

Caracterización y ejemplificación del docente-prosumidor

desde la web 2.0 en educación superior¹

Characterization and exemplification teacher-prosumer

from the web 2.0 in higher education

Caractérisation et exemplification de l'enseignant-prosommateur

d'après le web 2.0 dans éducation supérieure

Karolina González Guerrero

Licenciada en Electrónica
Magíster en Educación
Doctorando en Educación
Docente Investigadora Universidad
Militar Nueva Granada
Investigadora Grupo PYDES
karolina.gonzalez@unimilitar.edu.co
kgonzalezg@gmail.com

Diego Armando Rincón Caballero

Licenciado en Diseño Tecnológico
Estudiante de Maestría en Educación
Asistente de investigación del grupo PYDES de la UMNG
dccaballero24@unimilitar.edu.co
diego.rincon@unimilitar.edu.co

Leonardo Emiro Contreras Bravo

Ingeniero Mecánico
Magíster en Ingeniería – Materiales y procesos
Docente de planta de la Universidad
Distrital Francisco José de Caldas
lecontrerasb@udistrital.edu.co leonardo.contreras@unimilitar.edu.co

Recibido: 26 de junio de 2013

Evaluado: 17 de agosto de 2013

Aprobado: 4 de septiembre de 2013

Contenido

1. Introducción
2. Concepción de la web 2.0
3. Una mirada al referente de productor y consumidor: prosumidor
4. Método
5. Resultados
6. Conclusiones
7. Referencias bibliográfica

¹ Grupo de investigación Pedagogía y Didáctica en la Educación Superior (PYDES) adscrito a la Universidad militar Nueva Granada, proyecto de investigación: *El docente en contextos b-learning fase III (ING-1203), Línea de investigación: Ambientes Virtuales de aprendizaje [AVA]*.

Resumen

El docente en la actual sociedad de la información ha tenido que cambiar su rol debido a la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto de la educación superior. En ese sentido, su quehacer pedagógico y didáctico va cambiando según dinámicas mucho más colaborativas con sus educandos. Así pues, para indagar estas prácticas colaborativas enmarcadas en el concepto de docente-prosumidor, se hace uso de una metodología de corte cualitativo basada en la teoría fundamentada en el marco metódico axial y selectivo, orientada a la reflexión sobre las implicaciones comunicativas y colaborativas del docente en la web 2.0 dentro del campo educativo. Asimismo, el resultado de investigación se traduce en la caracterización y ejemplificación de este rol del docente-prosumidor, al analizar a modo de discusión la necesidad de un proceso formativo para desarrollar pedagógica y críticamente este papel en la educación superior.

Palabras clave

Características del prosumidor, Docente-prosumidor, Educación superior, Empoderamiento, Web 2.0.

Abstract

The teacher in the current information society has had to change its role due to the impact of information and communication technology in the context of higher education. In that sense, teacher's pedagogical and didactic daily work is changing regarding dynamic activities much more collaborative with students. Thus, for researching about these collaborative practices within the context of teacher-prosumer concept, a qualitative methodology has been used, according to the theory which is based on analyzing primary documents categories in the axial and selective methodical framework, aimed to reflect on the implications of communicative and collaborative teaching using

web 2.0 in education. Additionally, the result of an approximation manuscript results in characterizing and exemplifying the teacher-prosumer role, by analyzing as a kind of discussion the

need for a learning process in order to developing critically and pedagogically this role in higher education.

Keywords

Prosumer features, teacher-prosumer, higher education, empowerment, web 2.0.

Résumé

Les enseignants dans l'actuelle société de l'information ont changé leur rôle à cause de l'incidence des technologies de l'information et de la communication dans le contexte de l'éducation supérieur. En ce sens, le travail quotidien pédagogique et didactique des professeurs change par rapport aux dynamiques beaucoup plus collaboratives avec leurs étudiants. Par conséquent, pour rechercher ces pratiques collaboratives encadrés dedans le concept d'enseignant-prosommateur, on utilise une méthodologie de type qualitative qui se base sur la théorie fondé sur le cadre méthodique axial et sélectif, dirigée vers la réflexion au sujet de les implications communicatives et collaboratives du professeur dans le web 2.0 à l'intérieur du domaine éducatif. Le résultat de l'article se traduit dans la caractérisation et exemplification du rôle enseignant-prosommateur, en analysant en guise de discussion la nécessité d'un procès éducatif pour développer pédagogiquement et de manière critique ce rôle dans l'éducation supérieur.

Mots-clés

Caractéristiques du prosommateur, enseignant-prosommateur, éducation supérieur, empowerment, web 2.0.

Introducción

De acuerdo a investigaciones realizadas por el grupo Pedagogía y Didáctica en la Educación Superior [PYDES] acerca de la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación [TIC] en la educación superior, el rol del docente, bien sea en el uso de ambientes de aprendizaje virtuales o aspectos de la web 2.0, reconfigura toda una acción pedagógica y didáctica en torno a facilitar el aprendizaje del educando (Padilla, González & Rincón, 2012). Por ello, y a la luz de lo expuesto por Giurgiu & Bàrsan (2008), las funciones del docente se perfilan en aspectos metacognitivos, creativos y autónomos que permitan desarrollar un aprendizaje significativo en el educando. Así las cosas, subyace la necesidad de caracterizar el docente-prosumidor (acrónimo de las palabras productor y consumidor), como una figura emergente en el contexto de la educación superior, contribuyendo a procesos más dialógicos e interactivos, supeditado a una transición de paradigmas de enseñanza a otros de aprendizaje.

A pesar de existir una bibliografía e infografía escasa sobre el tema del docente prosumidor, algunos de los antecedentes analizados en el presente estudio develan los postulados de Alonso (2011), Sánchez & Contreras (2012), Giuseppe & Gil (2012), Ara & Pessoa (2012), Giurgiu & Bàrsan (2008, Aparici y Silva (2012), Araya (2008) y Soep (2012), quienes tratan de conceptualizar dicha figura prosumidora, en relación a la teoría planteada por Alvin Toffler acerca de la tercera ola tecnológica (1980), y los preceptos de Marshall McLuhan con respecto a la comunicación mediática (2009). En ese sentido, la investigación se enfocó en interpretar los textos desde los supuestos de Sautu et al. (2005) y Valles (2003) a partir del enfoque cualitativo, analizando la emergencia de los datos, susceptibles de ser clasificados desde un enfoque inductivo a través de la teoría fundamentada expuesta por Strauss & Corbin (2002).

El texto presenta en primera instancia un acercamiento conceptual de la web 2.0 por medio de características, ejemplos y aplicaciones en el contexto de la educación superior. Luego se realiza una aproximación al concepto de prosumidor, especificando a manera de resultado, la caracterización y ejemplificación del rol del docente prosumidor en educación superior, producto de la exégesis de los documentos primarios asociados a las características comunicativas, interactivas, de empoderamiento y educativas que puede adquirir el docente en las Instituciones de Educación Superior [IES], en función de una acción crítica y reflexiva del impactado de las implementaciones tecnológicas en el contexto educativo.

Aproximación al referente de la web 2.0

Giurgiu & Bàrsan (2008) consideran que la tecnología web 2.0 viene precedida, no solo por una transformación técnico-formal de soportes e infraestructuras en la red, sino que además muestra un cambio en las formas de acceder a la información y los mecanismos por los cuales el usuario, además de un receptor, es un emisor potencial, generando un crecimiento sustancial de usuarios de portales y protocolos de internet para acceder a diversos servicios de la World Wide Web [WWW]. De este modo, la web 2.0 se caracteriza por contenidos distributivos y reciclables para un aprovechamiento en términos de empaquetado y prestación de nuevos servicios a una comunidad, que va creciendo exponencialmente, no solo a través de las lógicas virtuales, en tanto las implicaciones sociales y culturales de este fenómeno han traspasado las fronteras de lo imaginativo a la realidad construida (simulaciones, realidades aumentadas, entre otras).

Los contrastes de la web primaria ante este cambio son visibles; por un lado, los sitios y el flujo de usuarios era limitado. “Estamos hablando de una WWW aún pequeña, con unos 250,000 sites y 45 millones de usuarios” (Alonso, 2011, p. 48); y en segunda instancia, la web 1.0 presentaba rasgos unidireccionales, al incluir información controlada por representantes exclusivos del contenido, la publicidad y todo dato para que de forma pasiva el usuario asimilara dicha información. Por el contrario, la web 2.0 a comienzos del siglo XXI ya maneja un volumen de usuarios amplio, conmensurable con el crecimiento de personas que acceden a internet bajo conexión propia, reflejado en el aumento de portales diseñados y administrados por los mismos usuarios a través del fenómeno del “Consumer Generated Content – CGC–” (Alonso, 2011, p. 48), influyente en las formas de comunicar, educar y publicitar de manera más activa y práctica.

De lo anterior, los referentes culturales cambian el nivel representacional de las personas que acceden a la web 2.0, les confiere una serie de roles y funciones necesarias para su interacción en la red. Así pues, este avance apela a elementos distintivos y expresivos para la comunicación de diversas sociedades, permitiéndole al sujeto ser protagonista y antagonista en simultánea, es decir, sus prácticas a través de la comunicación y el uso de la web lo pueden llevar a ser un avatar mediático de creación, de consumo, de producción o acaparador de masas sobre las que se designa una pragmática del discurso, toda vez que se facilita la introducción de portales, participación en redes sociales y desarrollar actividades que antes le eran ajenas sin un desplazamiento o conocimiento específico. En razón a lo anterior, la web 2.0 ha pasado de ser algo etéreo a ser un recurso en el cual ya no sólo se accede para tener información, pues es en dicha web donde se participa y se crea la información en torno a la singularidad de esta tecnología: “el trabajo colaborativo” (Sánchez & Contreras, 2012, p. 87).

En relación con lo expuesto, la web 2.0 ha emergido como un concepto para respaldar las interacciones desarrolladas en el ámbito de la virtualidad y en el marco de la sociedad de la información, cuyo referente es la dinámica colaborativa, la mediación comunicativa y la gran variedad de servicios que ofrece la red de redes –internet- en pro de romper brechas espacio-temporales. En ese orden de ideas, autores como Giurgiu & Bãrsan (2008) aluden el nacimiento de la web 2.0 en el año 2004-2005, en el cual el término es acuñado por Tim O’Reilly para denotar la diferencia con respecto a la estática que se observaba en la red, donde los contenidos se mostraban de manera plana y sin ninguna intervención por parte de los usuarios. De este modo, la web 2.0 logra establecer un proceso más interactivo en el que se ven asociadas todo un conjunto de tecnologías participativas encaminadas a delegar al usuario un rol más activo y coherente con las acciones vislumbradas en las wikis, las redes sociales y los blogs.

La web 2.0 y la construcción de conocimiento en la educación superior

En medio de esta inserción y transformación de la web 2.0 se ha podido destacar su carácter participativo y dinámico, en tanto es su característica fundamental; esto lleva a otro de los elementos importantes para su implementación en el campo educativo, más exactamente en las Instituciones de Educación Superior [IES]; este factor es el del conocimiento, si bien Giuseppe & Gil (2012) manifiestan que la web 2.0 ha sido el escenario ideal para la construcción de conocimiento, también se puede evidenciar como los flujos de información incurren en el detrimento y calidad del conocimiento en la red, espacio circunscrito en medios de aprendizaje formal e informal supeditados a dinámicas cooperativas e instructivas para llegar al aprendizaje de ciertos saberes.

La web 2.0 ha hecho pensar en el acceso al conocimiento de una forma mediática, eficaz y al instante, bajo esta premisa se da el surgimiento de los ambientes de aprendizaje como un escenario para compartir, debatir e intercambiar información, para ser interpretada y reflexionada en aras de consolidar conocimientos en diversos campos, áreas y disciplinas en el marco educativo de las IES. En ese sentido, Area & Pessoa (2012) describen la web como un ecosistema artificial susceptible de ser moldeado para desarrollar nuevas experiencias solidarias a la creación de sensaciones, percepciones y conceptos sobre una realidad vectorizada en puntos de lo real y lo virtual, en otras palabras, una posibilidad de transformación y revolución cognitiva por medio de ambientes como el denominado Secondlife y otros tantos que hacen posible la construcción del conocimiento en la educación superior (Area & Pessoa, 2012).

Según lo anterior, Giurgiu & Bãrsan (2008) adicionan que la cantidad de información integrada en estos mundos virtuales es inimaginable, por lo que surge la preocupación de la calidad de la información usada para el desarrollo de diversos conocimientos. Ante esta aseveración, Area & Pessoa (2012) sostienen que dicho aspecto gnoseológico puede verse confrontado con la creación de múltiples bibliotecas digitales, llenas de e-books y documentos digitalizados enlazado en un sinnúmero de cadenas hipertextuales estructuradas por diversas comunidades virtuales, organizadas por sujetos que cada vez utilizan más herramientas, recursos y técnicas mediáticas para ser participes en la co-construcción de dicho conocimiento. Adversamente, esta situación trae consigo sectorizaciones del conocimiento, donde importa la procedencia, el mercado académico y la publicidad inserta en espacios de accesos públicos o restringidos, produciendo información desmedida y sin calidad, por ende se llega a la “infoxicación” (Area & Pessoa, 2012, p. 14).

Entonces, la web 2.0 actúa como una tecnología conminada para el desarrollo de procesos participativos, colaborativos e interactivos con la impronta de reducir brechas físicas, sociales y geopolíticas, toda vez su plataforma de servicios se oriente a consolidar ambientes para la construcción de conocimiento en las IES. Asimismo, su arquetipo ha evolucionado de una estática recepción, a la dinámica de reciprocidad comunicativa, transformando la manera de construir y acceder al conocimiento en la red, sin duda alguna de forma positiva o negativa ha dado cuenta de fenómenos trabajados desde la psicología, la sociología y la pedagogía; tiene que ver con la inteligencia colectiva auspiciada por medios digitales, producto del uso de la internet.

Algunos recursos y herramientas de la web 2.0

Diversas son las herramientas y aplicaciones que han sido creadas a partir de la web 2.0, con base en la lógica colaborativa y sin la necesidad de un conocimiento experto en sistemas y lenguajes de programación para editarlas por parte del usuario. En efecto, el ejemplo más claro se puede dar con los blogs que se convirtieron a final de los noventa en una forma rápida y sencilla de publicar contenido sin necesidad de estructuras de programación, así otras le siguen de tal suerte que actualmente muchos usuarios pueden editar y reconfigurar elementos de diversas páginas, convirtiéndose en co-autores de acciones o recursos que pueden retroalimentados simultáneamente.

Con el mismo propósito, los dispositivos móviles como el teléfono celular se han convertido en un revolucionario artefacto para la sociedad ubicua. De hecho, Islas (2008) menciona que ha pasado de ser un simple terminal comunicativo a un objeto representativo, capaz de proveer múltiples servicios y aplicaciones que van desde el envío y recepción de chats, correos, podcast, a contener características de almacenamiento, direccionamiento y acceso a conexiones de internet inalámbricas. Consecuentemente, el celular le abre las puertas a un sinnúmero de tecnologías convergentes para movilizar la red y llevarla a lugares tan remotos como sea posible, posicionándose como la innovadora tendencia de aprendizaje basada en el *m-learning* (aprendizaje móvil).

Toda una gama de aplicaciones interactivas se avecinan de los principios interactivos y dinámicos, por ende los procesos abanderados por las wiki, los blogs y las redes sociales, cambian el sintagma virtual, es decir, las transforma de manera adaptativa a situaciones contextualizadas que permiten incluir modificaciones en contenidos, aspectos estéticos, operaciones y medios comunicativos para compartir con los demás. Por otra parte, se encuentran las bases de datos, servidores y la minería de datos como tecnologías nutridas del acervo colaborativo, brindando información utilizada y filtrada por otros usuarios, como es el caso de los repositorios y los metadatos.

El inusitado crecimiento de la web es una muestra de la importancia adquirida por las redes sociales y páginas con contenidos interactivos, producto del auge de diversos formatos de audio, imagen o video sobre los cuales se puede registrar textos en el ciberespacio; claro está, el texto como producción significativa, permite la afluencia de publicaciones de diversa índole, un ejemplo a este hecho lo representa You Tube, como el portal web más grande de videos (Giurgiu & Bàrsan 2008), en tanto sus mecanismos de participación se usan para legitimar o demeritar creaciones visuales, tanto de ocio como de carácter instructivo o académico. Otro de estos recursos implicados en la web 2.0 es Secondlife, que con un amplio margen de usuarios, es considerada por Giurgiu & Bàrsan (2008) como una versión tridimensional de la web, llevando a cabo proyectos de socialización, interacción y educación a través del recurso de ambientes y avatares personalizados.

Una mirada al referente de productor y consumidor: prosumidor

Acrónimo de las palabras productor y consumidor, se utiliza para referirse a un usuario que se transforma de consumidor a productor, lo cual a lo largo del texto se denominará como prosumidor –en inglés se traduce a *prosumer*, de las palabras *producer* y *consumer*–. El prosumidor, de acuerdo con la definición presentada, ejerce los roles de productor y consumidor de forma conjunta, sin separar estos papeles, construye un puente, que según Soep (2012), debe estar configurado en la sensibilización de la labor de usuario, tratando de anticipar aspectos de complejidad y prestar ayuda a otros usuarios. Especialmente porque el prosumidor evocará el principio de acción del usuario –ponerse en su rol, al punto de incentivar al consumidor a convertirse de cierta forma en un productor de experiencia comunicativa, teniendo voz y voto sobre las acciones de configuración del prosumidor, y de la misma forma, éste tendrá incidencia en las actividades a realizar por el usuario.

Cuando Alvin Toffler insertó el concepto de prosumidor, se hizo explícito el dejar atrás los procesos de estandarización en las producciones o servicios que se venían gestando a través de los circuitos de producción en masa de la época industrial (Giurgiu & Bàrsan, 2008). En ese orden de ideas, la visión de Toffler tiene como contexto el impacto de las tecnologías en la sociedad (1980), relación posibilitadora de la coexistencia de los tiempos modernos y posmodernos que distingue a los productores y consumidores, y además inserta la figura del prosumidor como un poder de la postmodernidad, emergente toda vez la connotación de diseño, creatividad e innovación se viven actualmente y dan un factor agregado en la especialización de contenidos, informaciones, servicios y productos que van de la mano con una economía invisible de las masas.

De lo anterior, el prosumidor es una figura subsecuente del surgimiento de la web 2.0 (Giurgiu & Bàrsan, 2008), por lo que no pudo haberse desarrollado este rol en la época industrial u otra coyuntura que no haya sido la actual sociedad de la información. Siendo así las cosas, las expresiones, formas de empaquetar la información y las cadenas colaborativas son algunas de las particularidades generadas en una condición de prosumidores, que ha penetrado hasta los mismos servicios de la web 2.0, reafirmando paulatinamente su convicción de suplir las necesidades de otros usuarios. Igualmente, la actividad de los prosumidores tiene como característica principal su exponencial crecimiento, específicamente en el impacto de sus diseños y colaboraciones en la web para hacer catarsis de una calidad en los contenidos o servicios presentados por diversas entidades prestadoras de servicios en la red de redes.

Para el siglo XXI, el prosumidor se convierte en un concepto polisémico, capaz de aludir a elementos híbridos en distintos campos sociales, económicos y culturales, sin embargo, es notable en su conceptualización, que es una figura emergente de la web 2.0 (Giurgiu u Bàrsan, 2008). Asimismo, el término empieza a tomar auge en usuarios de la red que realizaban sus contenidos de forma autosuficiente, sin intermediarios, mas si con diversas herramientas capaces de solventar necesidades propias. De tal manera, el vocablo, en principio tomó mayor impacto en el ámbito de la economía para definir al productor de elementos y valores, sin embargo, con la revolución tecnológica, se enriquece su proyección en diversos campos, pasando de ser un concepto obsoleto a tomar su naturaleza prospectiva en las dinámicas del cibernauta.

Método

Teniendo en cuenta el objeto del estudio, que es el docente-prosumidor, la investigación adopta un enfoque cualitativo (Sautu et al., 2005; Miguel Valles, 2003) para establecer relaciones o tendencias del concepto de la web 2.0 y el surgimiento de la figura prosumidora a través de la exégesis y categorización de textos con base en la teoría fundamentada. En este tipo de metodología se consideran varios documentos primarios y se analizan bajo un ejercicio interpretativo. De tal manera que los datos clasificados, codificados y representados en redes semánticas –categorías y sub-categorías de análisis–, sean contrastadas por medio del método de la comparación constante (Valles, 2002) con apoyo técnico del software Atlas ti.

En referencia a lo expuesto anteriormente, la búsqueda, clasificación y codificación de los documentos se realizó con una definición operativa de la categoría de análisis: *Características del docente-prosumidor*, en tanto permitiera develar la densidad y fundamentación de sub-categorías tales como: *web 2.0 en educación superior, rol del docente en educación superior y ejemplos de acciones prosumidoras* (En Atlas ti. se traduce en la cantidad de citas compartidas por varios códigos). De ahí que las concurrencias entre códigos a la luz de la *Grounded Theory* (Strauss & Corbin, 2002, p.13) con apoyo del software Atlas ti, se reflejen en tendencias útiles para establecer marcos de referencia e interpretación. En suma, Para Strauss & Corbin (2002), la teoría fundamentada puede ser utilizada en un mayor entendimiento de cierto fenómeno emergente y así poder profundizar en él en términos descriptivos, explicativos o en este caso interpretativos.

Búsqueda y selección de la información

La búsqueda de los documentos se realizó a través de bases de datos virtuales especializadas como: Sciencedirect, Scielo, Redalyc, Dialnet, Google académico, entre otras. De lo anterior, se contemplaron 105 documentos (relacionados con la web 2.0 en educación superior) de los cuales 25 referían directamente al objeto de estudio: docentes-prosumidores.

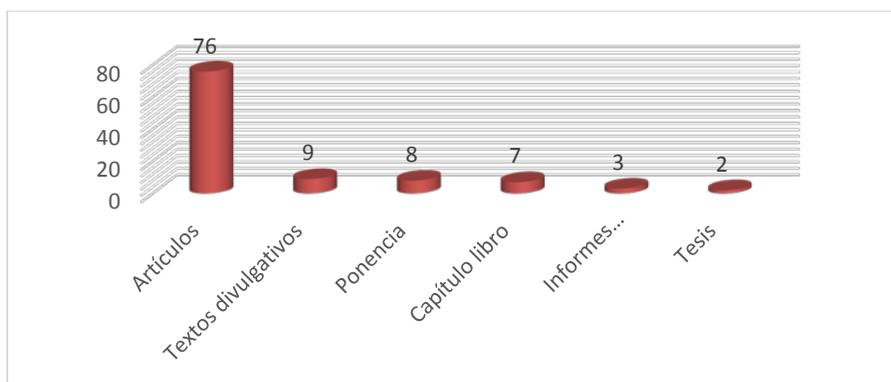


Figura No. 1: Tipología de documentos primarios utilizados en el estudio.

Proceso de codificación

De manera previa al proceso de codificación o clasificación de la información, se formularon las categorías: *web 2.0 y la educación superior* y *caracterización del docente-prosumidor*, de las cuales se fueron alimentando los códigos de análisis (Ver figura 2) como referente para la clasificación de la información a ser interpretada desde las categorías de análisis y/o emergentes. Estas categorías se construyeron en principio desde la discusión y conceptualización de teorías consolidadas del tema web 2.0 y prosumidores (Alvin Toffler y Marshall MacLuhan), además de investigaciones efectuadas sobre el tema por el grupo de investigadores².

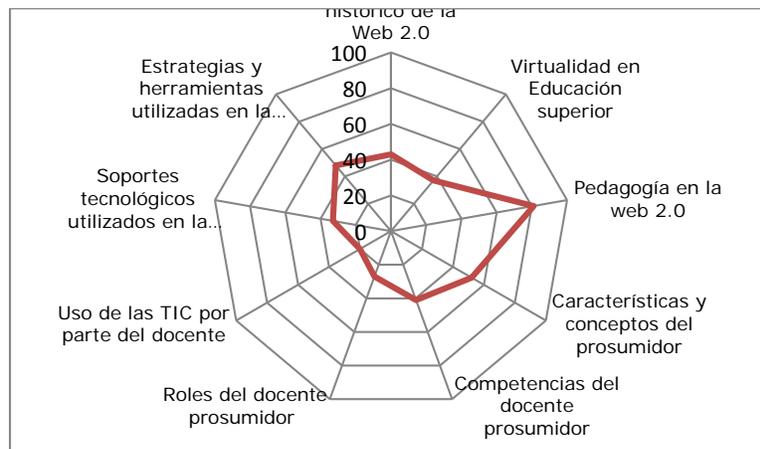


Figura 2. códigos utilizados en el análisis de los documentos primarios.

En la primera fase de codificación (codificación abierta) se aplicó una clasificación inicial de los datos que permitiera reducir los documentos a unidades analizables, es decir, a fragmentos de texto con significado (citas), cuyo fin es organizar y dotar de sentido las lecturas sobre los documentos primarios. Posteriormente, en la interpretación de los datos por cada categoría, fue necesaria la codificación axial para relacionar códigos con citas compartidas. Finalmente, como segunda fase en la codificación, se adicionó el método de codificación selectiva, puesto que con mayor entendimiento del objeto de estudio se realizaron comparaciones de los códigos y sus respectivas citas, leyendo a profundidad y de ser necesario, ajustando las sub-categorías en nuevos códigos y jerarquías.

Resultados

El aporte del estudio en términos de resultados se presenta como una reflexión y discusión en torno a la caracterización y ejemplificación de la acción prosumidora de los docentes en el marco de la educación superior. Así pues, el enfoque de los resultados está orientado a una perspectiva crítica y propositiva sobre la importancia de un componente pedagógico y didáctico para abordar el papel del docente en medio de la incidencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación [TIC] y la Web 2.0 en la educación superior. Para ello, se desarrolla un acercamiento a la caracterización del docente prosumidor, las dificultades que se pueden presentar y un panorama contextual de ejemplos, que han logrado permear el escenario educativo por medio de la web 2.0 a través de la labor de prosumidores en proyectos colaborativos, autónomos y trascendentes para facilitar el aprendizaje.

² Investigación del grupo PYDES en el proyecto: *Formación Docente en el uso de las TIC en el contexto de la educación superior*, cuyo código de financiación delegado por la vicerrectoría de investigaciones es: DIS-1242 de la Universidad militar Nueva Granada.

Características del docente-prosumidor

El prosumidor comunica

El prosumidor tiene por condición una comunicación dialógica, commensurable desde su perfil de productor-comunicador y usuario-analista, por ende, la comunicación no es unidireccional, más aún, no convoca únicamente lo lingüístico, sino la capacidad de comunicación visual y simbólica. En esa medida, la comunicación prosumidora va más allá de diálogos y conversaciones con los demás, trasciende a una relación intersubjetiva condescendiente a teorías comunicativas que se van anclando y/o objetivando en grupos sociales. De ahí que Area & Pessoa (2012) recalcan la necesidad de una alfabetización de variados códigos y elementos comunicativos transformados por el impacto tecnológico, a la luz de una competencia mediática para la búsqueda, selección e interpretación de información, consecuente a ser dialogada y refutada en un marco de saberes y experiencias previas.

Por lo tanto, el sistema comunicativo ya no puede basarse en el esquema de emisor, mensaje y receptor (Aparici, 2011), pues sumado a ellos el componente de retroalimentación como factor de regulación, permutan para que lo informativo se incline a lo formativo a través de pautas para una dinámica participativa, al concebir un modelo dialógico y conversacional que toma auge en el campo educativo a través del término de Cloutier acerca del Emisor y Receptor [EMIREC], denotando la condición de un docente y educando con posibilidades de autorregular, gestionar y alternar mensajes e información por medio de la dualidad de emitir y recibir mensajes, sin dejar de lado la contextualización de la información.

Este factor comunicativo tiene incidencia en los aspectos de diseño, distribución y empleo de diversos modos de dar a conocer la información, puesto que implica un escenario distinto y complementario (la virtualidad) para reforzar dese el punto de vista educativo una facilitación del aprendizaje. Adicionalmente, Salinas (1997, p. 14) plantea tres factores indispensables para la vinculación de este sistema comunicativo en la educación. A continuación se presenta la interpretación de sus aportes:

- Flexibilidad, lograda mediante la adaptación a una gran diversidad de ritmos de aprendizaje de alumnos, de estrategias y marcos didácticos (multi-estrategia) y de combinación de medios (multimedia).
- Accesibilidad, permitiendo el acceso remoto o local a los materiales de aprendizaje cuando y donde los estudiantes lo requieran.
- Apoyo a los usuarios del sistema (alumnos, productores y docentes).

El prosumidor interactúa

Ante este incremento de prácticas prosumidoras surge la interactividad, cuya importancia ha crecido a mediados de los años ochenta, a causa de los esfuerzos mancomunados de los usuarios y los productores, en tanto las tecnologías y sus recursos han posibilitado la mediación, comunicación y colaboración entre cadenas y estructuras de grupos sociales para una finalidad común. Según Araya (2008, p. 55), la interactividad en los prosumidores se puede catalogar de la siguiente manera:

- Intervención por parte del usuario sobre el contenido.
- Transformación del espectador en actor.
- Diálogo individualizado con los servicios conectados.
- Acciones recíprocas en modo dialógico con los usuarios, o en tiempo real con los aparatos (cada uno de los comunicadores responde al otro o a los otros).

Estos elementos se pueden agrupar en una serie de principios que describen la interactividad como algo inherente a la forma de comunicarse socialmente, en especial entre los prosumidores y usuarios. El primer principio, según Aparici & Silva (2012), puede darse a través de la participación e intervención como algo más allá de la opinión, en cuanto se modifican prácticas y contenidos a través de la inclusión de experiencias del prosumidor, trayendo consigo la multidireccionalidad o principio de hibridación (Aparici & Silva, 2012), el cual converge en las acciones de emisión y recepción en una co-construcción de mensajes con sentido y significado compartido. Por último, se puede caracterizar el principio de intercambio y potenciación (Aparici & Silva, 2012), como la facultad de consolidar redes comunicativas que permiten la conmutación de significados a través de nuevos contenidos producto del intercambio, la asociación y la libre expresión.

La interactividad es posible siempre y cuando al prosumidor se le den las herramientas, la libertad y la oportunidad de crear y usar los recursos para alcanzar sus metas. En ese sentido, la elección es un factor sustancial en las formas de innovar del prosumidor, explorando diferentes caminos, en la medida que comprende cuál de ellos es el más adecuado para resolver problemáticas. Así pues la EURO RSCG (2011) pone el ejemplo de Google:

Google has derived much success from its policy of permitting its engineers to devote 20 percent of their time to company-related projects that interest them. This has served not just as a valuable recruitment and motivational tool, but also as a fertile source of ideas. (p.27).

Con el ejemplo, se trata de visualizar un prosumidor interesado, motivado e intrigado por conocer y desarrollar nuevas alternativas para alcanzar las metas, esto incluye su proceso formativo, desde una perspectiva integral, a ser estimulada en procesos educativos formales, que si se observan críticamente, se encuentran aún rezagados en la época industrial, donde el paradigma tradicional reina y las TIC son solo una excusa para legitimar dicho enfoque en la virtualidad.

El perfil del prosumidor posee la capacidad de entrar y salir del papel de consumidor, esto siempre y cuando sea desde una postura reflexiva, pues la difusión de contenidos en la internet: documentos, imágenes, videos o podcast no lo hacen un prosumidor, es más bien una contribución significativa para otros pares o personas que están actuando como usuarios. Giurgiu & Bârsan (2008) señalan la importancia de la creación de contenidos para la transformación social; el público, consumidor o masas no pueden ser pasivas ante la recepción, deberán participar como ciudadanos emancipados. De esta manera, el blog, la wiki y las redes sociales son en principio opciones para plasmar la posición frente a algo. No obstante, de maneras más avanzadas las plataformas de código abierto, simulaciones y comunidades prosumidoras pueden aplacar jerarquías y oligopolios instaurados por la misma paradoja tecnológica de la manipulación de los medios masivos de comunicación.

De lo anteriormente dicho, la interactividad, la innovación y el proceso crítico de creación de contenidos confiere al docente asumir el rol de prosumidor, entendiendo esta dimensión reflexiva, en principio, a través de un rol del usuario para conocer las necesidades como estudiante y las contribuciones esenciales en su labor de educador. Sobre todo, como usuario de las TIC el docente encuentra una iniciación concordante con la solidaridad de incluir las experiencias y dificultades de sus alumnos; las wikis, foros y redes sociales permiten formular recursos potencialmente didácticos, orientados con unas finalidades y objetivos de aprendizaje particulares en el ambiente educativo.

Para conseguir este objetivo de avanzar en el uso crítico y reflexivo de los recursos propiciados por los prosumidores, es indispensable consolidar redes de aprendizaje, distintivas de las conformadas a partir de jerarquías o heteronimias que poseen pirámides sociales, de las cuales la base de dicha estructura no tiene acceso a la información o los recursos necesarios para escalar a la punta. Por el contrario y apelando a la visión de Araya (2008), los sistemas heterárquicos producen consensos y redes polimorfos sin ningún tipo de prejuicio o subordinación, cuya acción prosumidora se ve en descentralizar la información y evitar monopolios mediadores que dificultan o privatizan la información a gran escala.

El prosumidor se empodera

Otra dimensión característica del prosumidor consiste en que convoca a una acción de empoderamiento, cuyo valor intrínseco radica en la defensa de los derechos (Sánchez & Contreras, 2012), de los valores y del respeto a la acción ciudadana de transformar su entorno y mejorar la calidad de vida. El ciudadano común, el experto, el profesional e inclusive las personas con limitaciones, son capaces de transformar y aportar al desarrollo socio-cultural, por ende, el cambio de rol, de simple receptor, debe ser gradual conforme su participación creativa sea medular en la acepción de libertad de expresión e intervención ante aspectos que entran en detrimento en la dinámicas ética, políticas y estética.

Particularmente, la búsqueda de un proyecto personal radica en la independencia y la opción de conocer libremente desde la autonomía, puesto que considera intereses específicos para el aprendizaje continuo. En suma, Islas (2008) añade a esta perspectiva defensora, la relevancia de la emancipación como condición valiosa del desarrollo personal y la garantía de una interiorización del conocimiento en el perfil prosumidor. En igual sentido, el poder atribuido al consumidor, no puede ser solamente la deliberación del marketing, pues la voz pasiva de esta figura no debe servir para callar otras voces, sino que debe estimular la acción de las masas que tengan por referente la toma de decisiones de manera consciente y responsables. De ahí que se hable de multidireccionalidad comunicativa (Alonso, 2011) como el dialogo entre el usuario y la jerarquía y la posibilidad creciente de un dialogo inter-pares.

Los prosumidores se empoderan toda vez que crean, construyen e innovan, dejando de lado ese rol primigenio de esperar a que llegue a él lo producido por otros; sin embargo ahora en el polimorfismo todos tienen la posibilidad de incentivar o crear algo, pero no algo aislado o resultante de un esfuerzo individual, pues es el prosumidor una razón de los prosumidores en conjunto. Así pues, no se puede refutar algo que no se conoce, es el viejo adagio que abre el camino al empoderamiento del prosumidor, más allá de producir, provee iniciativas para que otros hagan algo para el cambio. En otras palabras “surge el prosumidor, que conoce cómo se realizan los medios y las mediaciones, que exige el lugar que se ha ganado para ejercer una ciudadanía vigilante ante las injusticias” (Sánchez y Contreras, 2012, p. 80).

Antes esta alternativa de cambio, los poderes o gobiernos de turno buscan aislar e individualizar las masas, pues la atomización en términos de Islas (2008) usufructúa la pasividad y la sumisión para extender el control, estableciendo la fragmentación de recursos que unidos tendrían una resonancia mayor para proclamar cambios. En efecto, las fuerzas independientes, son por el contrario, esa reunión de personas conscientes de su acción ciudadana, cuya característica es buscar replantear esa pasividad controladora de la cual habla Chomsky (Como se citó en Islas, 2008, p. 36). En la actualidad, con la ecología de medios y el amplio radio de resonancia de las acciones de los prosumidores, es contundente hablar de una autonomía, bien sea de convicción o pseudo-impuesta, pues difiere en el hecho de buscar información, comprometerla a un fin y tener la convicción de que esa búsqueda aporte a corto o largo plazo a un cambio considerable.

El prosumidor y su acción educadora

Para este estudio, la llave maestra del cambio a un modelo pedagógico autónomo y facilitado en perspectivas pedagógicas asociadas la tiene el docente, pues en el profesorado están las pautas de una transición reflexiva con la importancia de vincular al educando en el diseño de los procesos educativos. Por esta razón, es el docente quien da la posibilidad de realizar cambios, abrirse a distintas posturas y atribuir significaciones a creaciones colaborativas, sin perder de vista los fines curriculares e institucionales designados por la universidad o el programa de formación. Así pues, “Una pedagogía basada en esa disposición a la coautoría, a la interactividad, requiere la muerte de un modelo de profesor y el nacimiento de un docente democrático y plural” (Aparici & Silva, 2012, p. 57).

Para un aprendizaje de este estilo es fundamental un cambio de posicionamiento del docente, pues pasa de ser el eje central a considerar que todo el grupo es importante para motivar y aproximar al educando a un proceso creativo, flexible y reflexivo, a través de la interacción y las oportunidades comunicativas que brindan las TIC. Esta visión del docente se traduce en estudiantes prosumidores, más que receptores y consumidores de información, se vuelven personas productoras de significados en razón de vincular intereses, problemas e inquietudes representativas de la realidad construida por las mediaciones culturales, cognitivas y actitudinales vividas en la cotidianidad.

Este paradigma de formación, tendiente al aprendizaje y no a la enseñanza, se ha ido afianzando por medio de las implicaciones de las TIC, más exactamente por el auge de la web 2.0, la cual lleva a analizar las formas y prácticas del docente en el escenario de la educación superior. En relación a lo dicho e interpretando lo enunciado por Salinas (1997), se pueden distinguir las siguientes interacciones del alumno y el docente en situaciones prosumidoras:

- a. Modificaciones en los recursos de aprendizaje: los accesos a múltiples materiales y en distintos formatos abren la posibilidad de abarcar distintos ritmos de aprendizaje. La búsqueda en bibliotecas, es importante, pero además lo es la consulta de bases de datos, plataformas educativas, redes sociales, repositorios y sistemas de comunicación basados en la diversidad multimedia.
- b. Inclusión activa del estudiante: no basta con acceder a la información, es prioridad que docentes y estudiantes puedan modificarla, gestionarla y estructurarla de una manera sistemática para la aprehensión de la información. Ambos están en la labor de aportar, compartir y socializar diferentes discursos.
- c. Experiencias individualizadas: tanto estudiante como docente, podrán incluir experiencias de aprendizaje, se deberán respetar las singularidades y se deberá considerar diferentes actividades centradas en las habilidades y desventajas de cada persona.
- d. Experiencias colaborativas: es menester de este apartado señalar, que lo colaborativo desde la corriente social-constructivista, busca que los prosumidores tengan presente que el aprendizaje es dependiente del otro y viceversa, por lo cual hay una serie de responsabilidades o roles para alcanzar los objetivos del grupo. De ahí que lo colaborativo debe extrapolarse fuera de las aulas, en comunidades abiertas, sin etiquetas y con personas externas al ambiente institucional.
- e. La resolución de problemas: en este punto es clave enunciar que no se solucionan problemas, el resolverlos no es producto de pruebas estandarizadas y posposiciones lógico-matemáticas, más allá está una estrategia didáctica confinada a develar procesos creativos, proyectuales y conceptuales para el planteamiento temporal y contextual de dichos problemas.

De lo anterior, es importante resaltar que no será posible este acondicionamiento si no hay un compromiso frente al cambio transicional. Por consiguiente, las actitudes son parte de esa transformación paradigmática, sin este factor, la repetición y el distanciamiento serían constantes e inamovibles, en tanto el valor del prosumidor está en una consciencia autorreflexiva de las limitantes y acciones realizadas para llegar a esa condición colaborativa. Después de todo, “De poco sirve el análisis de la significación de un mensaje si no va acompañado del análisis del efecto que produce en la persona que se enfrenta a él” (Ferrés & Piscitelli, 2012, p. 79). También es imperante en esta transición de prosumidor, tanto docente como educando, vean en esta figura una mediación para conocer al otro, cuyo valor está en saber quién es él para saber quién soy yo.

Al aprender en simultanea, educadores y educandos, el metaprendizaje se vuelve una forma de aproximarse al conocimiento, aspecto fundamental en la educación superior, que según Araya (2008), potencializa el diseño de currículos construidos por pares y entre pares para modular procesos formativos adheridos a las experiencias y resultados de los estudiantes. En ese orden de ideas, el impacto de la economía invisible o del conocimiento, proyecta a la educación superior unas obligaciones de formación más reflexivas y críticas, modos de aprender diversificados para una toma de postura argumentada y centrada en las bases del cambio, aquel que en el constructivismo no ha podido alcanzar y donde las competencias empiezan a incursionar sin mayor vestigio positivo.

Algunos ejemplos de la figura prosumidora

Mucho del lenguaje que se usa en el contexto educativo en la actualidad se ha venido acoplando de los escenarios empresariales, corporativos y de marketing, no es gratuito hablar en educación superior de competencias, estándares de calidad, créditos, eficiencia y demás palabras que se muestran como la salvación de la educación en todos sus niveles. Abigarrado este lenguaje en medio de transiciones y coyunturas, se ha generado emplazamientos de estas formas conceptuales a fines de comercializar, globalizar y expandir a través del espacio-tiempo el “servicio” educativo. La palabra de prosumidor no es la excepción, Alonso (2011) la reconoce en un contexto primigenio del marketing que le ha delgado la noción de “nadie es más fiable para hablar de un producto que otro consumidor como tú” (p.48). Pero trasfondo hay un factor importante, aquel que le delega a este neologismo una contribución importante al campo educativo, es la confianza existente entre personas pares, en tanto en el aula el estudiante confía o refuerza sus saberes con mayor facilidad a través de un compañero más que por el docente, es a lo que Alonso (2011) denomina “comunicación inter-pares” (p.48).

Alvin Toffler fue uno de los primeros en acuñar el término de prosumidor y designarle una visión reformadora de sociedades (1980), en tanto la educación también sería estructurada a partir de los cambios de una tercera ola que deja a un lado la creación de productos –primera ola-, la incentivación de la demanda –usuarios potenciales o segunda ola- y pasar al conocimiento como base económica para una prospectiva de cambio en los planes educativos, a lo cual se ha llamado: las universidades de tercera generación; el vínculo más clarividente entre universidades, sociedad y el sector empresarial. La corporación asimismo ha entendido esta lógica, teniendo participación en las reformas educativas más latentes del momento –en el caso colombiano la reforma a la Ley 30 de Educación tiene un punto de tensión frente a la participación de las empresas en las universidades–. Internacionalmente, países como Japón le han apostado a la tecnología desde el discurso de una “sociedad de la ubicuidad” (Islas, 2008, p. 33), en la que la relativización del usuario lo hace acceder, sin importar el lugar o el momento a cualquier servicio, incluyendo la educación.

Entretanto, otro ejemplo a la condición de prosumidor se puede evidenciar en lo descrito por Islas (2008), que cita el caso de la congregación y resurgimiento de comunidades destinadas a crear una resistencia y una base de opinión, al favorecer a otras comunidades frente a la elección de un determinado producto o servicio. Una red de información es capaz de propiciar circuitos de opinión con resonancia en las elecciones de los demás prosumidores –caso actual del portal web GURU–, el cual posee la consigna de una buena elección a través de experiencias positivas o negativas de otros usuarios en distintos lugares o actividades ofrecidas por diversos sectores.

El usuario es artífice y propulsor de experiencias colaborativas, este fenómeno se ve a diario, de manera circundante hasta en aspectos triviales como tomar una foto y saber que puede ser modificada por programas especializados e imprimirla por cuenta propia con los cambios deseados. Hoy día el mundo mediático hace surgir una convicción prosumidora, no solo en los jóvenes educandos, sino en los denominados inmigrantes tecnológicos en pro de facilitar ciertos procesos cotidianos. De este modo, Giurciu & Bârsan (2008, p.54) mencionan tres ejemplos a grande escala sobre la acción prosumidora: Google, Amazon y Second Life, siendo algunos referentes de una acción global de prosumidores que han convertido estos espacios en alternativas indispensables en áreas de ocio, educación y administración.

Siguiendo en esta perspectiva, estos tres espacios han dado cuenta del fenómeno virtual en desenmarañar imaginarios, fantasías o personificaciones –avatares– viajeras y didácticas, en aras de incentivar un aprendizaje autónomo, autorregulado y de interés para la persona que no puede desplazarse a un espacio físico. Igualmente, en medio de este proceso de transición de consumidores a prosumidores, está en juego la construcción de identidades sociales, inducidas por marcas o estereotipos a través de productos e interacciones que pasan de ser culturalmente contruidos a impuestos por el “merchandising” subliminal del sentirse bien y creativo por el uso de productos, software o marcas específicas. En esa medida, La educación de un prosumidor debe dar cuenta de ello, y establecer niveles reflexivos y críticos frente a este tipo de dinámicas consumistas, para luego centrarse en la condición conceptual del prosumidor como una figura que trasciende esta visión efímera.

Múltiples podrían ser los ejemplos de prosumidores en una sociedad dependiente de los medios y las formas de comunicarse, pues las características multimedia del audio, el video, el texto escrito, entre otros, llevan a pensar en la especialización del prosumidor en diversos formatos y aplicaciones que van siendo importantes en su cotidianidad o quehacer profesional. En razón a esto, hay personas enfocadas en páginas de wikipedia o blogs de diferentes temáticas; otros por el contrario, utilizan dispositivos móviles o terminales portátiles para realizar podcast o ediciones de audio y video, sin algún precepto algorítmico o de programación. Asimismo, plataformas de código abierto como Moodle utilizan recursos de diversos prosumidores que han favorecido el anclaje de diversas aplicaciones para el mejoramiento de entornos virtuales de aprendizaje, inclusive, el sistema instruccional ve en You Tube una herramienta eficiente para elaborar tutoriales y dar a conocer temáticas de un grado de dificultad considerable.

Las modificaciones del prosumidor están presentes a cualquier hora y en constante movimiento, cuyo valor reside en la personalización, rendimiento y los cambios creativos (Araya, 2008) realizados para mejorar la calidad de la interacción. Dicho esto, los repositorios en el campo educativo son la fiel premisa de este hecho, en tanto la facilidad de acceder a diversos recursos educativos e informaciones de distintos temas, se van nutriendo desde la colaboración de expertos e investigadores constructores de redes de comunidades académicas en torno a un objeto, hasta el punto de desarrollarlo con un margen de especificidad, susceptible de ser importante a manera de representación de ese objeto de estudio. De esta forma, Aparici (2011) ha puesto a consideración reflexiones sobre una serie de políticas educativas que favorezcan la condición de prosumidores como figuras dinámicas, colaborativas y creativas, de gran apoyo a la transformación de la educación superior.

Conclusiones

Los códigos elaborados de los que habla Basil Bernstein, como un sistema de significación universal (1990), se pueden extrapolar a la condición académica manejada en las IES, las cuales de cierto modo confinan aquellos códigos marginales o restringidos que se traducen en microesferas contextualizadas, experiencias cotidianas y pensamientos del común que pueden ayudar en el marco representacional a adquirir un conocimiento significativo. En esa medida, la Web 2.0 se convierte en un puente cognitivo y actitudinal que supera la forma pedagógica selectiva enunciada por Bernstein a través de los componentes de colaboración, interacción y autonomía (1990), para lograr desde un ambiente mediático la posibilidad transaccional cultural y un conocimiento significativo a través de experiencias dialógicas educativas. De este modo, es menester de este manuscrito resaltar la importancia de la web 2.0 más allá de sus componentes tecnológicos y técnicos, en tanto se propone un escenario de discusión y reflexión en torno a cómo se articula pedagógicamente la web 2.0 y desde una postura crítica cómo puede incidir en la calidad e igualdad educativa.

Al realizar un análisis e interpretación de los datos acorde al objeto de estudio, en este caso el docente con atributos de prosumidor en el contexto de la educación superior, se encuentra que los documentos primarios y las bibliografías acordes al tema son escasos, pues si bien la figura de prosumidor se destaca en otros ámbitos como el marketing, la publicidad, la gestión de contenidos en la red y el desarrollo de elementos multimedia, en el campo educativo no se ha profundizado en la figura del docente prosumidor, la cual se muestra preponderante en el marco de la inclusión de las Tecnologías de La Información y la Comunicación [TIC], y específicamente en la revolución de la web 2.0 en escenarios presenciales y virtuales para generar conocimiento significativo en la educación superior.

A raíz de esta problemática del docente-prosumidor, desde los referentes de Alvin Toffler (1980) y Marshall McLuhan (2009), y según la interpretación mediante la revisión de categorías como la caracterización y ejemplificación del docente-prosumidor, se puede constatar que es necesario un proceso de formación continuo de los docentes para alcanzar esta condición prosumidora, pues aunque se reconocen avances en lo concerniente a la actualización y capacitación en el uso de herramientas, recursos y plataformas en la parte práctica y operativa para producir e integrar tecnologías en su quehacer profesional, también es evidente el desconocimiento pedagógico y teórico que implica actitudes, componentes éticos y estéticos del prosumidor para dotarlo de unas didácticas específicas y acordes a los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar.

Referencias

- Alonso, M. (2011). El plan de Marketing digital (El consumer se ha transformado en prosumer). Madrid: IE Business School.
- Aparici, R. (mayo, 2011). Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0. Revista digital la educ@ción, 145, 1-14. Recuperado de http://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/articles/Roberto_Aparici.pdf
- Aparici, R. & Silva, M. (septiembre, 2012). Pedagogía de la interactividad. Revista digital la educ@ción, 145, 51-58. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-07>
- Area, M. y Pessoa, T. (septiembre, 2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. Revista digital la educ@ción, 145, 13-20. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/01-PRE-12378.pdf>
- Araya, D. (2008). The democratic turn: Prosumer innovation and learning in the knowledge economy. En M.A. Peters & R. Britez (Eds.) Open education and education for openness (pp.17-32). Rotterdam: Sense.
- Bernstein, B. (1990). Class, codes and control: the structuring of pedagogic discourse (vol. 4). Madrid: Morata.
- EURO RSCG (2011). Prosumer reports. Recuperado de www.prosumer-report.com
- Ferrés, J. & Piscitelli, A. (marzo, 2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. Revista digital la educ@ción, 145, 75-82. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-10>
- Giurgiu, L. & Bãrsan, G. (2008). The prosumer – core and consequence of the web 2.0 era. Revista de informática Sociala, 5 (9), 53-59. Recuperado de <http://www.ris.uvt.ro/wp-content/uploads/2009/01/giurgiubirsan.pdf>
- Giuseppe, P. & Gil, J. (mayo, 2012). Un proceso de construcción participada del perfil docente en una red de Instituciones de Educación Superior de América Latina. Revista de Docencia Universitaria, 12 (2), 121-148.
- Islas, J.O. (junio, 2008). El prosumidor. El acto comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. Palabra clave, 11(1), 29-39. Recuperado de http://octavioislas.files.wordpress.com/2009/09/octavioislas_2008_coneicc.pdf
- McLuhan, M. (2009). Comprender los medios de comunicación: las extensiones de ser humano. Buenos Aires: Paidós.
- Padilla, J.E., González, K. & Rincón, D. (2012). El docente en contextos b-learning. Bogotá, D.C.: Universidad Militar Nueva Granada.
- Salinas, J. (1997). La educación en la sociedad de la información. Barcelona: Santillana.
- Sánchez, J. & Contreras, P. (octubre, 2012). De cara al prosumidor, producción y consumo empoderado a la ciudadanía 3.0. ICONO, 10 (3), 62-84. Recuperado de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/210>
- Sautu, R., Boniolo, P., Dalle, P. & Elbert, R. (2005). Manual de metodología. Buenos Aires: Colección Campus Virtual
- Soep, E. (febrero, 2012). Generación y recreación de contenidos digitales por los jóvenes: implicaciones para la alfabetización mediática. Revista digital la educ@ción, 145, 93-100. Recuperado de <http://revistacomunicar.wordpress.com/2012/02/29/generacion-y-recreacion-de-contenidos-digitales-por-los-jovenes-implicaciones-para-la-alfabetizacion-mediatica/>

Strauss, A. & Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.

Toffler, A. (1980). La tercera ola. Bogotá: Plaza & Janes. S.A.

Valles, M. (2003). Técnicas cualitativas de investigación social reflexión metodológica y práctica profesional. Madrid: Editorial síntesis.

Valles, M. (2002). Ventajas y desafíos del uso de programas informáticos (e.g. ATLAS.ti y MAXqda) en el análisis cualitativo. Una reflexión metodológica desde la grounded theory y el contexto de la investigación social española. Recuperado de <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200105.pdf>