

# CULTURA DIGITAL EN COLOMBIA



**Por: Ana María Polo Ahumada**  
**Estudiante Maestría en Ingeniería Administrativa**  
**Instituto Tecnológico de Orizaba**  
**Fundamentos de Ingeniería Administrativa**

## Tabla de contenido

<b>Introducción</b> .....	3
<b>Evolución de la cultura digital</b> .....	4
<b>Tecnologías de la información y la comunicación TIC</b> .....	4
<b>Cultura digital en Colombia</b> .....	6
<b>Conclusión</b> .....	9
<b>Bibliografía</b> .....	9

## Introducción

Se define como cultura digital al proceso de convivir con medio electrónicos como computadores, tablets y celulares así como con símbolos digitales como AVA, AVI, AVAI. (Mosquera, 2013) Se trata sobre la creación y uso de la información línea como un medio de intercambio social y económico a través de dispositivos electrónicos. (Fino, 2013)

Se inició desde el siglo XIX y desde entonces ha ido evolucionando desde la web 1.0 hasta la 3.0:<sup>1</sup>

<b>Paradigmas culturales</b> <b>Categorías de análisis</b>	<b>1.0</b>	<b>2.0</b>	<b>3.0</b>
Relaciones básicas	Simples	Complejas	Creativo-complejas (teleológicas)
Orden	Jerárquico	Heterárquico	Intencionado, auto-organizado
Relaciones entre las distintas partes	Mecánica	Holográfica	Sinérgica
Visión de mundo	Determinista	Indeterminada	Diseñada
Causalidad	Lineal	Mutua	Anti causal
Proceso de cambio	Conjunto	Morfogénico	Destrucción creativa
Realidad	Objetiva	Perspectivista	Contextual
Concepción del espacio	Local	Globalizador	Globalizado

En este escrito revisaremos la evolución de la cultura digital y como ha sido desarrollada en el territorio colombiano.

---

<sup>1</sup> Imagen tomada del artículo Cultura digital en Colombia de los profesores Alvaro José Mosquera y Gloria C Herrera

## **Evolución de la cultura digital**

### **Web 1.0**

Es la red primitiva del siglo XX la cual se caracterizaba por ser unidireccional y se realizaba sobre contenidos estáticos. Su objetivo era solamente divulgativo.

### **Web 2.0**

Inició a mediados del siglo XXI y es también llamada “La red social” porque se desarrollaron los blogs, wikis, foros y redes sociales por medio de los cuales se pueden interactuar para compartir información de cualquier tipo. Su objetivo por lo tanto es compartir conocimiento, es la web colaborativa.

### **Web 3.0**

Es la web de los multidispositivos, la web de las aplicaciones y de la nube. Existen muchos dispositivos por medios de los cuales se puede acceder a internet tales como Smartphone, tablets y computadores y se aprovecha el almacenamiento en la nube para prestar servicios a los usuarios. (Seijo, 2014)

## **Tecnologías de la información y la comunicación TIC**

Se puede definir a las tecnologías de la información y la comunicación TIC como a aquellos recursos, programas y herramientas utilizados para administrar, procesos y compartir información utilizando medios tecnológicos como computadoras, smartphones, televisores, tablets y demás.

Mediante el uso de las TIC se puede acceder hoy en día a servicios útiles tales como el correo electrónico, escuchar y descargar música, compra y venta de productos on-line, buscar información y realizar transacción por vía electrónica. También son muy útiles en el campo educativo en donde cada vez más están siendo utilizados para mejorar el aprendizaje. (México, 2016)

Dentro de las características de las TIC tenemos:

- Inmaterialidad
- Interactividad
- Interconexión
- Instantaneidad
- Digitalización
- Innovación
- Diversidad (Ortí, s.f.)

Las TIC se encuentran en todos los ámbitos de la vida y son de gran utilidad a nivel científico, educativo y financiero. A nivel educativo pueden llegar a contribuir a que los niños de todo el mundo tengan acceso a la educación, a la igualdad en la forma como se enseña, a mejorar la calidad de la educación y a la gestión de manera más eficaz y eficiente de los sistemas educativos. (Unesco, 2016)

## **Cultura digital en Colombia**

En Colombia el gobierno a partir de la constitución de 1991 y mediante la creación de diferentes leyes y decretos ha fomentado la incorporación, el acceso y uso de las TIC para mejorar la calidad de vida de los colombianos.

En el 2010 gobierno creó el plan Vive digital con el objetivo de masificar el uso del internet en el territorio nacional mediante el desarrollo de cuatro componentes que son infraestructura, procesos, aplicaciones y personas lo cual promueve la creación de servicios más accequibles, el desarrollo de nuevas tecnologías tecnologías y fortalecimiento del uso y aplicación de las TIC.

Este plan es liderado por el Ministerio de las tecnologías de la información y comunicación (Ministerio TIC) tiene los siguientes objetivos:

También se ha promovido la iniciativa *Computadores para educar* a partir del 2001 dedica a recolector aquellos computadores que ya hayan sido dados de baja por las empresas de los sectores públicos y privados para adecuarlos y ser entregados de forma gratuita a las instituciones educativas que lo requieran de todo el país.

Este programa cuenta con las siguientes características:

- Se basa en alianzas con empresas públicas y privadas para llevale computadores nuevos o acondicionados a escuelas de niños de bajos recursos económicos.

- Le brinda capacitación de los docentes de las escuelas beneficiadas para fortalecer sus competencias en las TIC
- Promueve la creación y el intercambio de las experiencias con las TIC en la educación así como la interacción con expertos en el tema.  
(Mosquera, 2013)

El centro nacional de consultoría (CNC) realizó un estudio entre los años 2014 y 2015 con el fin de medir el impacto de las TIC en la educación en Colombia y asegura que el programa *Computadores para educar* ha contribuido a disminuir la deserción en un 4,3 % para el año 2015 y que las instituciones educativas beneficiados con este programa han mejorado sus resultados en las pruebas nacionales que se le realizan a los estudiantes anualmente.

Este programa del gobierno nacional es uno de los que más impacto social general en la comunidad en general y para el año 2015 logró que 2.600.000 de estudiantes tuvieran accesos a tablets y computadores y que más de 54 mil docentes mejoraran sus competencias en el uso de las TIC para la enseñanza. Cuando el programa se inició hace quince años sólo recibía computadores como resultado de donaciones de empresas pero actualmente el gobierno le asigna un presupuesto mensual producto de la venta de chatarra electrónica lo cual permite entregar a las escuelas

equipos nuevos. Hasta el momento en promedio en Colombia hay un equipo por cada 9 niño o joven y la meta del programa es que el 2018 hay un niño por cada computador. A su vez también se desea seguir capacitando a todas las personas del territorio para que usen de manera adecuada las TIC:

*Computadores para educar* también hace aportes a nivel ambiente, ya que con ellos se contribuye a una buena gestión de los residuos sólidos electrónicos disminuyen de esta forma su emisión generando de esta forma un impacto positivo al medio ambiente. (Luna, 2015)

## Conclusión

La cultura digital es la forma como se crea y comparte información mediante los dispositivos electrónicos tales como computadores, tablets o smartphones. Actualmente son de uso masificado y tiene muchas utilidades. Una de ellas es el uso en la educación que puede ayudar a que este derecho puede ser universal para todos los niños y mejorar la calidad de lo que se enseña y aprende. En Colombia el gobierno ha liderado varios iniciativas para masificar el uso del internet y la aplicación de las TIC en la educación, una de ellas es el programa Computadores para educar que ha tenido gran impacto en la comunidad y que desde su creación en el 2001 ha contribuido a que muchos niños de escasos recursos de escuelas del país tengan acceso a computadores o tablets que les permita mejorar la calidad de la educación que reciben.

## Bibliografía

- Alvaro Jose Mosquera, G. C. (2014). *Virtual educa.red*. Obtenido de <http://www.virtualeduca.red/documentos/23/Cultura%20Digital%20en%20Colombia.pdf>
- Fino, M. (17 de 09 de 2013). *Infotecarios*. Obtenido de <http://www.infotecarios.com/cultura-digital-en-colombia/>
- ILuna, D. (25 de 08 de 2015). El impacto de computadores para educar en Colombia . *El Tiempo*.
- México, U. N. (2016). *Universidad Nacional Autónoma de México*. Obtenido de <http://tutorial.cch.unam.mx/bloque4/lasTIC>

Mosquera, A. J. (2013). *Virtual educa.red*. Obtenido de <http://www.virtualeduca.red/documentos/23/Cultura%20Digital%20en%20Colombia.pdf>

Ortí, C. B. (s.f.). *Universidad de Valencia*. Obtenido de <http://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

*desarrollo*. Ottawa: IDRC/LUR.

Seijo, E. (2014). *Estudio Seijo*. Obtenido de <http://www.estudioseijo.com/noticias/web-10-web-20-y-web-30.htm>

Unesco. (2016). *Unesco*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

