincial, la CEPAL e investigadores del OISTE (García Díaz y Villafañe, 2024). Este se basó en el Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp 2.1), el cual distingue cinco áreas de competencias: 1. búsqueda de información y datos, 2. comunicación y colaboración, 3. creación de contenido digital, 4. seguridad, 5. resolución de problemas (Carretero Gomez et., 2017).

Tal estudio revela a nivel local la persistencia de brechas, en especial en lo referente a la creación de contenidos y la seguridad digital. El acceso a dispositivos, en particular computadoras, se presenta como esencial para el desarrollo de competencias digitales (García Díaz y Villafañe, 2024).

Coincide aquí con aproximaciones anteriores que reconocen desigualdades relacionadas con la edad, el género, el nivel de instrucción y el lugar de residencia, entre otras (Villatoro y Silva, 2005). Las desigualdades persistentes en el acceso a la conectividad y dispositivos digitales determinan la primera brecha digital reconocida en la literatura, base sobre la cual pueden generarse usos significativos y apropiaciones (Aguerre et al., 2010; Amado y Gala, 2019).

Resultados

Análisis de la encuesta a estudiantes universitarios

La UNVM ofrece una variedad de programas en distintas áreas del conocimiento. La encuesta contó con 609 respuestas, pertenecientes a estudiantes de grado de sus tres institutos, a saber:

- El IAP de Ciencias Básicas y Aplicadas (IAPCBA) abarca licenciaturas en Ingeniería en Alimentos, Agronomía, Medicina Veterinaria, Ambiente y Energías Renovables, Diseño Industrial y la Tecnicatura Universitaria en Bromatología. Sus ingresantes son el 30%.
- El IAP de Ciencias Humanas (IAPCH) ofrece licenciaturas en Diseño y Producción Audiovisual, Composición Musical, Educación Física, Psicopedagogía, Enfermería y Medicina. Cuenta además con la Tecnicatura Universitaria en Interpretación de Lengua de Señas, entre otras propuestas. Sus ingresantes representan el 32% de la población.
- El IAP de Ciencias Sociales (IAPCS) cuenta con licenciaturas en Administración, Ciencias de la Comunicación, Ciencia Política, Desarrollo Local-Regional, Economía, Trabajo Social, Turismo, Seguridad y Sociología, con opciones presenciales y a distancia. También cuenta con tecnicaturas superiores en Gestión de Instituciones Universitarias, Administración y Contabilidad. Es este el instituto de mayor población, con un 38% de los ingresantes.

En una caracterización general, la UNVM muestra una población feminizada, con 74% de sus estudiantes femeninas, 25.5% masculinos y 0,5% identificada como no binaria. Encontramos una variedad de grupos de edad entre los estudiantes: 15% tienen hasta 19 años, 32% entre 20 y 22 años, 24% entre 23 y 25 años, 17% entre 26 y 35 años. mientras que 12% tienen más de 35 años.

En cuanto al lugar de residencia, un 55% proviene del aglomerado Villa María/ Villa Nueva, lugar de radicación principal. Un 42% restante proviene de otras localidades de Córdoba, en tanto que un 3% son de otras provincias del país. Los estudiantes cursan en su mayoría en el Campus Universitario (74%), mientras los restantes se dividen entre las sedes de Villa del Rosario (13%), Córdoba (7%) y San Francisco (6%).

Acceso a dispositivos y conectividad

La primera parte del análisis se enfoca en el acceso a dispositivos y conectividad entre estudiantes universitarios. Los resultados permiten comprender las condiciones tecnológicas bajo las cuales llevan a cabo sus actividades.

Un 81% de los encuestados declaró disponer de una computadora o notebook para uso personal. Esto indica que la mayoría tiene acceso a dispositivos individuales, lo cual es fundamental para el desarrollo de sus estudios. No obstante, un 14% señaló que depende del uso compartido de computadoras o notebooks dentro de su hogar, lo que podría conllevar limitaciones para realizar tareas académicas. Más preocupante es que 3% depende exclusivamente de los dispositivos provistos por la universidad para llevar a cabo sus estudios, lo que refleja una situación de vulnerabilidad tecnológica.

En cuanto a la conectividad, un 55% informó tener internet de banda ancha en su hogar. Este porcentaje revela una brecha significativa en el acceso a una conexión estable y de alta velocidad, un factor clave en entornos digitales. Adicionalmente, 27% indicó que se conecta a internet a través de datos móviles en su teléfono celular, lo que puede conllevar restricciones en términos de consumo de datos y velocidad. Además, un 9% afirmó que se conecta principalmente desde la universidad o mediante conexiones públicas, lo que implica una falta de acceso adecuado en sus hogares.

En cuanto a la frecuencia de uso de dispositivos para fines académicos, el celular o teléfono móvil es el dispositivo más utilizado (92%). Un 65% de los estudiantes lo emplean diariamente, mientras un 27% lo usa alguna vez por semana. Este dato refleja una alta dependencia del teléfono móvil como herramienta de estudio.

7

La notebook o computadora portátil es la segunda más utilizada (88%). Un 69% de los encuestados que la utilizan a diario, mientras que un 19% la emplea alguna vez por semana. La frecuencia de uso sugiere que la notebook es el dispositivo preferido para tareas académicas que requieren mayor funcionalidad.

En contraste, un 67%, indicó no usar computadora de escritorio. Entre el 33% que sí la utiliza, un 17% lo hace diariamente, mientras que un 16% sólo alguna vez por semana. En cuanto a las tabletas o *tablets*, un 91% reportó no utilizarlas para estudiar, lo que muestra que su uso es marginal.

Habilidades en el entorno digital

La encuesta indagó asimismo sobre las habilidades que los estudiantes tienen en internet y en el uso de herramientas digitales para su vida académica y cotidiana.

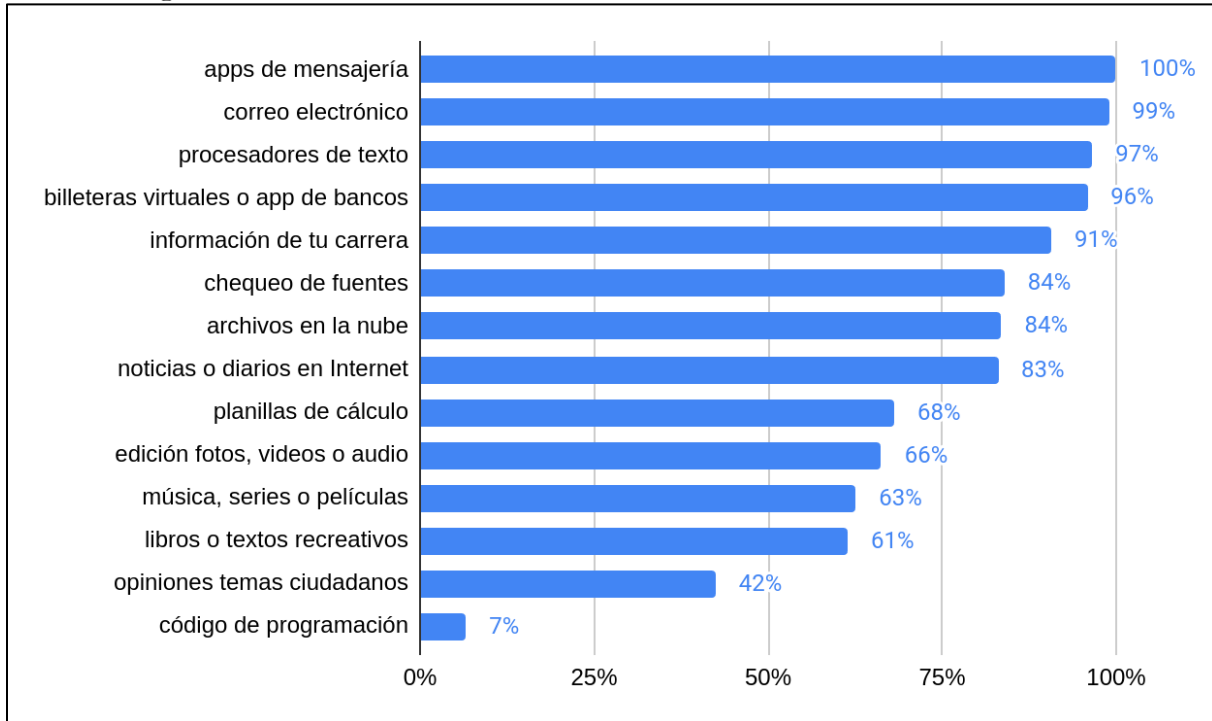
El uso de apps de mensajería es la actividad más frecuente, con una cobertura del 100%. Ello demuestra la omnipresencia de aplicaciones como WhatsApp o Telegram para la comunicación personal y el intercambio de información. El correo electrónico, con 99% de uso, sigue siendo esencial para la comunicación en entornos académicos y laborales, así como para la autenticación y validación de los usuarios en plataformas en línea.

Los procesadores de texto son utilizados por 97% de los estudiantes, resaltando su importancia en la producción de trabajos académicos y documentos. Aunque menos común, el uso de planillas de

cálculo sigue siendo considerable (68%), reflejando su importancia en asignaturas que requieren análisis de datos o gestión de información numérica.

Gráfico 1

Habilidades digitales



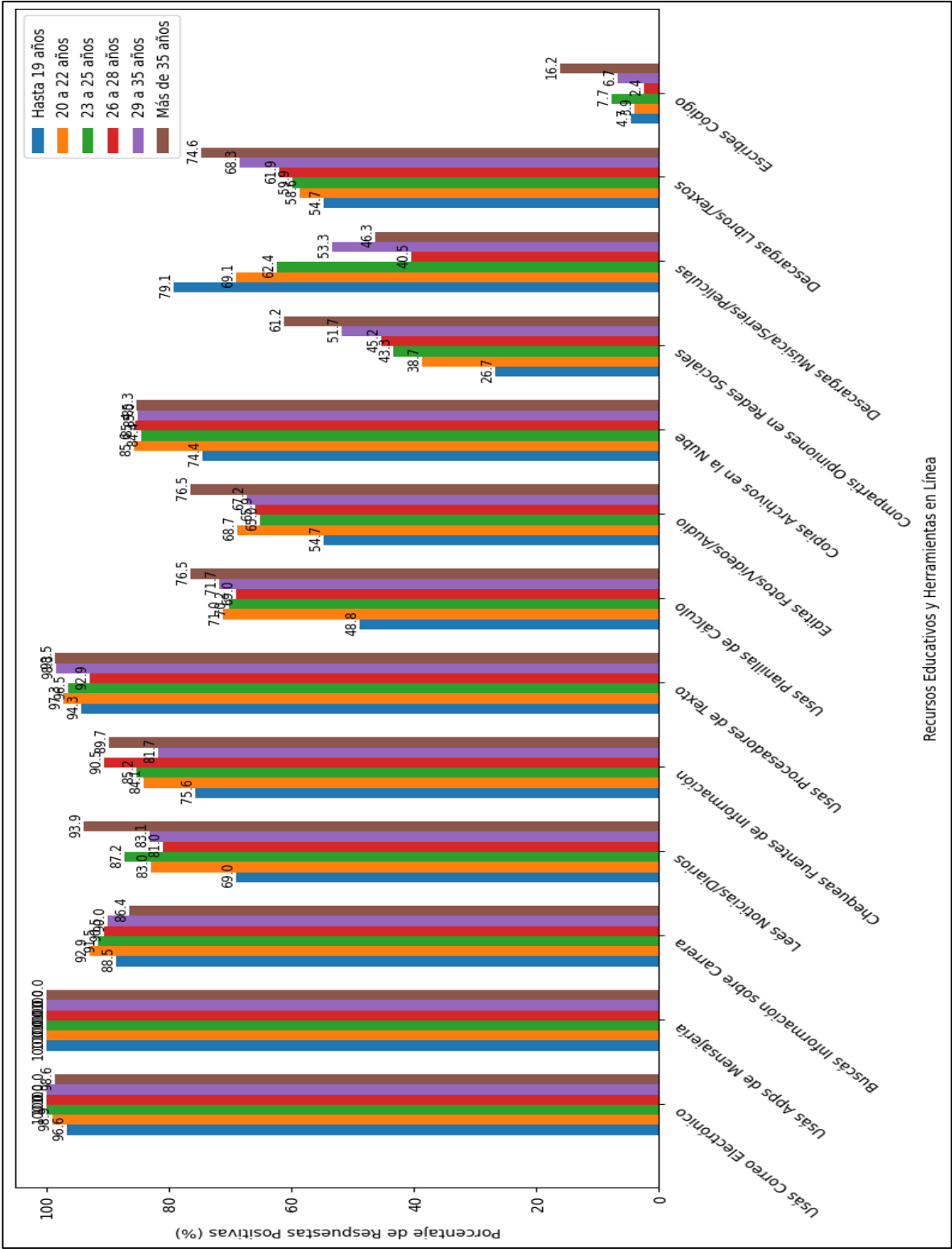
Fuente: elaboración propia.

Un 91% de los estudiantes utiliza internet para buscar información relacionada con su campo de estudio, lo que subraya la web como una fuente vital de recursos educativos. La mayoría muestra una conciencia crítica a la hora de chequear la veracidad de los datos y la calidad de las fuentes de información (84%). Además, un 83% consume noticias o diarios en Internet. Muchos estudiantes se mantienen informados a través de plataformas digitales, consolidado un consumo más incidental y personalizado de noticias (Albarello, 2024).

El almacenamiento en la nube muestra una alta incidencia (84%), demostrando la práctica hoy habitual de colaborar en documentos compartidos y entre dispositivos. Asimismo, 66% de los estudiantes se involucra en actividades creativas como la edición de fotos, videos o audio. Un 63% descarga música, series o películas, ya sea que estén vinculados o no con tareas de clase. La lectura recreativa sigue siendo un hábito, con un 61%, demostrando el interés de los estudiantes en explorar material no académico. Asimismo, un 42% de estudiantes expresa sus opiniones sobre temas ciudadanos en redes sociales o plataformas en línea, reflejando su compromiso con el debate público y la participación. Finalmente, un 7% de estudiantes escribe código en algún lenguaje de programación.

En el cruce de variables, observamos diferencias relacionadas a la edad, el género y el instituto de pertenencia.

Gráfico 2.
Habilidades digitales por edad



Fuente: elaboración propia.

Las diferencias por grupos de edad son significativas en varios segmentos. En general se observan menores habilidades digitales entre los menores de 19 años, en tareas como el uso de planillas de cálculo, la edición de materiales digitales o la programación. Esto sugiere que tales habilidades no pueden ser atribuidas de manera generalizada a la enseñanza de nivel medio, sino que se van adquiriendo en el nivel superior o en las trayectorias laborales previas. Los grupos más jóvenes tienen menos predisposición a consumir noticias o diarios, así como compartir sus opiniones sobre temas públicos. Encontramos asimismo mayor descarga de materiales multimedia y menor descarga de libros y textos.

También observamos algunas diferencias de género, principalmente en relación al uso de planillas de cálculo (67% femenino, 73% masculino), edición de fotos, videos o audio (70% femenino, 55% masculino) y escritura de código de programación (5% femenino, 11% masculino). Estas diferencias podrían ser atribuidas a la brecha digital de género, la cual marca el rezago de mujeres e identidades no binarias en ciertas actividades tecnológicas. La misma es entendida como una extensión de la división sexual del trabajo, donde las habilidades y roles tecnológicos se construyen desde la socialización temprana (Dughera y Pagola, 2023).

En la distribución por institutos, actividades como la edición de contenido multimedia y la programación tienen mayor prevalencia en el IAPCH, mientras que el uso de planillas de cálculo es mayor en el IAPCS. Esto sugiere que tales actividades podrían ser propias de ciertas carreras o áreas de estudio.

Uso de plataformas digitales entre estudiantes

La encuesta indagó acerca de los patrones de uso en diversas aplicaciones y servicios en línea. Podemos distinguir entre aquellas que son usadas a diario y aquellas que se utilizan alguna vez por semana.

En los resultados, Instagram, la red social centrada en compartir fotos y videos, aparece como la más utilizada (97%) y con mayor frecuencia de uso. Un 89% de los encuestados la emplean a diario, lo que destaca su fuerte presencia en la vida cotidiana de los estudiantes.

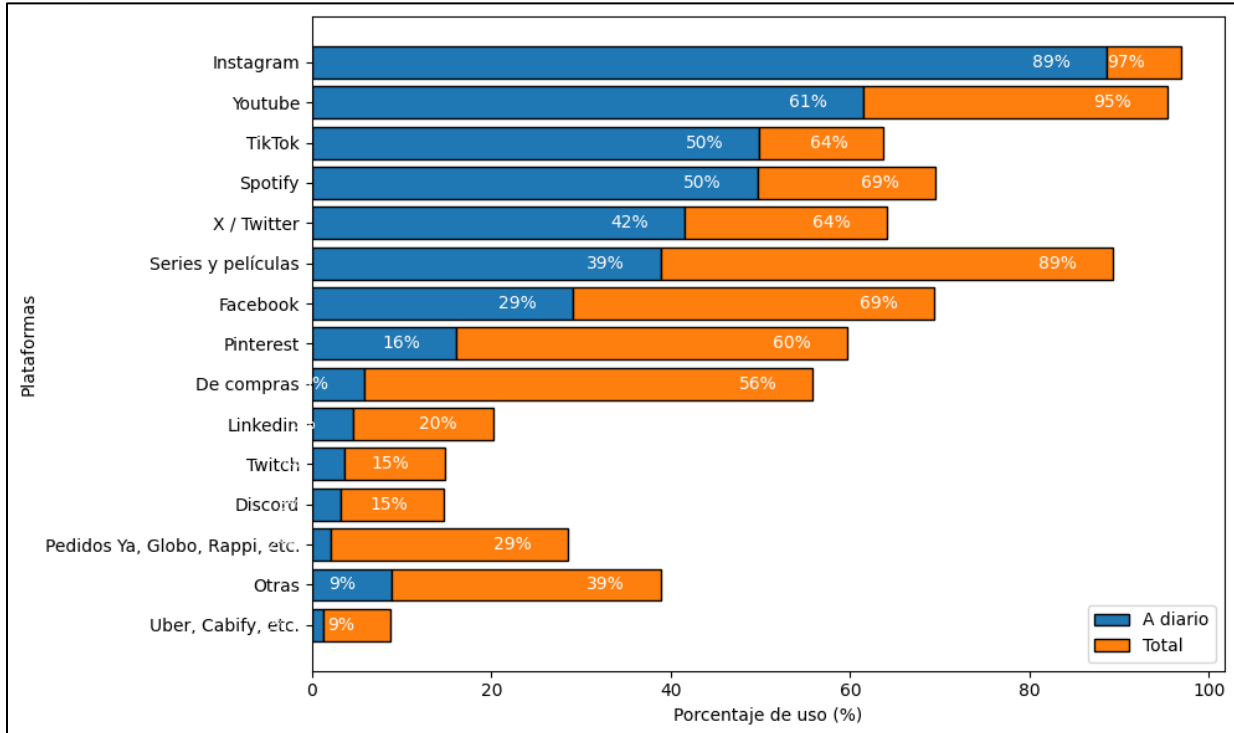
La plataforma de video YouTube también es muy popular (95%), con un 61% de uso diario. Investigaciones reseñadas por Ríos Hernández et al. (2022), destacan el consumo masivo de videos musicales, contenido generado por usuarios y contenidos activistas, entre otros. La plataforma también se utiliza como recurso de aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los estudiantes (Chintalapati y Daruri, 2017).

TikTok, la red social de origen chino para compartir videos cortos, cuenta con un 64% y un 50% de uso diario, reflejando el interés creciente por este tipo de formatos. Aunque sus posibilidades como recurso educativo son menos exploradas, estudios recientes indican su uso para generar microaprendizajes (Conde-Caballero et al., 2024).

Facebook, la red social tradicional para conectar con amigos y familiares, es usada por un 69% de los estudiantes. Sin embargo, presenta solo un 29% de uso diario, lo cual sugiere un declive frente a otras plataformas. X/Twitter, la red para compartir noticias y opiniones, es utilizada por un 64% de los encuestados, con un uso diario de un 42%.

Gráfico 3

Uso de plataformas digitales



Fuente: elaboración propia.

11

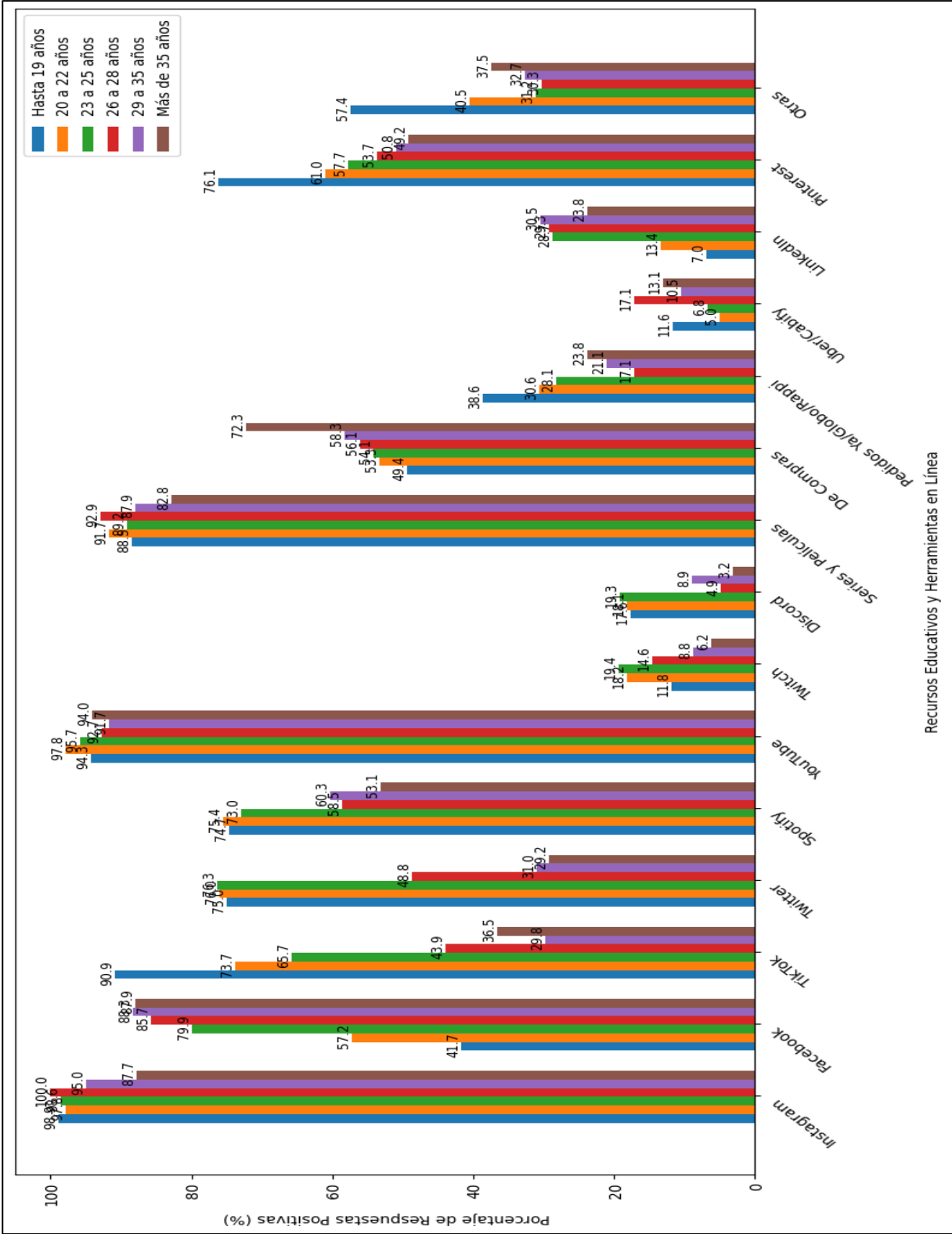
En el ámbito del entretenimiento, un 89% de los encuestados utiliza plataformas para ver series y películas, entre los cuales un 39% lo hace alguna vez por semana. Spotify, una aplicación de música y podcasts, mantiene un 69% y un 50% de uso diario. Las plataformas orientadas al diseño como Pinterest también son ampliamente utilizadas (60%).

Las aplicaciones de compras en línea muestran un uso algo menor, con un 56% de usuarios y un 50% que las emplea semanalmente. Los servicios para ordenar comida y productos a domicilio, como Pedidos Ya o Rappi, tienen una frecuencia menor. Solo son utilizadas por un 29% y un 2% las utiliza a diario. Las plataformas de transporte como Uber o Cabify tienen aún menos uso, con solo un 9%.

Las redes laborales como LinkedIn (20%) presentan una adopción menor. Las menos utilizadas entre las encuestadas son plataformas “de nicho” como Twitch (15%) y Discord (15%), que apuntan a audiencias más específicas. La primera es una plataforma de transmisión en vivo, popular en la comunidad gamer. La segunda es una aplicación usada para chatear por texto, voz y video en comunidades organizadas por temas, inicialmente popular entre videojugadores y ahora utilizada en diversos grupos de interés. Finalmente, los estudiantes reportaron utilizar otras plataformas no especificadas (39%), lo que sugiere un uso diversificado.

Observamos diferencias de género en cuanto al uso de ciertas plataformas digitales. Una prevalencia femenina aparece en TikTok, Pinterest, servicios de movilidad y otras, mientras que una prevalencia masculina se presenta en Twitch, Discord y apps de compras.

Gráfico 4
Uso de plataformas digitales por grupo de edad (porcentajes positivos)



Fuente: elaboración propia.

El uso de plataformas digitales varía asimismo según la edad. En general podemos afirmar que los grupos de menor edad son los más activos en todo el ecosistema informacional. TikTok, Twitter, Spotify, Twitch, Discord y Pinterest -aunque con diferentes niveles de uso- son preferidas por los más jóvenes. Los servicios de *delivery* también aparecen con mayor intensidad en estos grupos. Por oposición, Facebook, las plataformas de compras y servicios de transporte, así como las redes profesionales, son más utilizadas por los grupos de mayor edad.

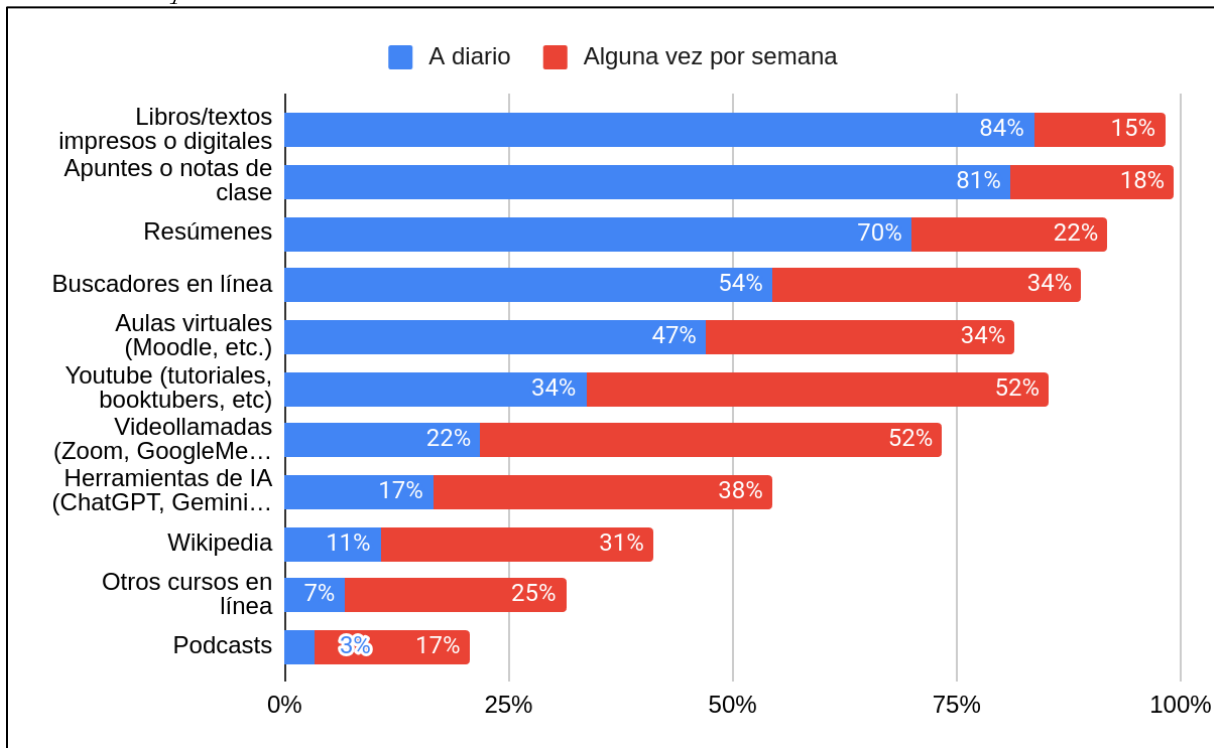
Por otra parte, Instagram, Youtube y las apps de series y películas son populares en todos los grupos. Estos patrones de consumos culturales y tecnológicos serán profundizados en futuras instancias de investigación, mediante la indagación cualitativa por medio de grupos de discusión.

Uso de recursos para el estudio

Por último, la encuesta analizó la utilización de diversos recursos para estudiar. Encontramos que los libros y textos, ya sean impresos o digitales, son el recurso más utilizado, con un 84% de los estudiantes que los usan a diario. Los apuntes o notas de clase también son fundamentales, con un 81% de uso diario. Los resúmenes son otro recurso habitual, utilizado diariamente por un 70% de los encuestados.

Gráfico 5

Uso de recursos para el estudio



Fuente: elaboración propia.

Los buscadores en línea son empleados por un 54% de los estudiantes diariamente, lo que resalta la importancia de internet como fuente de información. Las aulas virtuales son un recurso relevante, con un 48% de los estudiantes que las utilizan a diario, mientras que las videollamadas son menos frecuentes, con un 22% de uso diario.

En cuanto al uso de plataformas audiovisuales, un 34% de los estudiantes utiliza YouTube para tutoriales u otros contenidos educativos diariamente. Además, un tercio de la población ha realizado cursos en línea y un 20% utiliza Podcasts como material de estudio.

Respecto a las herramientas de inteligencia artificial, un 56% declara utilizarlas y un 17% las utiliza a diario. Consideramos que se trata de una proporción elevada, debido al despliegue reciente de este tipo de tecnologías. En este punto no se observan diferencias de género notables (55% femenino, 59% masculino), mientras que su adopción muestra una tendencia inversamente proporcional a la edad (63% menores de 19 años, 40% más de 35 años).

La enciclopedia Wikipedia es utilizada por un 42%, lo que sugiere cierto declive de esta plataforma como recurso educativo. Aparece aquí una diferencia de uso vinculada al género (39% femenino, 52% masculino) y a la edad, donde los mayores de 35 son sus principales usuarios.

Algunas diferencias se presentan entre los Institutos. En el IAPCBA encontramos un mayor uso en general de los recursos, destacando herramientas de IA, cursos en línea y Wikipedia. En el IAPCH encontramos un mayor uso de podcasts y videollamadas. El IAPCS muestra una mayor concentración en libros, apuntes de clase y resúmenes.

14

En la siguiente fase de investigación, mediante grupos de discusión, profundizaremos sobre los soportes (materiales o digitales) más utilizados y modos de uso de estos recursos.

Consideraciones finales

Los resultados de la encuesta realizada en estudiantes de los tres institutos de la UNVM permiten caracterizar sus condiciones de acceso a las tecnologías y habilidades digitales. Estos indican que, si bien la mayoría cuenta con recursos tecnológicos adecuados para la vida universitaria, algunos enfrentan restricciones relacionadas con la conectividad y el acceso a dispositivos. Los teléfonos móviles y las computadoras portátiles son los dispositivos más frecuentemente utilizados, mientras las computadoras de escritorio y tablets parecen jugar un rol menor en el contexto educativo actual. Tales hallazgos deben ser considerados a la hora de diseñar y proponer actividades pedagógicas, en especial para aquellos estudiantes en una situación de vulnerabilidad.

Los estudiantes son usuarios activos de internet y plataformas digitales, empleando estas tecnologías para diversas actividades cotidianas. Encontramos que algunas habilidades vinculadas a la búsqueda de información, así como el uso de herramientas digitales para la comunicación, están ampliamente difundidas. Ciertas aplicaciones de oficina como procesadores de textos o planillas de cálculo son algo menos extendidas y aumentan con la edad de los estudiantes. Por otro lado, la programación y la creación de contenido multimedia son habilidades digitales más avanzadas y menos frecuentes en el contexto educativo.

La encuesta permitió asimismo definir patrones de consumos culturales y tecnológicos, en los estudiantes de la UNVM. Los resultados muestran que están muy activos en plataformas sociales, siendo Instagram y YouTube las más utilizadas. Otros segmentos como entretenimiento, compras en líneas o servicios de entrega, junto con plataformas emergentes y de nicho, completan el panorama. La adopción de plataformas profesionales se asocia a una población inserta o que busca insertarse en el mercado laboral.

Las preferencias por plataformas varían significativamente según los grupos de edad, destacando la generalización de Instagram y el declive de Facebook. Los jóvenes son en general más activos, encontrándose más interesados en formatos de contenidos cortos, personalizados, virales y/o creados por los propios usuarios. Mientras tanto, los adultos habitan más los formatos tradicionales. También identificamos un espectro de otras plataformas que no fueron codificadas y resta aún explorar.

En cuanto a los recursos para el estudio, los hallazgos marcan que los propios tales como libros, apuntes y resúmenes siguen siendo los más utilizados. Mientras que los buscadores en línea son también de uso muy frecuente. También se incorporan LMS y videoconferencias. El uso de recursos digitales como videos, podcasts o herramientas de inteligencia artificial se va ampliando en el contexto estudiantil. Otras fuentes de conocimiento como Wikipedia o cursos en línea también están presentes en menor proporción.

Aunque la encuesta permitió obtener algunas aproximaciones relevantes, queda aún por conocer los modos en que los estudiantes se relacionan con tales recursos, habitan las plataformas digitales y se apropian de las tecnologías a su alcance. Es por ello que los resultados aquí presentados serán profundizados en futuras instancias de la investigación cualitativa, mediante grupos de discusión. Estos permitirán mejorar la comprensión referida al vínculo con las aplicaciones y herramientas, así como su utilización para tareas académicas y de estudio.

15

Bibliografía

- Aguerre, C.; Benítez Larghi, S.; Calamari, M.; Fontecoba, A.; Moguillansky, M.; Orchuela, J.; Ponce de León, J.; Winocur, R. (2010). Problemas teórico-metodológicos en los estudios de la apropiación de las tecnologías de información y comunicación en el caso de jóvenes de sectores populares urbanos. *International Journal of Human-Computer Studies*, 60, 327-363. Recuperado de:
- Albarello, F. (2024). Investigar en Red: una experiencia de inteligencia colectiva en Latinoamérica. *Chasqui* (155), pp. 195-210. Recuperado de: <https://doi.org/10.16921/chasqui.v1i155.4990>
- Amado, S. J. & y Gala, R. P. (2019). Brecha digital, inclusión y apropiación de tecnologías: Un breve recorrido por sus diferentes conceptualizaciones. En Lago S. Martínez., S. (Coord.), Políticas públicas e inclusión digital. Un recorrido por los Núcleos de Acceso al Conocimiento (pp. 41-63). Ciudad, País: Teseo.
- Artopoulos, A. (2023). Imaginarios de IA generativa en educación: Chatbots que enseñan, bicicletas eléctricas y el quinto Beatle. *Hipertextos*, 11(19). Recuperado de: <https://doi.org/10.24215/23143924e070>
- Conde-Caballero, D., Castillo-Sarmiento, C.A., Ballesteros-Yáñez, I. et al. Microlearning through TikTok in Higher Education. An evaluation of uses and potentials. *Educ Inf Technol* 29, 2365–2385. (2024). Recuperado de: <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11904-4>

- Carretero Gomez, S., Vuorikari, R. yand Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558, Publications Office of the European Union. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.2760/00963>
- Castells, M. (1996). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Ciudad, País: Siglo XXI
- Chintalapati, N., y& Daruri, V.S. (2017). Examining the use of YouTube as a Learning Resource in higher education: Scale development and validation of TAM model. *Telematics Informatics*, 34, 853-860. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.08.008>
- Dughera, L., y& Pagola, L. (2023). Brecha digital de género, educación no formal y empleabilidad en el sector software y servicios informáticos: reflexiones en torno al dispositivo pedagógico en cursos en programación. *Redes*, 28(55). Recuperado de: <https://doi.org/10.48160/18517072re55.214>
- García Díaz, F. & y Villafañe, S. (Coords.). (2024). *Habilidades digitales en la provincia de Córdoba*. Documentos de Proyectos (LC/TS.2024/63, LC/BUE/TS.2024/01). Santiago: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Recuperado de: <https://hdl.handle.net/11362/80590>
- Gioia, T. (Feb 18, 2024) The State of the Culture, 2024. *The Honest Broker*. Recuperado de: <https://www.honest-broker.com/p/the-state-of-the-culture-2024>
- Gómez-Zermeno, M. G. (2023). *Inteligencia Artificial Conceptos clave y tendencias para la innovación educativa*. Ciudad, País: Transdigital.
- Grasso, M.; Pagola, L. & y Zanotti, A. (2024). Edutics, analizando la cultura digital y sus impactos en la educación. Historia del colectivo de trabajo. Serie Documentos de trabajo, 1., Recuperado de: <https://n2t.net/ark:/39678/sdtnum1art770>
- Jenkins, H. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. An occasional paper on digital media and learning*. Ciudad, País: John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.
- Jenkins, H., Ito, Mizuko.; Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era. Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Ciudad, País: Polity Press.
- O'Reilly, T. (2007). What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. *Communications & Strategies*, 1, pp. 17-37. Recuperado de:
- O'Reilly, T., Strauss, I., & Mazzucato, M. (2024). Algorithmic attention rents: A theory of digital platform market power. *Data & Policy*, 6, e6, pp-pp. Recuperado de:
- Pagola, L. I., Zanotti, A., & Grasso, M. (2024). Reflexiones sobre modalidades pedagógicas, plataformización y educación en la universidad pública pospandemia. *In Mediaciones de la Comunicación*, 19(1), 283–300. Recuperado de: <https://doi.org/10.18861/ic.2024.19.1.3572>
- Peirone, F. (2022). Resolución e innovación en las juventudes actuales: Claves de lectura sobre la cultura emergente. *Hipertextos*, 10(17), 101–120. Recuperado de: <https://doi.org/10.24215/23143924e050>
- Peirone, F. (2024). *El fin de la escritura*. Ciudad, País: Fondo de Cultura Económica.
- Peirone, F., Bordignon, F. y Dughera, L. (2019). Saberes tecnosociales emergentes. Hacia una propuesta de estudio. En S. Finkelievich et al., *El futuro ya no es lo que era*. Teseo.
- Peirone, F., Daza, D. & Dughera, L. (2022). Informe final. Implicancias y proyecciones de los saberes Tecnosociales en la Educación Superior. Un estudio de lxs ingresantes a las universidades públicas de San Martín, José C. Paz y Pedagógica Nacional de la Región Metropolitana de Buenos Aires, 2018-2020. OISTE.

- Ríos Hernández, I. N., Albarello, F. ., Rivera Rogel, D. ., & Galvis, C. A. . (2022). La competencia mediática en Latinoamérica: usos de YouTube e Instagram por parte de estudiantes universitarios en Colombia, Ecuador, Argentina y Bolivia. *Revista de Comunicación*, 21(2), 245–262. Recuperado de: <https://doi.org/10.26441/RC21.2-2022-A12>
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Ciudad, País: Gedisa.
- Scolari, C. (2018). (Ed.), *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios*. Ciudad, País: Libro blanco. Universitat Pompeu Fabra.
- Scolari, C. (2020). *Cultura snack*. Ciudad, País: La marca editora.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Ciudad, País: Fondo de cultura económica.
- Vallejo, A. y& González, A. (2023). La aplicación de la inteligencia artificial en educación: una reflexión crítica sobre su potencial transformador. Ciudad, País:
- Aula Cavila*. Recuperado de: <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/boletinaulacavila/>
- Van Dijck, J., Poell, T. & De Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford, Inglaterra: Oxford University Press.
- Villatoro, P. y& Silva, A. (2005). *Estrategias, programas y experiencias de superación de la brecha digital y universalización del acceso a las nuevas tecnologías de información y comunicación. Un panorama regional*. Ciudad, País: CEPAL.
- White, D. S. y, & Le Cornu, A. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. Ciudad, País: *First monday*. Recuperado de: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3171>
- Zanotti, A., & Pagola, L. I. (2022). Potencialidades y límites para el análisis de datos de sistemas de gestión de aprendizaje. El caso de Moodle. *Transdigital*, 3(6), 1–23. Recuperado de: <https://doi.org/10.56162/transdigital145>
- Zukerfeld, M., y& Liaudat, S. (2024). El materialismo cognitivo: un estado del arte. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 16(33), e3112. pp-pp. Recuperado de: <https://doi.org/10.22430/21457778.3112>

Sobre los autores

Mauricio Grasso es Licenciado en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Córdoba y Especialista en Investigación de la Comunicación por la Universidad Nacional de Córdoba. Docente Investigador Categoría III. Profesor en la Universidad Nacional de Villa María. Profesor y Universidad Nacional de Córdoba. Integrante de la Comisión Asesora de Coordinación de la Licenciatura en Sociología. Director del Programa de Investigación Mediatización y plataformización social: transformaciones en las prácticas de educación, comunicación y sociabilidad, 2023-2025 (UNVM). Ha investigado las transformaciones en las prácticas, formas y modos de educación, desde los procesos de plataformización social. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0734-6616>

Agustín Zanotti es Licenciado en Sociología por la Universidad Nacional de Villa María y Doctor en Estudios Sociales de América Latina por la Universidad Nacional de Córdoba. Investigador del CONICET en el Centro de Conocimiento, Formación e Investigación en Estudios Sociales (UNVM/CONICET). Profesor en la Universidad Nacional de Villa María, Universidad Nacional de Córdoba y Universidad Nacional del Litoral. Coordinador de la Licenciatura en Sociología y la Diplomatura en Análisis de Datos, Inteligencia Artificial y Ciencias Sociales (UNVM). Ha investigado sobre FLOSS, Wikipedia, políticas de inclusión digital, habilidades digitales, conocimiento y ciencia abierta. Se desempeña como Wikimedista desde 2016. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7662-7593>