

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO
FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y CULTURA
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN PSICOLOGÍA EDUCATIVA-CLINICA
DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

PROYECTO DE PRÁCTICA II – INVESTIGACIÓN APLICADA
INFLUENCIA DE LA CULTURA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

PRESENTA:

PEDRO ANTONIO TORRES PINZON COD. 0722024843
ALBA CECILIA MORENO LATORRE COD. 1721025011
LEIDY JOHANA CASTAÑEDA CASTAÑEDA COD. 100105263
ANDRES YOANNY PEREZ ANDRADE COD. 1511020374

SUPERVISOR:

MANUEL FERNANDO DÍAZ BERMEO. MGS.

BOGOTÁ, AGOSTO-DICIEMBRE DE 2023

Tabla de Contenidos

Capítulo 1. Introducción.	4
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos.	6
Justificación.	6
Capítulo 2. Marco de referencia.	7
Marco conceptual.....	7
Marco teórico.....	9
Marco Empírico.	10
Capítulo 3. Metodología.	12
Tipo y diseño de investigación.	12
Participantes.....	12
Instrumentos de recolección de datos.	13
Estrategia del análisis de datos.	13
Consideraciones éticas.....	13
Capítulo 4. Resultados.	14
Tabla 1.	14
Tabla 2.	15
Tabla 3.	16
<i>Características y formas de comunicación en los jóvenes</i>	16
Figura 1.	17
<i>Mapa de conceptos del análisis de resultados</i>	17
Discusión.....	17
Conclusiones.	19
Limitaciones.....	20
Recomendaciones.	20
Referencias bibliográficas.....	22
Anexos	27
Instrumentos.....	29

La presente investigación analiza cómo la tecnología y la comunicación en línea están moldeando las habilidades sociales de los jóvenes y la forma cambiante en la que interactúan en la vida cotidiana; debido a la necesidad de relacionarnos asertivamente en el mundo real, el creciente impacto de las redes sociales y su correspondiente influencia en la empatía y comunicación; partiendo desde un enfoque cualitativo y un diseño fenomenológico, que permiten conocer las experiencias y percepción de la muestra; utilizando los grupos focales como instrumento; se evidenció que si bien la tecnología es una herramienta eficaz y muy útil a la hora de aprender, interconectarse y compartir experiencias, su diseño adictivo irrumpe los procesos atencionales y perceptivos presentes en la empatía y la comunicación, junto con limitaciones en la transmisión de componentes emocionales y no verbales que se desarrollan según la teoría del aprendizaje social en contextos reales y en la exposición social, Las altas horas de exposición de los jóvenes y el contenido no solo influyen, normalizan conductas, sino también modifican sus habilidades sociales, por lo cual se recomienda adoptar prácticas más efectivas, en un manejo consciente y una utilización equilibrada.

Palabras clave: Empatía, Comunicación, Cultura digital, Influencia, Habilidad.

Introducción.

En la era digital, la influencia de la cultura digital en la sociedad es innegable. Los jóvenes de hoy son nativos digitales, creciendo en un entorno donde las tecnologías digitales y las plataformas en línea forman una parte integral de sus vidas cotidianas, Según la Unión Internacional de telecomunicaciones (ITU), en el 2022, el 95% de la población mundial, tiene acceso a internet y el 73% posee un teléfono móvil. Este cambio cultural ha transformado la forma en que los jóvenes interactúan, aprenden y se comunican entre sí. La rápida adopción de dispositivos electrónicos, la conectividad constante a través de Internet y la inmersión en las redes sociales y otras plataformas digitales han redefinido no solo su entorno, sino también su desarrollo personal y social. (Suazo, 2018).

En este contexto, la adquisición de habilidades sociales es una preocupación importante para padres, educadores y académicos. Las habilidades sociales son trascendentales para el éxito a nivel personal y profesional, estas permiten a los individuos establecer relaciones significativas, comunicarse eficazmente, resolver conflictos y colaborar en equipo. Sin embargo, la cultura digital, con su omnipresencia en la vida de los jóvenes, está moldeando de alguna manera estas habilidades sociales, ya sea de manera positiva o negativa, un estudio de Cigna en 2020 relaciono la sensación de soledad en un 61% por ciento de la población por el exceso de tiempo en línea y las tendencias digitales, adicional de la falta de control por parte de los tutores o padres y los riesgos que involucran; ya que más del 30% de los jóvenes no tienen acceso seguro parental ni instrucciones y más de la mitad chatean o aceptan invitaciones de desconocidos y más del 40% proporciona información falsa de la edad, lo que les da vía libre a la pornografía y demás peligros como el Grooming, sexting o la ciberadicción que desencadenan tendencias agresivas y consecuencias emocionales y psicosociales adversas, que repercuten directamente en sus modelos de comunicación, empatía y relaciones. (Livingstone, 2014)

Numerosos estudios científicos han abordado este tema, evidenciando un creciente interés en comprender la relación entre la cultura digital y las habilidades sociales de los jóvenes. Por ejemplo, Kuss y Griffiths (2017) destacan cómo el uso excesivo de redes sociales en línea puede estar relacionado con problemas de salud mental en adolescentes, lo que plantea interrogantes sobre los efectos secundarios no deseados de la participación en línea. Además, la investigación de Twenge (2017) ha señalado la aparición de cambios significativos en el

comportamiento de los jóvenes relacionados con la disminución de las interacciones cara a cara ⁵ y el aumento de la soledad, tendencias que podrían estar vinculadas a la cultura digital.

A pesar de estas preocupaciones, la relación entre la cultura digital y las habilidades sociales de los jóvenes es un campo en constante evolución, con investigaciones que también han demostrado cómo las plataformas digitales pueden promover la interacción social, la creciente educación virtual y la colaboración (Subrahmanyam et al., 2017). Este debate científico en curso subraya la necesidad de un análisis exhaustivo y actualizado que aborde la influencia de la cultura digital en la adquisición de habilidades sociales de los jóvenes.

El presente estudio se propone contribuir a esta comprensión, explorando en profundidad las dinámicas entre la cultura digital y las habilidades sociales de los jóvenes. A través de una investigación rigurosa y la aplicación de metodologías actualizadas, este trabajo busca arrojar luz sobre cómo la cultura digital está configurando las habilidades sociales de esta generación digitalmente inmersa, con el objetivo de despertar conciencia y proporcionar insights valiosos para la educación, la crianza y el desarrollo de políticas en un mundo cada vez más conectado en línea; por lo anterior nuestra pregunta de investigación está enfocada en determinar: ¿Cuál es la influencia de la cultura digital en estudiantes de decimo y once, entorno a la adquisición de habilidades sociales tomando como población a un colegio privado (Colegio la Anunciación) de la ciudad de Bogotá?

Sin lugar a duda los cambios e impactos de la cultura digital, han tocado a toda la población, pero en los jóvenes a pesar de los beneficios en cuanto al aprendizaje, la creatividad y conectividad, dejan una huella negativa en su capacidad de escucha y empatía. (Arab y Diaz, 2015). Ampliando la brecha del distanciamiento afectivo y la falta de herramientas en los vínculos sociales que allanan el camino a los futuros bachilleres que salen a enfrentar las diferentes dinámicas y retos sociales.

Objetivo general.

Analizar la influencia de la cultura digital en estudiantes de decimo y once, entorno a la adquisición de habilidades sociales en el Colegio La Anunciación de la ciudad de Bogotá.

Objetivos específicos.

6

- Identificar las características y los elementos que forman parte de la cultura digital
- Reconocer los rasgos de empatía de los jóvenes nativos digitales
- Investigar las características y formas de comunicación en los jóvenes

Justificación.

El presente proyecto busca identificar como la cultura digital está afectando a los estudiantes de decimo y once en la adquisición de sus habilidades sociales; el Ministerio de Tecnologías de la información y las comunicaciones (Mintic). (2021) con su estadística señala que cada año crece la cifra de jóvenes que consiguen estar conectados al internet, alcanzando entre los 12 y 24 años el 84.1%; dado esto se ha creado una dependencia generando problemas académicos y de sus relaciones interpersonales, e inclusive ciberacoso, porque se brinda una herramienta, pero no se educa en la manera de hacer un uso consciente y responsable de la misma (Sánchez, 2020)

Como menciona Martínez, (2016) en el ámbito educativo la era digital ha marcado un antes y un después en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a ello pretendemos buscar un balance entre lo digital y las relaciones interpersonales y encontrar como se ven afectados sus habilidades sociales, pensamientos, conocimientos y actitudes; en Finlandia un estudio comprobó que afecta de manera negativa las horas de sueños, teniendo un componente directo en su rendimiento escolar y su capacidad atencional. (Hiltunen et al. 2021). Es fundamental comprender los cambios en que las personas se comunican y relacionan, junto con el manejo y la incorporación de la tecnología en la educación que permite analizar nuevos enfoques pedagógicos y sociales al igual que estrategias en la prevención y promoción de la salud mental, permitiendo una mejor adaptación a estas tendencias, para mejorar la comunicación, la empatía interpersonal y la calidad de las interacciones humanas en un mundo de constante cambio, evitando sentirse socialmente aislados por el uso de plataformas digitales. (Primack et al. 2017).

Comprender como la cultura digital está cambiando o moldeando estas habilidades es fundamental para el bienestar de la población joven y su preparación para enfrentar los desafíos sociales que se presentan actualmente en un mundo cada vez más conectado en línea. Además, este estudio puede proporcionar información valiosa para educadores, padres y formuladores de políticas que buscan promover el desarrollo saludable y adecuado de los jóvenes en la era digital.

Marco de referencia.**Marco conceptual.**

La cultura digital es un término que engloba el conjunto de conocimientos, habilidades, comportamientos y valores que surgen de la interacción con las tecnologías digitales y la sociedad de la información. Hace referencia a la forma en que las personas utilizan, se apropian y se relacionan con las tecnologías digitales en su vida cotidiana, así como la influencia que estas tecnologías tienen en su forma de pensar, comunicarse, interactuar y participar en la sociedad (Riverón, 2016).

De igual manera, la cultura digital implica una serie de aspectos, como el dominio de las habilidades digitales, el acceso y uso de internet, la participación en redes sociales y comunidades virtuales, la capacidad para buscar, filtrar y procesar información en línea, entre otros. También implica la adopción de nuevos comportamientos y prácticas sociales relacionadas con la tecnología, como la creación y consumo de contenidos digitales, la comunicación a través de medios digitales, el uso de dispositivos móviles y la protección de la privacidad en línea (Gómez, 2022).

Además, Quijano (2018) resalta que la cultura digital está compuesta por un conjunto de tecnología, prácticas, valores y actitudes que impulsan la colaboración, el intercambio de conocimientos, la transparencia, la participación ciudadana y el respeto a la diversidad cultural. Por consiguiente, la cultura digital fomenta la participación en la sociedad digital, la generación de conocimiento colectivo y la construcción de comunidades virtuales que promueven el aprendizaje, la innovación y el desarrollo social. En resumen, la cultura digital es el conjunto de conocimientos, habilidades, comportamientos y valores que surgen de la interacción con las tecnologías digitales y que influyen en la forma en que las personas se relacionan, participan y se desenvuelven en la sociedad actual.

Por otro lado, la influencia se refiere al poder o capacidad que una persona, grupo o entidad tiene para afectar o modificar las ideas, acciones o decisiones de otros individuos o colectivos. Esta puede ser ejercida a través de diferentes medios, como la persuasión, el liderazgo, el ejemplo o la manipulación. La influencia puede ser positiva o negativa, dependiendo de las intenciones y los efectos que tenga sobre los demás. En definitiva, la

influencia implica el ejercicio de una influencia en el pensamiento o comportamiento de otros, 8
ya sea de manera directa o indirecta (Lazcano de Rojas, 2020).

Ahora bien, la empatía es la habilidad de comprender y compartir emocionalmente las experiencias y sentimientos de otra persona, poniéndose en su lugar y siendo consciente de su perspectiva. Se trata de tener la capacidad de sentir y entender las emociones de los demás, mostrando compasión, llegando a un nivel más profundo de conexión y generando emoción compartida que promueva la comprensión y la ayuda mutua. La empatía implica tener la sensibilidad suficiente para reconocer las necesidades e inquietudes de los demás, actuando de manera solidaria y empática en base a esa comprensión (López et al, 2014).

La empatía según Lehmann (2015) se ve influenciada positivamente por campañas en las redes que aumentan la conciencia sobre problemas sociales, compasión y solidaridad junto con la posibilidad de compartir experiencias, brindar apoyo y fortalecer lazos, pero también pueden aumentar los riesgos de comportamientos anónimos, la desconexión emocional y la desensibilización a distancia por la eliminación de la proximidad física. p. 237

Por su parte, la comunicación que constituye el proceso por el cual transmitimos información, ideas y emociones, entre la cual tenemos la verbal a través de signos lingüísticos y la no verbal se refiere al intercambio de información y significados a través de gestos, expresiones faciales, posturas corporales, movimientos y señales no verbales (Grande et al. 2016) A diferencia de la comunicación verbal, que se basa en palabras habladas o escritas, la comunicación no verbal utiliza señales no lingüísticas para comunicar pensamientos, sentimientos, actitudes y emociones. Es un sistema de comunicación universal que se utiliza en diferentes culturas y contextos, y puede complementar, reforzar o contradecir el mensaje verbal. La comunicación no verbal desempeña un papel crucial en la percepción de la información transmitida, ya que proporciona pistas sobre aspectos como el estado emocional, la intención, la sinceridad y el nivel de comodidad en la interacción comunicativa (Corrales, 2011).

Aspectos que se ven limitados en la comunicación en línea y su interpretación junto con la calidad por factores como la información falsa y la apertura, que si bien representa velocidad, facilidad e inmediatez. De igual manera existen estilos o formas de comunicarnos, las cuales pueden ser pasiva, agresiva o asertiva; sin dejar de tener en cuenta los medios, las plataformas digitales como redes sociales, mensajería instantánea y dispositivos móviles que según Rodríguez (2019) se definen como herramientas accesibles a través de Internet que posibilitan la

ejecución de diversas aplicaciones o programas destinados a satisfacer diversas necesidades. Su ⁹ objetivo primordial radica en simplificar la realización de tareas mediante el uso de estos programas, todo ello centralizado en un único lugar en la web; y Serri (2018) define las redes como el conjunto de aplicaciones en red de la web 2.0 que posibilita compartir y generar contenido entre los usuarios.

Finalmente, una habilidad es una capacidad innata o adquirida por una persona para llevar a cabo una tarea o actividad de manera efectiva y eficiente. Implica la combinación de conocimientos, destrezas y competencias específicas que permiten desempeñarse de manera competente en un determinado campo o área. Las habilidades pueden estar relacionadas con aptitudes físicas, cognitivas o sociales, y pueden ser desarrolladas a través de la experiencia, la práctica, la formación y el aprendizaje continuo. Las habilidades son fundamentales para el desarrollo personal y profesional, ya que nos permiten enfrentar desafíos, resolver problemas y alcanzar metas de manera exitosa (Sixto y Márquez, 2017).

Marco teórico.

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura ofrece una base sólida para comprender cómo la observación, la imitación y el refuerzo juegan un papel crucial en la adquisición de habilidades sociales en el entorno digital desde un enfoque cognitivo conductual; la cultura digital impacta las habilidades sociales de los jóvenes a partir de los estímulos y respuestas (like) que reciben de ese ambiente tecnológico e instantáneo que refuerza su comportamiento y lo modifica impactando socialmente y siendo condicionados también por esta corriente, viendo influenciadas sus relaciones por un factor conductual y cognitivo, percibiendo el mundo y su realidad a través de una pantalla y del ejemplo de sus mentores. (Jara et al. 2018).

Su postura nace desde a partir de los cimientos dejados por los pioneros del conductismo como lo son: Pávlov, Watson y Skinner, que percibieron las manifestaciones externas de la conducta y revolucionaron el panorama demostrando que el hombre es un sujeto social y no el único responsable de su aprendizaje, cada individuo está expuesto a presiones externas y a procesos de condicionamiento, que es una de las intensiones negativas de la cultura digital entorno al desarrollo de dependencia y la manipulación que rompe las barretas del espacio interpersonal (Bandura, 2001). Albert Bandura centra su atención desde una posición mas moderna que admite unos rasgos innatos del ser que se complementan con el aprendizaje y la interacción con el entorno lo cual potencia sus habilidades, factor que se evidencia actualmente

por la acelerada carrera de innovación y adelantos que se dan en los últimos tiempos gracias a 10 un tejido social articulado e interconectado en donde el factor cognitivo representa la capacidad de transformar nuestra experiencia en nuevos ideales y desarrollos que generan el crecimiento y la evolución.

En relación con la empatía Bandura reconoce la capacidad de ponerse en los zapatos de otros y aprender de las experiencias proyectadas a partir de la lectura externa y el contacto social teniendo la habilidad de incorporar lo que se vincula a los objetivos e ideales de cada persona. Este aprendizaje vicario u observacional se ve entorpecido por el aislamiento y ensimismo que trae el mundo digital y la percepción relacional distante que profundiza la crisis en las relaciones interpersonales y la manera en cómo nos comunicamos (Yarlaque, 2017).

Desde la posición de Bandura el aprendizaje social tiene el componente de Atención, retención, reproducción y observación y justo la comunicación es sus diferentes lenguajes es uno de los primeros aprendizajes que experimente el ser humano, ya que inclusive según su ubicación geográfica, idioma, acento y entorno tiene diferentes características y componente, ya que si se extrae a un niño de una cultura y se establece en otra, este adaptara todos sus gentilicios y costumbres atendiéndolos, reteniéndolos y reproduciéndolos según la experiencia de vida en dicho ámbito, de igual manera en las redes sociales, las tecnologías y lo online se distingue y transfiere modelos comunicativos propios con lenguajes adaptados a sus interés, palabras, gestos y representaciones. (Bandura, 1977)

Marco Empírico.

Las investigaciones actuales resaltan diversos aspectos positivos de la sociedad digital, como la generación de conocimiento colectivo, la construcción de comunidades virtuales, la educación formal e informal virtual, la innovación y el desarrollo social. Estos hallazgos indican una transformación significativa en la forma en que las personas interactúan y participan en la sociedad contemporánea (Livingstone, 2014; Trucco y Palma, 2020).

Resultados de una investigación de Matiz et al (2015) encuentran asociaciones significativas entre la empatía y el uso de redes sociales en la cual se presentan conexiones importantes destacando que las expresiones que se dan en el medio virtual son una manera en que los adolescentes comprenden, analizan e infieren acerca de los sentimientos de los demás convirtiéndose en herramientas mediadoras en la socialización. Procesos que según Tenorio (2023) se exponen cieron en los jóvenes a raíz de la pandemia, resultados que resaltan la

importancia de comprender la compleja interacción entre el uso de redes sociales, la empatía y 11 variables personales.

Otra investigación relevante sobre empatía y cultura digital, realizada por Leon et al. (2022), explora la relación entre empatía, uso de redes sociales y salud mental durante crisis sociales en Colombia. Este estudio, que incluye 314 jóvenes, indica un aumento en el uso de redes durante las crisis, con la empatía mostrando una relación compleja con el uso de redes y problemas de salud mental. Destaca el papel crucial de las habilidades empáticas en la relación entre el uso de redes y la salud mental durante situaciones críticas, subrayando la necesidad de estrategias preventivas y educación sobre el uso moderado de redes sociales.

En el contexto de la tecnología y la empatía, un estudio en Holanda revela una correlación negativa entre el uso de dispositivos tecnológicos y la empatía de los adolescentes frente a diversas situaciones (Vossen, 2016). Además, la masificación de los juegos en línea y su impacto en adolescentes con trastorno por juego en internet se aborda en una investigación española (Martin et al., 2016), destacando las comorbilidades y las dificultades en las relaciones sociales y familiares relacionadas con el uso de la pantalla como escape.

En cuanto a la comunicación no verbal (CNV), estudios en Cataluña, Andalucía y Madrid analizan cómo las tecnologías y la cultura digital impactan en la comunicación. Se evidencian diferencias entre aquellos que hacen un uso indebido de las TIC y quienes no, con mayores riesgos a nivel de habilidades sociales, dando una vital importancia al papel crucial de la comunicación no verbal en la percepción de la información transmitida, dando claridad sobre el estado emocional, la sinceridad y la seguridad (Gordo, 2022; Lizasoain et al., 2021). En educación, Buitrago (2021) examina la CNV en interacciones virtuales durante la crisis de la COVID-19. Sus resultados resaltan la disminución de la relevancia de la CNV en procesos de enseñanza/aprendizaje durante la pandemia y sugieren estrategias para potenciarla, como el uso de emojis y recursos virtuales didácticos.

Finalmente, en los modelos y formas de comunicación un estudio realizado por Cromi y Lemus (2014) denominado "Jóvenes y cultura digital: Nuevos escenarios de interacción social"; se identifican los mecanismos de interacción utilizados por jóvenes en redes sociales digitales, centrándose en recabar las percepciones de los jóvenes y su impacto en las prácticas culturales. La juventud se comprende como una categoría social compleja y cambiante, estrechamente vinculada al desarrollo de las tecnologías digitales. La investigación se enfocó en

estudiantes de nivel bachiller y superior, abordando su adaptación a la cultura digital y sus diferentes formas de vivir su cotidianidad académica, social, política y cultural. En el cual se logró concluir que las interacciones digitales de los jóvenes están estrechamente relacionadas con procesos de comunicación en el contexto digital; donde la apropiación de la digitalización por parte de los jóvenes y su participación en diversas formas de interacción digital constituyen elementos centrales que están intrínsecamente vinculados a la comunicación contemporánea. En este contexto, la transformación cultural de los jóvenes se configura a través de la interrelación entre la tecnología y los procesos comunicativos en la era digital. 12

Capítulo 3.

Metodología.

Tipo y diseño de investigación.

La presente investigación es de tipo cualitativa con un diseño fenomenológico la cual se centra en comprender la profundidad de la experiencia humana inmersa en la cultura digital y su impacto en las habilidades sociales. Junto con sus perspectivas en torno a este fenómeno que modifica los modelos de comunicación y la manera en cómo se relacionan. Según Herrera (2017) permite extraer descripciones en un corte único a partir de observaciones según los instrumentos adoptados.

Por otro lado, Hernández (2014), amplía sus bondades de la investigación cualitativa con respecto a su riqueza interpretativa, amplitud y profundidad del significado que la población analiza de esta realidad entendida desde sus puntos de vista.

Participantes.

La población de la investigación corresponde 119 estudiantes de grado decimo y once del Instituto la Anunciación, que están en un rango de edad de entre los 14 y 17 años, el colegio se encuentra en la ciudad de Bogotá, localidad Fontibón, con un énfasis en principios valores de carácter religioso, su población pertenece a estratos dos y tres con 58% mujeres y 42% hombres, en los cuales utilizamos un muestreo probabilístico aleatorio simple con grupos de enfoque heterogéneos seleccionando a 57 estudiantes de los cuales 35 aportaron su intención de participar aportando el consentimiento informado.

La técnica de recolección de datos se basa en los grupos de enfoque, que consiste en una entrevista múltiple en cantidades de 10 personas en promedio, donde el grupo es la unidad de análisis a través de su narrativa colectiva (Hernández, 2014). La conformación de los grupos es heterogénea por los intereses compartidos en las diferentes dimensiones de la cultura digital, sesiones en las que según Sampieri se pueden solicitar opiniones, hacer preguntas, discutir casos e intercambiar puntos de vista (P.410), los cuales quedarán grabados para evidencia, junto con un reporte de los participantes y una guía semiestructurada de los temas

Estrategia del análisis de datos.

El análisis de datos se inicia con una estructuración de los mismo y su transcripción, utilizando criterios de rigor y calidad en cuanto a su dependencia, credibilidad, transparencia y confirmación, con una codificación Axial para comparar las categorías que permitan su interpretación, los patrones o temas más importantes que permitan contestar la pregunta de la investigación y generar explicaciones y criterios argumentativos para futuras investigaciones

Consideraciones éticas.

Teniendo en cuenta que la Psico ética como profesionales implica la responsabilidad de actuar pensando en el bienestar y los derechos de nuestros clientes y pacientes, en la práctica se actúa con el mismo profesionalismo y de acuerdo con el código deontológico y bioético reglamentado en la ley 1090 de 2006 donde se resaltan el principio de responsabilidad, competencia, confidencialidad y bienestar general. (congreso de la república, 2006).

Para la realización de la investigación y la recolección de información y acceder a ella, se ampara en la Resolución 8430 de 1993. Siendo de conocimiento que es para uso exclusivo del presente ejercicio académico, aportando y no poniendo en riesgo los intereses generales de cada individuo o de la institución educativa. (El ministro de salud, 1993, P.2)

De igual manera se tendrá respeto por los lineamientos morales, éticos y religiosos de la institución y sus miembros, acogiéndose al conducto regular en el caso de evidenciar irregularidades que atente con los derechos individuales o colectivos.

Se velará por la integridad de los participantes, teniendo en cuenta el consentimiento informado y dándoles a conocer que la participación es voluntaria y que se pueden retirar de ella en el momento que lo desees. Se informará con anterioridad el objetivo de la investigación y el papel que cumplen dentro de esta.

Resultados.

Los grupos focales constituyeron una herramienta enriquecedora a la hora de analizar las percepciones y experiencias de los participantes, por su amplia variedad de opiniones en la cual se puede dar a conocer en las categorías expuestas la información recopilada dando respuesta a los objetivos propuestos.

Tabla 1.

Características y elementos de la cultura digital

	Categorías	Percepción conocimientos, habilidades y comportamientos	Descripción
CULTURA DIGITAL	características y elementos (lo que conocen)	"La influencia del mundo virtual y sus valores" "La diversidad que encontramos en el mundo digital" "Tiene que ver con todo lo de internet" "Una comunidad que se maneja por internet"	Conocimiento y apropiación del tema por parte del 100% de los estudiantes
	Inmersión / tiempo de uso	"Yo utilizo mi celular todo el tiempo...la mayoría del tiempo" "lo que más utilizo es el celular, unas 6 horas al día" "Todo el tiempo de manera, constante, he durado hasta las 5 de la mañana" "Utilizo el computador unas 5 a 6 horas y el celular más de 7horas" "Aproximadamente una 6 a 7 horas", "más de 8horas", "10 horas al día", "siempre" "Siempre, jejeje, (risas)"	Todos utilizan, dispositivos móviles y más del 50% tienen equipo de cómputo en sus casas, con un promedio de utilización de más de 8 horas diarias
	Utilización / Contenido	"Yo lo utilizo 100% para redes sociales" "Redes Sociales un 40% y Video juegos 60%" "Yo lo uso un 80% para redes sociales y un 20% para juegos "la mayoría del tiempo juego, por ahí un 90% y el resto para redes sociales" "lo que más utilizo son las redes sociales, por ahí un 80% y un 20% YouTube "Yo utilizo un 60% para hacer tareas y el resto para jugar", "Tiktok y juegos online" "El contenido al que accedo son videos de entretenimiento y juegos online" "Yo veo más que todo, videos de tiktok", "Instagram más que todo" "aprender idiomas con doulingo y el servicio social obligatorio"	Utilización de los dispositivos tecnológicos entre las cuales se encuentran, investigación, estudio y entretenimiento más del 95% lo utilizan para entretenimiento, siendo su contenido dominante las redes sociales seguido de los videojuegos, solo una minoría lo utilizan de manera voluntaria para temas educativos
	Vulnerabilidades	"en Roblox o juegos cuando pierden te insultan, o colocan vulgaridades "En el colegio se presentan casos de cuentas en Instagram para tirarle odio a otros" "En cuanto a la seguridad no me ha parecido importante, yo tengo un antivirus y un bloqueador de anuncios"	Dentro de los contextos de los juegos en línea se presentan intolerancia, vocabulario inadecuado, y en redes hay casos de ciberacoso.
	Calificación, Percepción	"Positiva porque a mí me ha dado la oportunidad de conectarme y conocer más cosas" "Negativamente, porque siempre que entro a chatear me paso horas sin darme cuenta, desperdicio el día y no hago nada" "Negativa, porque no podía estar despegada del celular, era tanta la ansiedad que dormía con el en la almohada, por eso me lo quitaron y ahora leo" "Buena, uno generalmente aprende muchas cosas"	En cuanto al impacto hay una percepción dividida, en lo positivo permite la oportunidad de conexión y aprendizaje, y lo negativo se presenta en cuanto a la nomofobia, tiempo de uso y ansiedad

Nota: Apropiación de la cultura digital, sus componentes y habilidades en cuanto al uso

Rasgos de empatía y percepción en ambientes digitales y presenciales

Categorías	Percepción en la habilidad de comprender, compartir y sentir	Descripción	
EMPA TIA	Dimensión / rasgos	<p>"La empatía es el sentimiento de preocuparse por los demás"</p> <p>" Es sentir la necesidad, es decir lo que están sintiendo las personas"</p> <p>"Brindar su tiempo y dar un lugar en sí"</p> <p>"Colocarnos en los zapatos del otro"</p>	<p>Manejo de esta habilidad Social y claridad en cuanto a lo que representa</p>
	Características: comprender y compartir	<p>"A mí me sirve para hablar con amigos y poder contar los problemas y de ahí no más"</p> <p>"Es una manera fácil de las personas tímidas poder soltarse"</p> <p>"En las redes cada uno muestra lo bueno, lo que quieren que vea"</p> <p>"Las personas son más sueltas en el chat, pero de frente no dicen las cosas"</p> <p>"Yo creo que las relaciones son mejor en persona, porque no hay que esperar a que le conteste y puede ver sus interacciones al hablar"</p> <p>"Hay personas que envían y disfrutan viendo videos amarillistas" "no les importa nada"</p> <p>"Depende de la persona, hay algunas que perciben mayores estímulos de forma visual"</p>	<p>Rasgos de empatía con fluidez de interacción por redes sociales, destacando la apertura emocional y lingüística para poder "soltarse" en esa interacción, pero con dificultades para hacerlo de manera presencial por los demás componentes que involucran la interacción directa</p>
	Percepción e interpretación y sensibilidad	<p>"Yo siento, que también se utiliza para hacer daño o burlarse de diferentes maneras</p> <p>A pesar de ser diseñado para que las personas se comuniquen, hay personas que lo toman para hacer daño o trata de personas por que la gente confía demasiado"</p> <p>"la persona al no ver al otro no mide sus palabras"</p> <p>"Un chat es diferente, directamente si necesita apoyo podemos darle un abrazo o ponerle la mano en el hombro."</p> <p>"Quitán empatía, porque no se ve a la persona que se ataca"</p> <p>"Virtualmente no se puede sentir la emoción de la otra persona y no sabes si esta alegre triste"</p> <p>"Los videos pueden generar sensibilidad y conmovir como ver los de maltrato animal"</p> <p>"En un juego a uno no le importa matar a una persona" "se vuelve natural y no es así"</p> <p>"Perjudica porque uno normaliza situaciones importantes"</p> <p>"Hacen que te sumerjas en ti misma, y el resto no te importen"</p>	<p>Toda la muestra evidencia deficiencias y posiciones que debilitan la adquisición de la empatía por como habilidad en el contexto social, debido a las limitaciones de interpretación de sentimientos y emociones verdaderas en las diferentes plataformas y al mal uso, que junto al contenido violento normaliza y desensibiliza</p>

Nota: Se evidencia la percepción de la muestra categorizada en los ejemplos que ellos perciben de la empatía, sus rasgos y la manera como se reconoce en ambos contextos

Fuente: elaboración propia

Características y formas de comunicación en los jóvenes

Categorías	Percepción, características y tipos de comunicación	Descripción
Escucha Activa	"Se ve afectada por el uso del celular, que nos distrae cuando hablamos con otras personas"	El dispositivo móvil como principal distractor, seguido por la inmediatez y aceleración de las tendencias
	"Todo es rápido, sin permitir que nosotros analicemos a conciencia los que las personas piensan"	
	"Cuando hablo con mis amigas no prestan atención por tener el celular en la mano"	
Barreras / instrumentos de la comunicación	"Yo en años anteriores compartía más con mis familiares, ahora me la paso más pegado al celular"	Deficiencias en el control y la utilización, pero facilidades y canales abiertos a la interconexión, con peligros y vulnerabilidades
	"Luego de la pandemia a muchos se nos olvidó volver a tener contacto hacia las otras personas"	
	"Las personas la vivir inmersas en las redes dejan a un lado la vida real"	
	"Es más fácil comunicarnos con personas que estén lejos"	
	"yo creo que los diferentes medios facilitan las cosas"	
	"En las redes sociales uno puede conocer e interactuar con varias personas"	
	"Las personas se conocen realmente en persona, por internet es peligroso"	
Tipos: Verbal y no verbal	"En chat puede sentirse más libre de expresar y soltar todo, pero en persona no"	En los canales digitales es de tipo verbal escrito, palabras, símbolos y figuras, con limitado uso de audio y video, la recepción de información y contenido de consumo es de plataformas y personas conocidas. se asimila y repete lenguaje y conductas. con mayor facilidad de comunicación a través de estos canales que de manera directa, debilitando la comunicación no verbal y componentes del entorno real.
	"En el chat se pueden colocar varios símbolos, pero no denota los mismos sentimientos en persona"	
	"No me genera confianza, las personas a través de una pantalla pueden fingir y aprovecharse"	
	"De frente se puede interpretar más el lenguaje corporal, si la persona está llorando o enojada esas emociones no se pueden ver a través de un mensaje"	
	"A través de una pantalla es más fácil ocultar cosas, y se pierden habilidades y seguridad"	
	"Las personas son más sueltas en el chat, pero de frente no dicen las cosas"	
	"Se facilita hablar más por las redes (verbal), pero directamente no"	
	"Es más fácil decir cosas hirientes, al no ver a la persona"	
	"Se copian y repiten modelos y conductas las cuales influyen en nuestra forma de ver las cosas"	
	"Si afecta, yo conocí a una amiga que era muy extrovertida por chat y cuando nos conocimos era muy incómodo porque no hablaba nada"	

Nota: Experiencias de los participantes en sus roles de emisores y receptores, teniendo en cuenta los componentes que afectan su comprensión a nivel online y presencial, evidenciando sus ventajas y limitaciones

Fuente: elaboración propia

lo expone el modelo cognitivo conductual, motivados también por la interacción constante y 18 conexión para estar al tanto de lo que hacen sus pares, brindando la oportunidad de expresarse y encontrar temas y gustos afines, teniendo sin embargo una percepción negativa por la falta de control y aprovechamiento del tiempo y la insatisfacción que se hace clara por los efectos y recompensas efímeras, la comparación, la exposición a información negativa y la ausencia de conexiones significativas.

La empatía y su fortalecimiento como habilidad social también se ve empañada por esa inmersión constante, que los aleja de situaciones y experiencias de la vida real y la interacción social, aislándolos como lo expresan algunos, evidenciando desinterés por los agentes de su entorno, normalizando experiencias y sentimientos negativos por la exposición constante a contenido violento y ocultando sentimientos y emociones que activen nuestras neuronas espejo y nos permitan comprender a las demás personas no solo por lo que nos cuentan, sino por todos los factores que afectan su entorno. Lozano (2012), también coincide la asociación entre el uso aditivo a las redes y dificultades en la empatía, lo cual creció a raíz de la pandemia, diferenciado a la investigación de Tenorio (2023) quien concluyo que la adición a internet no predice directamente los niveles de empatía, ya que existen otros componentes, pero si los afecta.

Estos factores se ven también afectados por el uso dañino y malintencionado que se hacen de las plataformas, en el cual se ataca, se esconden y se vulnera la identidad e integridad de las personas disminuyendo la seguridad y confianza en las interacciones con filtros de la realidad, anonimato y desensibilización, factores necesarios en el crecimiento de la habilidad empática que como lo afirma la teoría social se aprende en el cara a cara.

Finalmente se determina que si bien la cultura digital ha ampliado los medios y la velocidad en la forma de comunicarnos, acortando distancias y permitiendo la interconexión, se evidencia barreras y limitaciones en algunos componentes, como la escucha activa que se ve interrumpida por el uso del celular, el cual para estos jóvenes no solo es un medio sino un elemento inherente a su existencia, se evidencia que a través de los dispositivos la comunicación fluye, pero de manera directa al involucrarse los componentes no verbales y del entorno, hay limitaciones en sus expresiones y seguridad; factores que coinciden con las investigaciones de Gordo (2022), y Lizasoain (2021) en el cual destacan que el fortalecimiento en la comunicación asertiva se da cuando se involucran componentes no verbales y kinésicos que enriquecen la comunicación en cuanto a las emociones y sinceridad.

Bandura (2001) admite que la interacción directa con el entorno potencia la habilidades¹⁹ y Rojas (2018) explica el por qué los contenidos digitales están diseñados neuronalmente para robar la atención y generar adicción en una cadena dopaminérgica que lleva a la gratificación instantánea, razón por la cual se rompen los procesos atencionales y la escucha activa en nuestras comunicaciones cuando estamos en constante interacción más con nuestros teléfonos móviles que con las personas que nos rodean.

Conclusiones.

En conclusión, teniendo en cuenta los resultados obtenidos los estudiantes muestran una influencia significativa por la inmersión en la cultura digital, utilizando dispositivos móviles y computadores durante largos periodos de tiempo, principalmente para entretenimiento y específicamente dedicando su tiempo a redes sociales y juegos. En sus interacciones surgen algunos problemas, como el ciberacoso, intolerancia en juegos en línea y una falta de conciencia sobre la seguridad en línea, lo cual podría exponer a los jóvenes a situaciones comprometedoras; mientras algunos ven la cultura digital como una oportunidad para aprender y conectarse, otros experimentan efectos negativos como la adicción, ansiedad y pérdida de tiempo productivo.

Se evidencia ventajas empáticas a la hora de compartir experiencias y contenido en línea, permitiendo a personalidades tímidas tener una mayor apertura que en un ambiente real no podrían experimentar, lo que demuestra inseguridad y carencia de habilidades sociales, para percibir y entender situaciones complejas en un contexto real, los videos y juegos también modifican la sensibilidad y normalización de situaciones susceptibles al trascender humano. Esto se causa según Yarlaque (2017) en teoría del aprendizaje social a la falta de habilidad de la lectura externa, que se dificulta por el aislamiento que irrumpen el aprendizaje observacional y la percepción relacional que se traduce en crisis relacional y desinterés por sus semejantes e interés.

La comunicación se ve influenciada por las limitaciones existentes en la transmisión de sentimientos y emociones y deficiencias a la hora de expresar componentes no verbales, ya que los emoticones, likes, o estados no pueden remplazar señales que se perciben en el contexto real, Corrales (2011) identifica estos aspectos y limitación como un efecto de la información falsa, el engaño y la persuasión que modifica la interpretación y la esencia de los mensajes. La influencia de la cultura digital no solo impacta la comunicación sino a cambiado la manera de relacionarse, cambiando y moldeando los modelos de comunicación con el paso del tiempo, forzando a la

adaptación de las nuevas tecnologías que han permitido una constante transformación, aprendizaje y avance, caracterizado por la inmediatez, la facilidad y la apertura; demostrando que el hombre es un sujeto social como lo percibe el conductismo.

20

Limitaciones.

la muestra analizada puede no ser lo suficientemente grande ni representativa teniendo en cuenta la diversidad de contextos y experiencias de los estudiantes en la cultura digital. Esto limita la generalización de los hallazgos a una población más amplia, además la muestra puede estar sesgada hacia estudiantes con ciertas características o niveles de exposición a la tecnología y edad, lo que podría distorsionar la percepción general sobre el impacto de la cultura digital. Adicionalmente los datos se basan en la autodeclaración de los estudiantes, lo que podría introducir sesgos de percepción y subjetividad en las respuestas, sin reflejar necesariamente su comportamiento.

Además, la falta de datos a lo largo del tiempo limita la comprensión de cómo evolucionan sus actitudes y comportamientos en relación con la cultura digital y la comunicación que se podrían evidenciar en análisis longitudinales. Importante no se exploran todas las dimensiones de la cultura digital ya que la investigación se centra en el uso de dispositivos y redes sociales, pero no profundiza en otras dimensiones como la participación de comunidades en línea o la creación de contenido. Estas limitaciones subrayan la necesidad de futuras investigaciones que aborden estas deficiencias para obtener una imagen más completa y precisa del impacto de la cultura digital en la vida de los jóvenes.

Recomendaciones.

Es evidente que los modelos de comunicación han cambiado y se perciben en la investigación interacciones más superficiales en estos nativos digitales, sumándose los distractores que ofrece la tecnología, por lo cual es de vital importancia implementar estrategias que fomenten un uso adecuado y controlado, dando a conocer que su mal uso está asociado a enfermedades mentales por los metaanálisis y las revisiones sistemáticas que las asocian con factores de riesgo a la depresión, trastornos de ansiedad, déficit de atención (Yarlaque, 2017), por lo cual es de vital importancia generar consciencia de la adicción y el consumismo que genera la tecnología, pero en especial las redes sociales y videojuegos que son las plataformas en las

cuales interactúan la mayor parte de los jóvenes, que si bien facilitan interconexión también 21
aíslan y generan vacíos en la interacción y la comunicación asertiva que se necesita en los
diversos retos sociales que exigen habilidades sociales de este tipo, convirtiendo a la tecnología
en instrumento de nuestro uso, y no siendo influenciados, utilizados y controlados por ella, por lo
cual es importante desarrollar estrategias como las siguientes:

- Diseñar actividades y talleres que fortalezcan las habilidades sociales presenciales, con un enfoque particular en la expresión emocional y la empatía. Facilitar entornos que promuevan la interacción cara a cara para superar las dificultades identificadas.
- Implementar programas educativos en línea que aborden la intolerancia, vocabulario inadecuado y ciberacoso en entornos digitales. Fomentar una cultura de respeto y seguridad en línea, concientizando a los estudiantes sobre las consecuencias de un comportamiento digital perjudicial.
- Establecer incentivos y recursos que motiven a los estudiantes a utilizar la tecnología para fines educativos. Colaborar con educadores para integrar de manera efectiva la tecnología en el currículo, enfocándose en plataformas y aplicaciones que promuevan el aprendizaje y la adquisición de habilidades.
- Implementar estrategias para reducir la dependencia de dispositivos móviles durante la comunicación cara a cara. Esto puede incluir campañas de concienciación y pautas para establecer momentos sin tecnología, permitiendo una interacción interpersonal más significativa.
- Concientizar a las familias sobre la importancia de mantener una conexión presencial. Promover actividades familiares sin dispositivos y crear espacios para la comunicación cara a cara puede contribuir a fortalecer las relaciones familiares.

- ACIS. (2022). En promedio los niños y niñas aumentaron tres horas su tiempo conectado a internet por la pandemia. Estudio Contigo Conectados, Recuperado de:
<https://acis.org.co/portal/content/noticiasdelsector/en-promedio-los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-aumentaron-tres-horas-su-tiempo-conectados-internet-por-la>
- Aragón Pozo, M. M., & Palchucán Fuentes, N. R. (2019). Uso de las redes sociales como elemento inhibitor de habilidades sociales en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa “Ibarra” en el periodo académico 2018-2019 [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/9297>.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (2001). Teoría cognitiva social: una perspectiva agente. *Revista anual de psicología*, 52 (1), 1-26. Recuperado de:
<https://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Buitrago, E. (2021). Comunicación no verbal y educación en tiempos de pandemia. [Tesis de pregrado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas].
<https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/26776>
- Cabero-Almenara, Julio, Pérez-Díez de los Ríos, José Luis, & Valencia-Ortiz, Rubicelia. (2020). Escala para medir la adicción de estudiantes a las redes sociales. *Convergencia*, 27, e11834. Epub 29 de mayo de 2020.<https://doi.org/10.29101/crcs.v27i83.11834>
- Corrales, E (2011) El lenguaje no verbal: un proceso cognitivo superior indispensable para el ser humano. *Revista Comunicación*, vol. 20, núm. 1, enero-junio, 2011, pp. 46-51. Instituto Tecnológico de Costa Rica Cartago, Costa Rica.
<https://www.redalyc.org/pdf/166/16620943007.pdf>
- Crovi, D. & Lemus, M. (2014). Jóvenes Estudiantes Y Cultura Digital. *Virtualis*, Año 5, número 9, enero-mayo 2014 <http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis/index.php/virtualis/index>
- Fernández, C., & Baptista, P. (2013). Metodología de la Investigación-Roberto Hernández Sampieri. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- García-Oliva, Carlos et al. (2017), “Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos”, en *Salud y drogas*, vol. 17, núm. 2, España: Instituto de Investigación en Drogodependencia.

- Gómez, Rodrigo (2022). "Cultura digital: Una aproximación desde la teoría crítica". Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 20(2), 1-16.
- Gordo, M. (2022). La comunicación no verbal en la expresión artística. El arte es una forma de encontrarnos a nosotros mismos. revista Internacional de Humanidades, vol 11.
- Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation, (6), 218-230.
- Griffiths, M. D., & Kuss, D. (2017). Adolescent social media addiction (revisited). Education and Health, 35(3), 49-52.
- Hernández, Sampieri. R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta Edición. Mc Graw Hill Educación. México. 410
- Hiltunen, P., Leppänen, M. H., Ray, C., Määttä, S., Vepsäläinen, H., Koivusilta, L., ... & Roos, E. (2021). Relationship between screen time and sleep among Finnish preschool children: results from the DAGIS study. Sleep Medicine, 77, 75-81.
- Ikemiyashiro Higa, J. (2017). Uso de las redes sociales virtuales y habilidades sociales en adolescentes y jóvenes adultos de Lima Metropolitana. Universidad San Ignacio de Loyola.
- ITU. (2023). Transformación digital y sistemas de alerta temprana para salvar vidas. ITUWRC. Dubai2023. Recuperado de: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Emergency-Telecommunications/Pages/Publications/EW4All.aspx>.
- Jara, M., Olivera, M., & Yerrén, E. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. Revista JANG, 7(2), 22-35
- Lazcano de Rojas, E.(2020)Una Teoría sobre la Influencia en las personas. Aproximación a la influencia en la crisis COVID-19. Repositorio Eduardolazcano.com <https://www.eduardolazcano.com/wp-content/uploads/2020/04/Teoria-de-la-Influencia-2004010515.pdf>
- Lehmann, M.(2015). Morality and Empathy in the Digital Age. IS A UNIVERSAL MORALITY POSSIBLE?, 237.Recuad el 16 de octubre de: <https://core.ac.uk/download/pdf/42941942.pdf>

- L. Elías Arab, G. Alejandra Díaz (2015), Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos, *Revista Médica Clínica Las Condes*, Volume 26, Issue 1, 2015, Pages 7-13,
- Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: The nature, prevalence and management of sexual and aggressive risks in the digital age. *Journal of child psychology and psychiatry*, 55(6), 635-654.
- Lizasoain, A., Walper, K., De Zárate, A. O., Sepúlveda, J., & Catrigan, E. (2021). Relevancia de la comunicación ‘no verbal’ en el aula de ILE: ¿cómo hablan las manos en una lengua extranjera? *Colombian Applied Linguistics Journal*, 23(1), 17-34.
<https://doi.org/10.14483/22487085.15717>
- López, M; Arán, V y Richaud, M (2014) Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances en Psicología Latinoamericana*. Bogotá Colombia. Vol. 32(1)/pp. 37-51/2014/ISSNe2145-4515.
<http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a04.pdf>
- Lozano, I. E., Mora, N.L., y Sorzano, C. (2012). Menores y nuevas tecnologías: posibilidades y riesgos de las TDT y las redes sociales. *Tecnos*.
- Matiz, N., Moreno, X., Preciado, L., & Rodríguez, N. (2015). Relación entre el uso significativo de redes sociales virtuales y la empatía con la percepción del clima social escolar y familiar en estudiantes y docentes de Bogotá. *Universidad Piloto de Colombia*.
<http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00002840.pdf>
- Martín-Fernández, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2016). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, 29(2), 125-133. Martínez Flores, K. (2016). La formación y el desarrollo de competencias para el uso didáctico de las TIC de los profesores universitarios: el entorno virtual como herramienta de cambio (Doctoral dissertation).
- MINTIC. (2021). Colombia avanza en su meta de estar conectada en un 70 % en 2022: DANE, recuperado de: <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-prensa/182108:Colombia-avanza-en-su-meta-de-estar-conectada-en-un-70-en-2022-DANE>

- Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaitte, E. O., yi Lin, L., Rosen, D., ... & Miller, E. 25
(2017). Social media use and perceived social isolation among young adults in the US. *American journal of preventive medicine*, 53(1), 1-8. Recuperado de:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0749379717300168>
- Riverón, G (2016) La Cultura Digital En La Sociedad Moderna. *Digital Culture In Modern Society*. RITI Journal, Vol. 4, 8. e-ISSN: 2387-0893.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7242782.pdf>
- Rodríguez Manzo, D. E. (2019). Uso de redes sociales como elemento inhibidor de habilidades sociales en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Caranqui en el año lectivo 2018-2019 [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/9309>.
- Rojas Estapé, M. (2018). *Cómo hacer que te pasen cosas buenas*. Madrid: Espasa.
- Tenorio Vargas, E. G. (2023). *Adicción a internet y empatía escolar en adolescentes de séptimo ciclo de una institución educativa de Bambamarca, 2023*.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy--and completely unprepared for adulthood--and what that means for the rest of us*. Simon and Schuster.
- Trucco, D., & Palma, A. (2020). *Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay*. Documentos de Proyectos. <https://ideas.repec.org/p/ecr/col022/45212.html>
- Sanchez, J. (2020) *La tecnología como eje del cambio metodológico*. repositorio institucional universidad de Málaga
- Sánchez (2021), *Tendencias en los estudios sobre comunicación no verbal: convergencias y divergencias*. Nueva rev. Pac. [online]. 2021, n.74, pp.196-222. ISSN 0716-6346. <http://dx.doi.org/10.4067/S0719-51762021000100196>.
- Serri, Michel. (2018). *Redes sociales y Salud*. *Revista chilena de infectología*, 35(6), 629-630. <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-10182018000600629>
- Sixto, S y Márquez, L (2017). *Tendencias teóricas en la conceptualización de las habilidades: Aplicación en la didáctica de la Oftalmología*. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 21(3), 138-147. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942017000300020&lng=es&tlng=es.

Suazo Debernardi Blanca. (2018, junio 4). La Cultura Digital. Recuperado de

26

<https://www.gestiopolis.com/la-cultura-digital/>

Uhls, Y. T., Ellison, N. B., & Subrahmanyam, K. (2017). Benefits and costs of social media in adolescence. *Pediatrics*, 140(Supplement_2), S67-S70.

Yarlaque Mori, M. M. (2017). Propuesta de Estrategias de Habilidades Sociales basada en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, para Mejorar las Relaciones Interpersonales en las Estudiantes Universitarias de la Especialidad de Educación Inicial–Lemm–Fachse-Unprg-2017.

	CONSENTIMIENTO INFORMADO	PROCESO	MISIONAL
		CODIGO	TE RE FORMATO
		VERSION	01
		PAGINA	28 DE 31

Doy mi consentimiento a los estudiantes practicantes del programa de Psicología de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano para que realicen los procedimientos adicionales que juzguen necesarios.

Yo _____, con c.c. _____ de _____; al firmar este formulario reconozco que los he leído o que me ha sido leído y explicado y que comprendo perfectamente su contenido. Se me han dado amplias oportunidades de formular preguntas y que todas las preguntas que he formulado han sido respondidas o explicadas en forma satisfactoria. Entiendo que las entrevistas, talleres, ejercicios, entre otros, pueden ser grabados en video o en audio o registrados fotográficamente. Acepto que se haga uso de citas textuales de forma anónima. Si el participante es menor de edad, como padre, madre o representante legal, autorizo la participación de mi hijo, hija o representado. Todos los espacios en blanco o frases por completar han sido llenados y todos los puntos en los que no estoy de acuerdo han sido marcados antes de firmar este consentimiento.

Nombre del Participante: _____

Documento de identificación: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Nombre del padre, madre o representante: _____

Documento de identificación: _____

Firma: _____

Fecha: _____

Instrumentos

Guía de temas para los grupos focales

Concepto	Dimensiones	Preguntas en construcción
Cultura digital	Manejo, conocimiento e inmersión	<p>¿Qué entiende por cultura digital</p> <p>¿Con qué frecuencia utilizas dispositivos electrónicos, como smartphones, tabletas u ordenadores, en tu vida diaria?</p> <p>¿Cuánto tiempo pasa al día en redes sociales y aplicaciones de mensajería?</p> <p>¿Qué tipo de contenido consumes en línea con más regularidad (videos, imágenes, artículos, redes sociales, videojuegos, etc.)?</p> <p>¿Has experimentado situaciones de acoso en línea o cyberbullying?</p> <p>¿Utilizas la tecnología digital para aprender o estudiar? ¿Cómo?</p> <p>¿Cuántas aplicaciones tienes instaladas en tu teléfono o dispositivo móvil? ¿Cuántas de ellas utilizas con regularidad?</p> <p>¿Has participado en eventos o manifestaciones virtuales o en juegos en línea con amigos?</p> <p>¿Tienes algún proyecto o actividad en línea en la que estés involucrado, como un blog, canal de YouTube, o sitio web?</p> <p>¿Cuál es tu opinión sobre la influencia de la cultura digital en la forma en que te relacionas con los demás y en tu vida cotidiana?</p> <p>¿Cómo gestionas tu privacidad y seguridad en línea?</p> <p>¿Consideras que la cultura digital ha tenido un impacto positivo o negativo en tu vida?</p>
Empatía	Capacidad de entender y sentir lo que las demás personas experimentan La escucha activa	<p>¿Crees que las interacciones en línea han afectado tu capacidad de empatizar con los demás en comparación con las interacciones cara a cara? ¿En qué sentido?</p> <p>¿Has notado cambios en tu capacidad para entender y responder a las emociones de otras personas debido a las redes sociales u otras plataformas digitales?</p> <p>¿Has experimentado situaciones en las que la empatía se vio obstaculizada o mejorada debido a la comunicación digital?</p> <p>¿Puedes proporcionar ejemplos?</p> <p>¿Crees que las redes sociales y la comunicación en línea pueden llevar a la desensibilización o a una mayor sensibilidad emocional hacia los problemas de otras personas?</p> <p>¿Has participado en actividades en línea, como campañas de concienciación o recaudación de fondos, que te hayan hecho sentir más empático hacia una causa o grupo específico?</p> <p>¿Cómo crees que la exposición constante a imágenes y noticias impactantes en línea ha influido en tu capacidad para sentir empatía?</p>

		<p>¿Te has sentido más o menos inclinado a ayudar a otras personas en situaciones difíciles después de ver sus solicitudes de ayuda en línea?</p> <p>¿Crees que la cultura digital ha fomentado la empatía al proporcionar acceso a historias y perspectivas de personas de todo el mundo, o ha tenido un efecto contrario al favorecer la polarización y la insensibilidad?</p> <p>¿Qué estrategias o hábitos has desarrollado para mantener o mejorar tu empatía en un entorno digital?</p> <p>¿Consideras que la educación en línea o las campañas de sensibilización en línea pueden desempeñar un papel en el fomento de la empatía?</p>
Comunicación	<p>Comunicación verbal y no verbal</p> <p>Escucha activa</p> <p>Resolución de conflictos</p> <p>Comunicación directa</p>	<p>¿Crees que el uso de la tecnología, como los teléfonos inteligentes y las redes sociales, ha cambiado la forma en que las personas se comunican en comparación con décadas pasadas?</p> <p>¿Has notado cambios en la calidad de las interacciones sociales debido a la influencia de la tecnología? Si es así, ¿cómo describirías esos cambios?</p> <p>¿Cómo crees que el uso de dispositivos móviles durante las conversaciones cara a cara afecta la calidad de la comunicación?</p> <p>¿Crees que la comunicación en línea, como los mensajes de texto y las redes sociales, ha afectado la capacidad de las personas para interpretar las señales no verbales en la comunicación?</p> <p>¿Has notado una disminución en la empatía o la comprensión emocional en las interacciones en línea en comparación con las interacciones en persona?</p> <p>¿Crees que la tecnología ha facilitado la comunicación con personas que están lejos geográficamente, pero ha debilitado las relaciones cara a cara?</p> <p>¿Cómo creen que la comunicación en línea ha influido en su capacidad para escuchar activamente a otras personas?</p> <p>¿Has experimentado el fenómeno de "FOMO" (miedo a perderse algo) debido a la constante exposición a las actividades de los demás en las redes sociales? ¿Cómo crees que esto ha afectado tu habilidad para comunicarte en persona?</p> <p>¿Qué estrategias has desarrollado para equilibrar el uso de la tecnología con la comunicación en persona y mantener relaciones sociales saludables?</p> <p>¿Pueden identificar diferencias en la comunicación en línea y la comunicación en persona en términos de sinceridad, tono, y autenticidad?</p> <p>¿Crees que la tecnología ha ampliado o restringido tus oportunidades para socializar y conocer nuevas personas?</p>

Links de los videos:

Video de sustentación: <https://youtu.be/evBN45HtB5w>

Grupos focales: evidencias del proceso practico

- <https://youtu.be/QsTBU42WENY>
- <https://youtu.be/xDODmv80PwA>

Consentimientos diligenciados: Drive

- https://poligran-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/patorresp_poligran_edu_co/Documents/Consentimientos%20diligenciados.pdf?csf=1&web=1&e=0Hj3qX

Evidencia fotográfica: