



Junio 2019 - ISSN: 2254-7630

**Título:**

**“LOS VALORES EN LA CULTURA DIGITAL”**

**Autores:**

**Yanet Pérez Medina<sup>1</sup>**

e-mail: yanet\_perez@unah.edu.cu

**Lic. Jasiel Félix Ferreiro Concepción<sup>2</sup>**

e-mail: jasiel@unah.edu.cu

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Yanet Pérez Medina y Jasiel Félix Ferreiro Concepción (2019): “Los valores en la cultura digital”, Revista Caribeña de Ciencias Sociales (junio 2019). En línea

<https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/06/valores-cultura-digital.html>

**Resumen**

Para tener una cultura digital integral adecuada es menester no solo usar por usar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) sino dominarlas en cuanto a conocerlas y saber utilizarlas, cómo y para qué hacerlo en función de llevar a cabo cualquier proceso, además se proyecta que son parte intrínseca de ella valores como la responsabilidad, la honestidad, dignidad, sentido de pertenencia, incluso el patriotismo, entre otros; ya que se debe tener la responsabilidad y honestidad por ejemplo de no publicar y divulgar contenidos que provoquen daños a la sociedad, ni informaciones clasificadas para que puedan ser utilizadas en contra los intereses sociales de la población o sector social donde se interactúa, incluso el cuidado y protección de los medios tecnológicos son valores que se deben fomentar y aplicar como parte del desarrollo y logro de una cultura digital apropiada.

**Palabras Clave:** Cultura digital – Valores - Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

**Abstract**

In order to have an adequate integral digital culture, it is necessary not only to use the information and communication technologies (ICT), but also to master them in terms of knowing them and knowing how to use them, how and why to do it in order to carry out any process, as well as it is projected that values such

<sup>1</sup> Estudiante de 3er año de la carrera Pedagogía-Psicología de la Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad Agraria de La Habana, Cuba

<sup>2</sup> Licenciado en Estudios Socioculturales de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas en la Universidad Agraria de La Habana, Cuba y profesor del Dpto. de Estudios Socioculturales de dicha Facultad

as responsibility, honesty, dignity, sense of belonging, even patriotism, among others, are an intrinsic part of it; since one must have responsibility and honesty for example not to publish and disclose content that causes harm to society, or classified information so that it can be used against the social interests of the population or social sector where it interacts, including care and protection of technological means are values that should be promoted and applied as part of the development and achievement of an appropriate digital culture.

**Keywords:** Digital culture - Values - Information and Communication Technologies (ICT).

## Introducción

Hoy día el mundo está marcado por los acelerados cambios que conllevan al uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), ante los cuales el contexto educativo no puede permanecer indiferente. La aparición de estas tecnologías ya son parte de la vida diaria, en las actividades productivas y de tiempo libre (Karsenti, 2007). Adicionalmente, las TIC están permeando a todos los actores de la educación y de manera particular la práctica académica se verá condicionada, sobre todo, por el conocimiento, dominio y empleo de las tecnologías en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA).

Partiendo de la alerta que plantea la OCDE (1998, p.36) sobre el *“peligro de que las tecnologías de la información y comunicación estén reemplazando más que complementando o enriqueciendo las buenas prácticas docentes”*, se puede decir que estas surgieron para servir de apoyo y no con la intención de sustituir al hombre o a cualquiera de sus procesos, tampoco para perjudicarlo ya sea su salud o de otra forma.

El hombre es quien debe ser capaz de saber utilizarlas del mejor modo posible y delimitar hasta qué punto le puede ser perjudicial, o está haciendo un “mal uso o abuso” de ellas (Cifuentes, Vegara y García, 2011; Pérez, 2013; Castro y Gairín, 2014; Pereira y Sánchez, 2015; Gairín y Mercader, 2018). Debe de ganar en cultura al respecto, para así emplearlas acorde a sus necesidades y que estas en verdad cumplan con su objetivo que es apoyar los procesos de este, ya sean personales, profesionales, sociales u otros. Esta cultura en este trabajo se denominará cultura digital, lo cual requiere un análisis de las diferentes teorías referidas al respecto.

## Desarrollo

Para comenzar, haciendo un bosquejo desde 1990 hasta el 2009, se puede decir que la terminología cultura digital tuvo sus antecedentes en varios modos de expresión, unos la denominaron “digitalismo” (Terceiro, 1996, 1998 y 2001; Alonso, 2002; Pérez, 2006), otros como “cibercultura” (Deleuze, 1990; Kerckhove, 1997; Lévy, 1999, 2001, 2007; Piscitelli, 2002; Escobar, 2005; Castells, 2006; Scolari, 2008), “cultura en red” (Castells, 1996), “nación digital” (Katz, 1997), algunos ya comenzaron a percibirla como “cultura digital” (Turtle, 1997; Dery, 1998; Castells, 2001; Regil, 2002, 2005; Echeverría, 2003; Deuze, 2006; Pérez, 2006; Buckingham, 2007; González, 2007; Bringué y Sádaba, 2009), otros “cultura virtual” (Jones, 1998), “tercer entorno” (Lévy, 1998; Echeverría, 1999), “tecnocultura” (Robins y Webster, 1999), “cultura de Internet” (Castells, 2001), “cultura computacional” (Manovich, 2001), entre otros.

La mayoría coinciden en que se trata de una cultura emergente proveniente de esa irrupción de las TIC en todos los procesos a lo cual el hombre debía adaptarse y aprovechar sus potencialidades. Para este trabajo se determinó escoger la terminología de cultura digital puesto que, a criterios de esta investigación, es más abarcadora en cuanto a que la cibercultura por ejemplo, según Lévy (2007) es el conjunto de representaciones, valores, conocimientos, creencias, costumbres, hábitos, maneras de hacer, maneras de ser en el ciberespacio, o sea, se queda más en lo que hay en el ciberespacio, entiéndase, lo que está en internet; al igual que la cultura en red que se manifiesta según (Castells, 1996) en los rasgos y características que se comparten con otros usuarios de cualquier parte del mundo a través de redes sociales, chats u otros espacios de comunicación conectados en red.

La cultura digital en cambio no se queda solo en la parte interna como son los sitios web, programas, redes sociales (lo llamado software desde el punto de vista de la informática), sino también va al hardware por decirlo de alguna manera, o sea la parte fáctica, díganse computadoras, celulares, tablets, pizarras electrónicas, por mencionar algunos; y todo esto saberlo utilizar y emplear en cualquier o determinado proceso de la vida cotidiana del hombre. Algo parecido expresa (Hernández, 2017, p. 2) que evidencia lo anteriormente dicho, cuando plantea que *“la cultura digital no abarca sólo los nuevos medios de información y comunicación como Internet, el correo electrónico, las redes sociales, etc., sino a todos los medios tradicionales, ahora digitalizados, TV, radio, prensa, cine”*.

Lo cual no quiere decir que el hombre para tener cultura digital tiene que ser un experto en el uso de todo lo antes mencionado, sino que tenga conocimiento de su existencia, sepa utilizarlos al menos de modo básico, sepa además para qué le puede ser útil y lo emplee de la mejor manera posible para sus propósitos profesionales, personales o laborales. Ejemplo los profesores en su práctica académica deben conocer las herramientas tecnológicas disponibles en la web o a su alrededor, dominarlas y emplearlas como apoyo en el PEA para así fortalecerlo y enriquecerlo de manera objetiva y subjetiva.

De ahí surgen nuevos términos como la “alfabetización digital” (entre otros; Gee, 2007; Castro, 2007; Gutiérrez, 2008; Cabero y Llorente, 2008; Gámiz, 2009; Trujillo y Raso, 2010; Schalk, 2010; Arrieta y Montes, 2011; Trujillo, López y Pérez, 2011; Nápoles, 2011; Area y Guarro, 2012; Gutiérrez y Tyner, 2012; Cabero, Martín y Llorente, 2012; Vera, Torres y Martínez, 2014; Antolín, Ramos y Sánchez, 2014; Pérez y Pedrero, 2015; Pérez y Rodríguez, 2016; Pestana, 2018).

Definiciones al respecto sustentadas principalmente en tres principios basados en el uso de tecnología, la comprensión crítica de la misma, la creación y la comunicación de contenido digital en una gran variedad de formatos. Lo cual a criterio del autor es una terminología acorde para esta investigación pero que formaría parte inherente de la cultura digital, puesto que su enfoque es encaminado esencialmente a que el hombre aprenda a utilizar las TIC, aspecto fundamental en la concreción de una cultura digital, pero no es lo único en la conformación de esta.

Parafraseando a Castro (2015) el desarrollo de una cultura digital integral entre los usuarios potencia la apropiación crítica y consciente de la tecnología, la generación de conocimiento nuevo, la conformación de redes, el acceso a la información y el saber utilizar las TIC en función de algún propósito. De ahí que el solo aprender a usarlas y usarlas no quiere decir que ya se tiene una vasta cultura digital.

En correspondencia con esto y siguiendo el análisis de la terminología cultura digital un poco más actualizado, se pudo percibir que gran parte de los estudios que incorporan el término lo hacen sin definirlo (González, Salazar y Velázquez, 2009; Gozávez, 2011; Cabot, 2013; Molina y Salazar, 2015; García-Roca, 2016; López y Bernal, 2016). A pesar de que en las referidas fuentes no es definido el concepto de cultura digital, se puede inferir en estas que es usado conceptualmente reducido para referir simplemente el uso de las TIC.

Por otra parte, sí definen el término, por ejemplo, García, Escofet y Gros (2012, p. 97) al entender la cultura digital como *“el uso que se hace de las TIC en el día a día”*; y describen cuatro tipos de usos cotidianos: a) comunicativos y de relación; b) entretenimiento; c) informativos; d) creativos. En ese orden de frecuencia. Lo cual se queda solo en el uso por el uso de las TIC y no en el valor de estas y la capacidad de emplearlas como apoyo para lograr determinado fin o en función de algún proceso.

Al mismo tiempo existen otras definiciones que reducen aún más el término refiriéndose solo al arte digital, a los audiovisuales, la lectura digital (Ramírez, 2012; Molina y Salazar, 2015), a la digitalización y preservación digital de obras artísticas u otros productos culturales (Colorado, 2010; Cabot, 2013; Steiner, Agosti, Sweetman et al., 2014). Donde por ejemplo (Colorado, 2010, p.104) plantea que la cultura digital es: *“un nuevo campo de investigación y de aplicación, que se refiere a la versión digital del patrimonio cultural y las manifestaciones artísticas”*.

Para los objetivos de esta investigación se perciben apropiados los planteamientos proporcionados por Pecourt (2016) cuando señala que *“la cultura digital no se limita a la creación y utilización de gadgets tecnológicos; también favorece nuevos métodos organizativos y distributivos, nuevas prácticas de producción y consumo, que asimilan, y al mismo tiempo conforman, los proyectos digitales hoy en día omnipresentes”* (p. 134) (...) *“tiene una dimensión simbólica específica que otorga valor y sentido a los usos tecnológicos”* (p. 140).

Así pues, cualquier estudio dirigido a describir la cultura que actualmente emerge gracias a la incorporación de las TIC en los distintos ámbitos humanos debe partir de una concepción que considere la complejidad de tal objeto de estudio, sería una torpeza reducirlo a la dicotomía uso-no uso, a un nivel de uso o a una modalidad de presentación de la información. Tal estudio debe tener presente que lo que está en juego es la gestación de nuevos modos de pensar, de actuar, de sentir y de hablar; en definitiva, de nuevos sujetos que emplean las TIC como apoyo para sus necesidades tanto personales como profesionales, sociales, laborales u otras.

Pero la cultura digital también incluye tener, fomentar y desarrollar valores éticos y morales tanto a nivel personal como profesional, puesto que en ella deben establecerse valores como la responsabilidad ya sea material como inmaterial porque se debe cuidar y proteger los medios y herramientas tecnológicas que el gobierno o la entidad donde se trabaja ponen a disposición, además de no publicar o divulgar información clasificada o que perjudique la institución o los intereses de estas incluso hasta del país; aquí juega su rol también otros valores como la honestidad, dignidad, sentido de pertenencia, incluso el patriotismo por no querer ver a su tierra dañada o afectada.

Además, en el caso de los docentes y estudiantes por ejemplo también están presentes estos valores y modos de actuar, ya que deben cuidar y velar igual por sus bienes tecnológicos y por la información

existente, deben fomentar estas actitudes y buenas prácticas porque existen algunas como el plagio, o sea la copia textual de documentos realizados por otros autores sin citarlos o hacer referencia a ellos, el acceso a sitios prohibidos o no acordes con los fines educativos arribando a ellos incluso hasta por vías censuradas como son los proxys anónimos o proxys libres, el mandar el mismo trabajo a varias revistas científicas al mismo tiempo aun sabiendo que estas especifican que no debe hacerse esto, son prácticas que no deberían existir y el ganar en cultura al respecto entra también dentro de los objetivos de tener una cultura digital integral y adecuada, donde los valores son un factor clave para lograrla.

Por otro lado, la mayoría de las instituciones y en el caso de las revistas científicas también, tienen códigos de ética o requisitos de aprobación, los cuales en ocasiones no son leídos ni tenidos en cuenta cuando lo que se pretende es obtener por ejemplo una cuenta de usuario para poder tener acceso al correo, internet, etc. o para inscribirse en alguna página digital, incluso para mandar los trabajos a las revistas. En ocasiones los usuarios les “interesa”, por decirlo de alguna manera, tener el acceso antes que conocer cuáles son las limitaciones y prohibiciones que trae consigo ese acceso.

De ahí proviene luego que se incurra en alguna ilegalidad no acorde a los parámetros establecidos y se originen las medidas y los requerimientos legales que la mayoría no está de acuerdo aceptar que se le impongan porque supuestamente “no lo sabían”, pero no lo pueden saber si no leyeron los códigos de ética o requisitos de aprobación establecidos. Por lo que es imprescindible conocer y estar al tanto de todas las precisiones legales y éticas correspondientes a las instituciones o revistas científicas en las que se utilicen los servicios informáticos o tecnológicos.

Es que el logro de esta cultura digital es tan necesaria que existen momentos que, por no tener una adecuada, inconscientemente o por desconocimiento se puede incurrir no intencionalmente en ilegalidades o ser saboteada y usada su información personal para otras incidencias que pueden hasta recurrir en delitos graves como violar la seguridad informática de otras entidades, ya que en ocasiones este mismo desconocimiento y falta de cultura al respecto hacen dar “click” en determinados sitios que provocan que se les hackee la cuenta personal y esta sea utilizada para otros fines que pueden ir desde la creación de correos cadena que colapsen las redes hasta intentar romper la seguridad informática de un Banco u otra institución de esta índole.

Por tanto, se debe tener mucho cuidado y estar bien preparados y formados al respecto para no incurrir en cuestiones éticas o morales perjudiciales tanto en el ámbito profesional como el personal. O sea, desarrollar una cultura digital integral adecuada no es solo usar las TIC, sino también saber utilizarlas, saber para qué utilizarlas y cómo utilizarlas de forma tal que no perjudique a nadie ni socaven los valores éticos y morales de los demás.

## Conclusiones

Cualquier estudio dirigido a describir la cultura que actualmente emerge gracias a la incorporación de las TIC en los distintos ámbitos humanos debe partir de una concepción que considere la complejidad de tal objeto de estudio, sería una torpeza reducirlo a la dicotomía uso-no uso. Tal estudio debe tener presente que lo que está en juego es la gestación de nuevos modos de pensar, de actuar, de sentir y de hablar; en definitiva, de nuevos sujetos que emplean las TIC como apoyo para sus necesidades tanto personales como profesionales, sociales, laborales u otra.

La cultura digital también incluye tener, fomentar y desarrollar valores éticos y morales tanto a nivel personal como profesional, puesto que en ella deben establecerse valores como la responsabilidad, la honestidad, dignidad, sentido de pertenencia, incluso el patriotismo. Desarrollar una cultura digital integral adecuada no es solo usar las TIC, sino también saber utilizarlas, saber para qué utilizarlas y cómo utilizarlas de forma tal que no perjudique a nadie ni socaven los valores éticos y morales de los demás.

## Bibliografía

1. Alonso Ruíz, J. (2002). Digitalismo. El nuevo horizonte sociocultural. *Sphera Pública: Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*. (2): 215-219.
2. Antolín, P., Ramos, F. J. y Sánchez, J. (2014) 'Formación Continua Y Competencia Digital Docente: El Caso De La Comunidad De Madrid', *Revista Iberoamericana de Educación*, 65, pp. 91–110. Available at: <http://ssrn.com/abstract=2690387%0A91>.
3. Area, M. y Guarro, A., (2012). "La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente". *Revista española de Documentación Científica*, (Monográfico), p.46–74.
4. Arrieta, A. y Montes, D. (2011) 'Alfabetización digital: Uso de las TIC's más allá de una formación instrumental y una buena infraestructura.', *Revista Colombiana cienc. Anim*, 3(1), pp. 180–197. Available at: [http://www.recia.edu.co/documentos-recia/vol3num1/revisiones/REC\\_01\\_REV\\_02 TICs.pdf](http://www.recia.edu.co/documentos-recia/vol3num1/revisiones/REC_01_REV_02 TICs.pdf).
5. Bringué, X. y Sádaba, C. (2009). La generación interactiva en México. Niños y adolescentes frente a las pantallas. *Razón y Palabra*, (69), pp. 1–31.
6. Buckingham, D. (2007). *Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture*. Cambridge: Polity Press.
7. Cabero Almenara, J. (2007). El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado. En L. Abelló Planas, *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado*. (p. 188). Madrid: Ministerio de Educación.
8. Cabero Almenara, J. (2007). Integración de las TIC en el aprendizaje formal y en la práctica profesional. En L. Abelló Planas, *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado* (p. 158). Barcelona: INSFORED.
9. Cabero Almenara, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: McGraw-Hill.
10. Cabero Almenara, J., Ballesteros Regaña, C., & López Meneses, E. (2015). Los mapas conceptuales interactivos como recursos didácticos en el ámbito universitario. *Revista Complutense de Educación*, 26(2015), 51–76. [https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2015.v26.43815](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.43815)
11. Cabero, J. y Barroso, J. (2016) 'Ecosistema de aprendizaje con realidad aumentada: posibilidades educativas; Ecosystem of learning with augmented reality: educational possibilities', *Tecnología, ciencia y educación*, 5, pp. 141–154. Available at: <http://tecnologia-ciencia-educacion.com/judima/index.php/TCE/article/view/101/93>.
12. Cabero, J. y Marín, V. (2011). La experiencia de los campus virtuales compartidos universitarios. En J. Cabero y otros (Coords.). *Experiencias innovadoras hispano-colombianas con Tecnologías de la Información y la Comunicación* (pp. 49-63). Sevilla: Mergablum.
13. Cabero-Alemanra, J., y Marín Díaz, V. (2018). Blended learning y realidad aumentada: experiencias de diseño docente. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 57-74. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.18719>
14. Cabero, J. Marín, V. y Llorente, MC. (2012). Desarrollar la competencia difgital. Sevilla: Eduforma Castaño,
15. Cabero, J. y Llorente, M. C. (2008) 'La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI.', *Revista Portuguesa de Pedagogia*, 42(2), pp. 7–28. doi: 10.14195/1647-8614\_42-2\_1.
16. Cabot, M. (2013) "Cultura digital de masas" y "nueva educación", *Impulso, Piracicaba*, 23(57), pp. 19–28. doi: <http://dx.doi.org/10.15600/2236-9767/impulso.v23n57p19-28>.

17. Castells, M. (1996): La era de la información, Madrid, Alianza.
18. Castells, M. (2001). Internet y la Sociedad Red. Lección inaugural del curso de Doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento 2001-2002 de la Universitat Oberta Catalunya [en línea]. UOC. Documento extraído en junio de 2009 de: <<http://www.uoc.es/web/cat/articles/castells/castellsmain2.html>>
19. Castells, M. (2006). La sociedad red: una visión global. Madrid: Alianza. — (2009). Comunicación y poder. Madrid: Alianza.
20. Castro, S. (2007) 'Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje', *Revista Científicas de América Latina*, 13(23), pp. 213–234. doi: 1315-883X.
21. Castro, T. de J. (2015) 'Cultura digital, tecnologías de la información y redes sociales', *GestioPolis*. Available at: <https://www.gestiopolis.com/cultura-digital-tecnologias-de-la-informacion-y-redes-sociales/>.
22. Cifuentes, P., Vegara, L. y García, M. (2011) 'El uso – mal uso – abuso de las TIC en el aula de Traducción'. Available at: [www.ciid.es](http://www.ciid.es).
23. Colorado, A. (2010) 'Perspectivas de la cultura digital', *zer*, 15(28), pp. 103–115.
24. Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo? (155-163). — (1996). Conversaciones. Pre-textos.
25. Dery, M. (1998). Velocidad de escape: la Cibercultura en el final de siglo. Barcelona: Siruela.
26. Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22(2), 63-75.
27. Echeverría, J. (1999). Los Señores: Tecnópolis y El Tercer Entorno. Barcelona: Destino.
28. Echeverría, J. (2003). La Revolución tecnocientífica. Madrid: Fondo de Cultura Económica. ECO,
29. Escobar, A. (2005). Bienvenidos a cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de Estudios Sociales (ICANH)* (22) 15-35.
30. Gairín, J. y Mercader, C. (2018) 'Usos y abusos de las TIC en los adolescentes', 36, pp. 125–140.
31. Gámiz, V. (2009) *Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y evaluación de la plataforma aulaweb*. Editorial. Available at: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10794/LopezMartinez.pdf>.
32. García-Roca, A. (2016) 'Prácticas lectoras en espacios de afinidad: formas participativas en la cultura digital', *Ocnos*, 15(11), pp. 42–51. doi: 10.18239/ocnos\_2016.15.1.979.
33. García, I., Escofet, A. y Gros, B. (2012) 'The influence of gender on digital culture of university students', *Athena Digital*, 12(3), pp. 95–114.
34. Gee, J.P. (2007). Good Video Games + Good Learning. Collected essays on Video
35. González, N., Salazar, A. y Velásquez, A. (2009). Juego y cultura digital. ¿Qué se traen los juegos en línea? *Signo y Pensamiento*, 54, 369-376. Recuperado de HebscoHost.
36. González-Videgaray, M.C. (2007). Evaluación de la reacción de alumnos y docentes en un modelo mixto de aprendizaje para Educación Superior. *RELIEVE*, v. 13, n. 1.
37. Gozávez, V. (2011) 'Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital', *Comunicar*, 18(36), pp. 131–138. doi: 10.3916/C36-2011-03-04.
38. Gutiérrez, A. (2008) 'Las TIC en la formación del maestro. "Realfabetización" digital del profesorado', *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 63(63), pp. 191–206. Available at: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2863069&info=resumen&idioma=SPA>.
39. Gutierrez, A. y Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Revista Comunicar*, 38, 31-39. doi: <http://dx.doi.org/10.3916/ C38-2012-02-03>
40. Hernández, G. D. (2017) '¿Qué es Cultura Digital Es la expresión que nace por el hecho de vivir en un entorno influido por las TICs', *RIIAL*. Available at: <http://www.riial.org/que-es-cultura-digital-es-la-expresion-que-nace-por-el-hecho-de-vivir-en-un-entorno-influido-por-las-tics/>.
41. Jones, S. (Ed.) (1998). *Cybersociety 2.0: Revisiting computer-mediated community and technology*. London: Sage.
42. Karsenti, T. (2007). Les TIC bouleversent l'enseignement. CHAIRE de recherche du Canada sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) en éducation [Las TIC interrumpen la enseñanza. Grupo de Investigación de Canadá de las TIC en la educación]. Descargado de <http://karsenti.scedu.umontreal.ca/calchaire.php>.
43. Katz, J. (1997). Birth of a digital nation. *Wired Magazine*, (5).
44. Kerckhove, D. (1997). Connected Intelligence: the arrival of the web society. USA: Somerville House.
45. Lévy, P. (1998). ¿La cibercultura, el segon diluvi? Barcelona, Proa / Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.
46. Lévy, P. (1998). Sobre la cibercultura. *Revista de Occidente*, (206), Madrid
47. Lévy, P. (1999). La cibercultura y la educación. Cuadernos de Filosofía Latinoamericana. Buenos Aires: Edicial Buenos Aires: Edicial
48. Lévy, P. (2001). Digital McLuhan: A guide to the information millennium. London: Routledge.
49. Lévy, P. (2007). Cibercultura. Informe al Consejo de Europa. Anthropos y UAM-Iztapalapa.
50. López, M. y Bernal, C. (2016) 'La cultura digital en la escuela pública', *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 85(2016), pp. 103–110.
51. Manovich, L. (2001) 'The Language of New Media'.
52. Molina, A. y Salazar, A. (2015). Lectura de textos impresos en formato digital: primeras aproximaciones de

- los docentes a la cultura digital en la universidad. *Zona Próxima*, 22, 226-235. Recuperado de EbscoHost.
53. Nápoles, N. (2011) 'Estrategia de Alfabetización Informacional para la producción de Objetos de Aprendizaje en la carrera de Ingeniería Agronómica en la Universidad Agraria de La Habana'.
  54. OCDE (1998) 'Education Policy Analysis', p. 85. Available at: <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED422409.pdf>.
  55. Pecourt, J. (2016) 'Anonymous and the Digital Underground: An approach to the analysis of a socio-digital object', *Revista Espanola de Sociologia*, 25(1), pp. 133–149. Available at: <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84963878427&partnerID=40&md5=89f4e91177ea72ea37fa15adc5cfd68c>.
  56. Pereira, J. A. y Sánchez, N. (2015) *USO Y ABUSO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU RELACIÓN CON FACTORES DE PERSONALIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE CÁDIZ*.
  57. Pérez, G. G. (2013) *Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante*.
  58. Pérez, J. A. (2006) 'Tareas De La Educación En La Cultura Digital', *EDUCERE. Artículos arbitrados*, Parte I, pp. 17–26.
  59. Pérez, A., y Rodríguez, M. J. (2016). Evaluación de las competencias digitales autopercebidas del profesorado de Educación Primaria en Castilla y León (España). *Revista de Investigación Educativa*, 34(2), 399-415. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/rie.34.2.215121>
  60. Pérez-Escoda, A. y Pedrero, L.M. (2015). De la alfabetización digital a la práctica digital. *Actas del Congreso Internacional Cultura digital, comunicación y sociedad*, 410-421. Universidad de San Jorge, Zaragoza.
  61. Pestana, E. J. (2018) 'Uso Dado por los Docentes a las Herramientas Tecnológicas Durante el Desarrollo de las Actividades Escolares', *Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*.
  62. Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Barcelona: Paidós.
  63. Ramírez, E. (2012) 'La incorporación de la cultura digital en las prácticas de lectura de los estudiantes de bachillerato de la UNAM', *Investigación bibliotecológica*, 26.
  64. Regil-Vargas, L. (2002). Nuevos balcones digitales: la incorporación del hipermedia en los museos de arte. *Biblios*, (12).
  65. Regil-Vargas, L. (2005). Hipermedia: medio, lenguaje herramienta del arte digital. *Revista Digital Universitaria*, (6)10. México: UNAM.
  66. Schalk, A. E. (2010) 'El impacto de las tic en la educación', *Orealc Unesco*, 17. doi: 10.1007/s13398-014-0173-7.2.
  67. Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
  68. Scolari, C. A. (2011). *Convergencia, medios y educación*. Recuperado de <http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2011/05/Convergencia.pdf>
  69. Steiner, C. M. et al. (2014) 'Evaluating a digital humanities research environment: the CULTURA approach', *International Journal on Digital Libraries*, 15(1), pp. 53–70. doi: 10.1007/s00799-014-0127-x.
  70. Terceiro, J. (1996). *Sociedad digital. Del homo sapiens al homo digitalis*. Madrid: Alianza.
  71. Terceiro, J. (1998). El texto impreso en la cultura digital. *Revista de Occidente*; 206, junio.
  72. Terceiro, J. (1999). Digitalismo: Una nueva cultura. *Claves de razón práctica*. (98):55-60.
  73. Terceiro, J. y Matías, G. (2001) *Digitalismo*. Madrid: Taurus.
  74. Trujillo, J. M. y Raso, F. (2010) 'Formación inicial docente y competencia digital en la convergencia europea (EEES)', *Enseñanza and Teaching: revista interuniversitaria de didáctica*, 28(1), pp. 49–77.
  75. Trujillo Torres, J., López Núñez, J., y Pérez Navío, E. (15 de mayo de 2011). Caracterización de la alfabetización digital desde la perspectiva del profesorado: la competencia docente digital. Recuperado el 16 de junio de 2015, de *Revista Iberoamericana de Educación*, No. 55. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.: <http://www.rieoei.org/deloslectores/3879Trujillo.pdf>
  76. Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós. Barcelona
  77. Vera, J.A., Torres, L. E. y Martínez, E. E. (2014). Evaluación de competencias básicas en tic en docentes de educación superior en México. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*. 44, 143-155.