

Empleo de algunos ambientes digitales (TIC) en parte de mis estrategias educativas¹⁵

Profesor Erick Raúl de Gortari Krauss

Área Histórico-Social

Plantel Sur

erick.degortari@cch.unam.mx

Resumen

Se presenta en el texto la descripción de las estrategias diseñadas por un profesor del CCH para integrar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área Histórico-Social con énfasis en la materia de Antropología.

Palabras clave: TIC, docencia, formación crítica.

Cuando yo he ganado me he sentido orgulloso por ser rarámuri, pero no diferente o superior al otro, (...) porque aquellas personas son de la misma gente o de la misma comunidad y yo no debo sentirme diferente por ganar, porque mi alma lo hizo (...) cuando uno pierde siente que no hice la cosa como tenía que hacer, que no entendí el camino, (...)

55

**Testimonio de Martín Cháves, corredor rarámuri
de Rejogochi Chihuahua (Acuña, 2006:117-118)**

Frecuentemente muchas de las personas que emplean la tecnología digital no tienen, o al menos en mi caso, una noción de algunos contextos con los que la podemos relacionar¹⁶, pero se habla poco a nivel sobre las situaciones concomitantes al uso de estas y las perspectivas de ello que superen los comentarios cotidianos o del sentido común, así como de unas fantasías muy separadas de la realidad inmediata y las de rechazo intransigente, todas ellas completamente inútiles.

¹⁵ El presente ensayo no hubiera sido posible sin el apoyo de los maestros Trinidad García y Ma. Isabel Díaz del Castillo con su presencia en cursos para docentes, en la organización del Seminario de Modelo Educativo (junto con el doctor José de Jesús Bazán) y en la generosa y solidaria contribución de compartirme más fuentes para redactar estas líneas. También de la doctora Isaura García López BUAP para el tema de Inteligencia Artificial, y a quien además le debo, junto con Paris Aguilar el haberme titulado de licenciatura en Etnología. Así como a Consuelo Solís Hernández (de juegos tradicionales AJDAT DF AC #ajdatdf #fmjdat) por su participación en mi existencia en general y en la promoción de los juegos tradicionales en distintos contextos y que en este trabajo en particular me ayudó a definir la tercera estrategia educativa que presento.

¹⁶ Como la diferencia entre las TIC, las TAC, aplicación de las anteriores a la educación, TEP, etc.)

El presente escrito se enfocará en describir la forma en que se han instrumentado las herramientas digitales en algunos procesos de enseñanza que experimenté en el CCH Sur durante la pandemia y la "postpandemia" (o el también difícil proceso de reincorporación a las aulas después de varios años de contacto en línea), impartiendo las materias de Historia Universal Moderna y Contemporánea I y II, así como en Antropología I y II, con escenarios de muy complicadas características, pretendo no solo narrar algunas de mis estrategias, sino ponerlas a discusión y uso de la comunidad.

Elegí sólo algunos aspectos relacionados con el tema, basándome en las reflexiones e investigaciones de algunos autores: la relevancia de la destreza del manejo de las herramientas para el usuario, algunas de las implicaciones de las comunidades sociales entabladas con el empleo de las herramientas, y las implicaciones de ello en posibles identidades o procesos identitarios construidos por las personas involucradas.



Las personas que aparecen reciben agresiones racistas en diverso grado, pero las reciben (Georges Floyd, Jacinta Francisco-encarcelada injustamente por no hablar castellano; e incluso los hermanos Ramírez, ultra maratonistas mexicanos).

Cesar Coll, al reportar los resultados de una investigación hecha por un equipo de trabajo con relación a los frutos del empleo de las herramientas digitales en cinco casos distintos de enseñanza. Reiterando su coincidencia con Vygotsky con relación a que el proceso de enseñanza incorpora elementos del entorno social entre ellos

“instrumentos simbólicos (...que permiten la...) adaptación activa al medio”(2008:3), añade que las TIC no constituyen un nuevo sistema semiótico, pues emplean los símbolos ya existentes, pero sí se ha creado con ello un nuevo sistema de obtención, transmisión y uso de la información, pero que deben ser asumidos como tales, como herramientas, como medios para los humanos y sus necesidades (refiriendo al interesante término anglosajón “*mindtools*”), puesto que “permiten que las personas, en general, y los aprendices, en particular, re-presenten de diversas maneras su conocimiento y puedan reflexionar sobre él, apropiándose de manera más significativa.” (2008:3)¹⁷ o sea si se obtienen aportes o “valor añadido” (2008:5) **para mejorar** las prácticas educativas en donde el triángulo interactivo entablado entre: contenido u objeto de la enseñanza y aprendizaje, la actividad instruccional del profesor y la actividad del alumnado.

Al analizar detalladamente los resultados de cinco secuencias: **a)** un curso de lengua catalana para adultos extranjeros un tanto orientado al autoaprendizaje empleando material multimedia, **b)** una actividad para alumnos de la asignatura virtual Psicología de la instrucción en Cataluña, **c)** en el desarrollo de un tema de Historia contemporánea en la Universidad de Barcelona (de carácter presencial), **d)** en un proyecto de enseñanza secundaria obligatoria con miras a la conocer ciudad de Barcelona cuyos aprendices deben realizar una página web como conclusión y **e)** un proyecto colaborativo con personas de 12 años de edad. Cada uno con características y requerimientos muy diversos.

57

Coll plantea como resultados de la investigación en síntesis que existen usos previstos en las TIC que **no** son empleados por alumnado y docentes, así como usos **no** previstos que sí aparecen, pero que en general: “resulta habitual que los profesores y alumnos hacen realmente con las TIC en el desarrollo de las secuencias didácticas se desvíe de manera significativa de lo que los profesores habían previsto o anticipado hacer, y en último término de aquello para lo que querían incorporar las TIC a las secuencias.” (Coll, 2008:12). Se tiende, de acuerdo con los resultados que obtuvieron, a emplear las herramientas en los términos en que están configuradas, sometidos a sus determinantes. Pero se deben eludir también situaciones como lo encontrado en otros estudios, también en Cataluña, que sugieren que: “el profesorado tiende a utilizar Internet para mantener los patrones de docencia tradicionales, más que para innovar.” (Coll, 2008:14) o sea para cubrir un requisito oficial. Dos extremos que definitivamente se deben evitar.

¹⁷Y nos recuerda oportunamente que: “pueden actuar, por citar sólo algunos ejemplos, como herramientas de apoyo a la **organización semántica** de la información (bases de datos, redes conceptuales, etc.), a la **comprensión de relaciones** funcionales (hojas de cálculo, micromundos, simulaciones, etc.), a la **interpretación de la información** (herramientas de visualización, etc.), o a la **comunicación** entre personas (correo electrónico, videoconferencia, mensajería instantánea, chat, etc.)” (Coll, 2008:3-4) (subrayado mío EGK)

Avril Loveless en su texto sobre las identidades en el aprendizaje, parte de una reflexión crítica pues nos dice que la manera de valorar los resultados del empleo de herramientas digitales se ha enfocado sólo a los resultados y no al procedimiento y su estructura, haciendo referencia al citado Vygotsky, la doctora en investigación educativa, junto con Ben Williamson, nos comenta que para el autor ruso el conocimiento se construye a partir de la interacción con el entorno social y natural y que ante el uso de las herramientas digitales es necesario: “El aprendizaje es activo y dinámico, no solo al plantear y resolver problemas de nuevas experiencias, sino también para crear nuevos problemas que hay que resolver.” (Loveless, 2017:133) y es necesario, continúan, que los aprendices adquieran la habilidad de conferir a las herramientas la facultad de satisfacer las necesidades de sí mismo como usuario y no sólo como espectador o casi víctima de los lineamientos de las herramientas.

Dividen en cuatro las etapas en que el aprendiz actúa como participante activo, involucrado (se le ha nombrado “*persona-plus*” por muchos autores), a saber: **conocimiento**, de contenidos y de estrategias; **representaciones**, en donde los datos son clasificados en términos como documentos, modelos visuales, tablas, formulas, simulaciones, etc.; **recuperación**, la forma de acceder al dato, va desde las búsquedas concretar hasta la de problemas elaborados que contextualizan la materia en que se desenvuelvan; y la **construcción**, o manera en que se posibilita que las personas articulen sus datos en nuevas estructuras de conocimiento. Y nos dicen a los docentes, entre otros aspectos que: “El reto de los educadores es comprender los tipos de contextos que pueden generarse particularmente en la era digital y el modo en que la imaginación de los aprendices se implica con agencialidad para reconocer las posibilidades de las herramientas digitales.” (2017:143) Y ello implica que comprendamos nuestro papel en el proceso y el aprendiz revisualizó al docente y su función pues: “Comprendió que su papel estriba en diseñar experiencias de aprendizaje para hacer que los alumnos sean capaces de usar las herramientas, recursos y pericia de otras personas para aprender.” (2017:130)

Teniendo en cuenta lo anterior me parece importante la definición de pensamiento que los autores retoman del antropólogo Clifford Geertz¹⁸ que plantea:

Pensar consiste no en “lo que sucede en la cabeza” (aunque lo que sucede ahí y en cualquier otra parte es necesario para que el pensamiento se produzca), sino en transitar por símbolos significativos; y aunque la mayoría de ellos sean palabras, también hablamos de gestos, dibujos, sonidos musicales o dispositivos mecánicos como relojes (Geertz 1973:45)

¹⁸ quien centra su propuesta metodológica, que nombra “**descripción densa**”, en la que el investigador **no** juzgue, sino que refiera la posible significación de lo observado para los protagonistas como elemento a privilegiar en la narración.

(Loveless, 2017:138)

Pero personalmente me parece que Loveless y Williamson se equivocan en considerar a la identidad como un producto más de una larga lista de elementos con los que cuentan las actividades digitales a la identidad¹⁹, puesto que este concepto, así como el de cultura constituyen un factor esencial en los humanos durante varios o todos los acontecimientos de su existencia. Es además un proceso que se genera y transforma prácticamente a lo largo de toda la existencia de los humanos y es resultado de la interacción con las distintas esferas del entorno (natural y social).

A partir de lo anterior y como identidad y cultura son categorías de gran importancia para el análisis y descripción sobre la humanidad. Pero, sobre todo, porque son interesantes elementos que los estudiantes podrían plantear como resultado propositivo de su conocimiento, es por lo que me permitiré un breve paréntesis de como he manejado el transformante proceso de abordar dichos temas en el aula (particularmente en la materia de Antropología I y II que se imparte en el CCH en quinto y sexto semestre). Seré breve y concreto y sólo para ejemplificar mencionaré algunos de los muchos autores que se relacionan con los conceptos.

Identidad es un aspecto de la humanidad que ha sido manipulado por muchas instancias, particularmente con finalidades hegemónicas, su definición se ha teatralizado por muchos estados nacionales como el nuestro.

59

Federico Navarrete define identidad como: "la forma en que las personas y los grupos humanos definen quiénes son y lo que significa ser eso que son." (Navarrete, 2004, 23-24), en aula me permito agregar que es la manera en que nos reconocemos y nos reconocen como integrantes y lo que ello significa. María Ana Portal en un profundo y reflexivo estudio sobre la fiesta patronal en san Andrés Totoltepec Tlalpan, nos comenta entre muchos factores que describe pormenorizadamente que: "La identidad de un grupo social se teje en la vida cotidiana, en su quehacer diario, en todas esas prácticas individuales cuyo sentido social se actualiza cíclicamente en los rituales." (1997:43) Entre los numerosos elementos que convergen en el fenómeno, elegí aquel en el que la doctora Portal plantea: "La fiesta de San Andrés se inserta en el sistema ritual de Tlalpan (...) y es lo que podemos considerar una tradición reinventada durante los inicios del siglo XX..." (1997:207), lo cual implica que "el ritual mismo contenga un sinfín de elementos contemporáneos que contrastan con la aparente determinación de los elementos del pasados; se constituye así (...) en un híbrido en el cual (...) encontramos no sólo cruces interculturales sino también cruces históricos." (1997:208) que se expresan en la presencia de distintos géneros musicales

¹⁹ "Conceptos como los de mediación, actividad, intención, contexto, cultura, identidad, conexión, participación, andamiaje o *scaffolding*, autenticidad, comunidad, ecología y narrativa suponen aportaciones a la complejidad del aprendizaje humano" (2017:133)

(desde lo que suponemos prehispánico hasta bandas modernas), carteles de Madonna a la venta junto con los de la guadalupana, venta de recipientes de plástico junto a barro de Oaxaca, la manera de vestir de los danzantes también está involucrada: santiagos con casco de obrero, tenis adidas en los chinelos, short de poliéster en lugar del taparrabo de los concheros y agrega: "Si no fuese así, el ritual de la fiesta patronal no tendría un sentido cultural, no detentaría la fuerza social (...) desde donde los habitantes de San Andrés Totoltepec construyen su identidad y experimentan la vida urbana" (1997: 209)²⁰

En cuanto a cultura debemos plantearla de manera muy general (que abarque a todas las sociedades humanas) definiéndola como un conjunto de formas de manifestación, de expresión y características humanas, sin privilegiar entre ellas, como frecuentemente ocurre, las relacionadas con el conocimiento (generalmente el hegemónico) y es una categoría con relación al cual se debe mencionar, además, que es muy indebido emplearla con la ambigüedad de sustituir a un indeterminado etcétera, como ocurre en muchas ocasiones que se incluye.

Edward Tylor la resalta como un conjunto de aspectos heredados o transmitidos por generaciones (rompiendo junto con Lewis Morgan con el providencialismo y siguiendo al secularismo ilustrado), Malinowski enfatiza en los elementos técnicos o herramientas empleadas, C. Geertz (ya citado arriba) lo hace en las manifestaciones simbólicas. Franz Boas y Guillermo Bonfil en aspectos que resaltan sus planteamientos teóricos.²¹

Volviendo a los contextos digitales, cuyas modificaciones activas por parte de los aprendices y los docentes bien pueden tomar en cuenta las categorías mencionadas, y que Loveless parece diluir en un largo listado o considerarlas consecuencias mecánicas del empleo de las TIC sin precedente alguno, la investigadora británica sobre la educación nos dice: "La presencia de herramientas

²⁰ Sin ánimo de abusar del lector de estas líneas y efectuando un resumen tan reducido que resulta casi ofensivo a su autor, el doctor Gilberto Giménez enfatiza dentro de la reflexión relacionada con la identidad la categoría de pertenencia diciendo que es algo que para la persona que vive: "implica analizar la forma en que un grupo social se pregunta y se responde, en el plano vivencial, (...) hacia la cual experimenta un sentimiento de lealtad, (...que...) se realiza generalmente mediante la asunción de un rol dentro de la colectividad (...) mediante la apropiación e interiorización al menos parcial del complejo simbólico-cultural" (Giménez, 2000:45 y 47) se puede decir: la manera en que los actores que se incorporarán a un determinado núcleo social, asumen el entramado semiótico, simbólico de dicho grupo.

²¹ Franz Boas la define como: "...la totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva e individualmente, en relación a su ambiente natural, a otros grupos, a miembros del mismo grupo y de cada individuo hacia sí mismo." (1964:166). Bonfil, al resaltar la manera en que la producción artesanal es devalorada en distintos niveles sociales nos dice: "...la cultura es el conjunto de símbolos, valores, actitudes, habilidades, conocimientos, significados, formas de comunicación y organización sociales, y bienes materiales, que hacen posible la vida de una sociedad determinada y le permiten transformarse y reproducirse como tal, de una generación a las siguientes." (1985:46)

multimedia para componer presentaciones con texto, imagen, sonido e hipervínculos puede resultar disruptivo para las concepciones más tradicionales de las asignaturas curriculares de la escuela." (2017:144). Puede, entonces, deconstruir los viejos vicios cognitivos y promover nuevas realidades. Planteaba también la posibilidad de que como resultado de la inclusión en ambientes digitales (con la convergencia, recordemos lo dicho antes, de: conocimiento, representaciones, recuperación y construcción) se crean: "Las comunidades de aprendizaje informales y distribuidas (...que...) se basan en todas estas características." (1997:136).

Otros autores posteriores al más que estructural, que nunca sólo coyuntural, casi traumático suceso de la presencia mundial del COVID 19, agregan que la situación educativa de confinamiento forzoso acentuó la posibilidad de superar muchas de las fuertes limitaciones educativas existentes. Partamos de la afirmación del pedagogo catalán Jordi Adell Segura en el sentido de que: "...detrás de las propuestas de transformación digital de la universidad, que se presentan como urgentes, evidentes y necesarias, late una visión de la institución basada en el marco conceptual del pensamiento neoliberal, la educación como inversión en capital humano, el estudiante como cliente y producto, la universidad compitiendo en un mercado abierto, el gerencialismo en la gestión." (2024:13). La doctora Miriam Kap, plantea a la: "didáctica indisciplinada como un proceso imaginativo, colectivo y de diseño, que implica un posicionamiento crítico y contrahegemónico respecto de la didáctica tradicional." (2024:93). Se puede adoptar, nos dice, una nueva estrategia que supere las taxativas mercantiles opresoras, tanto en docentes como en estudiantes, ¿cómo?: "...interviniendo plataformas y aplicaciones, construyendo puentes con los modos de producción de conocimiento de los jóvenes y profanando los usos comerciales de las tecnologías." (2024:105). Los ambientes y las herramientas digitales mismas podemos y debemos traducirles en algo orientado a una existencia nueva.

En lo referente a la Inteligencia Artificial (IA), que con mucha frecuencia se "reflexiona" en los términos planteados en el segundo párrafo al inicio de este ensayo, requiere, este y los demás recursos digitales, como todo tipo de herramienta, de un uso responsable y honesto. Al apoyarme en un trabajo de una estudiante de la Universidad de la Coruña, se percibe la preocupación sobre la invasión a la información privada, algo que parece ser de dominio público, pero me alarmó lo que refiere a: "... podemos afirmar que el desarrollo de la Inteligencia Artificial acarrea, como ya vimos, sesgos algorítmicos. Por ello, es preciso seguir investigando para erradicar dichos sesgos, de lo contrario, agravará las desigualdades sociales existentes de clase, etnia, género, etc. De esta manera, hay que tener presente que los resultados de una IA pueden no ser neutros, por lo que debe mantenerse un control humano." (2020:59) Me parece que se refiere a los elementos arrojados como resultado en los buscadores basados en un conjunto definido y muy estrecho de posibles preferencias de los consumidores, lo que arroja una posible postura a favor

de las dictaduras, como observé en muchos de los resultados durante el año pasado al solicitar datos sobre absolutismo en España, los buscadores arrojaban en lugar de Carlos V o Felipe II (siglo XVI), a Alfonso XIII, fuente de supuesta inspiración del dictador Francisco Franco y sus aliados.

Las estrategias que modestamente pongo a su consideración, aclaro, no fueron diseñadas para lograr los importantes objetivos aquí sugeridos, pero involucraron el empleo de recursos y ambientes digitales tanto de manera obligada (durante la pandemia) como de manera complementaria:

a) La elaboración de una nube de palabras (empleando WordArt) luego de la lectura del texto de Ilán Semo sobre la guerra metacognitiva: el alumnado elaboró y explicó un esquema integrado con palabras clave cuya presencia fue argumentada, o nube de palabras y lo describía con un audio de no más de cinco minutos.²² Sólo emplearé un ejemplo, el del trabajo de Pablo Saucedo de segundo semestre, quien explicó su trabajo con una importante visión crítica y descriptiva:

<https://correocchunam.sharepoint.com/:i:/s/AntropologaProgramaAjustado/Eaf-CHC0DVVlg0Q2KG--vxQB9XFqk-UNWNPEb-taNJWdQQ?e=amFyKf>



https://correocchunam.sharepoint.com/:v:/s/AntropologaProgramaAjustado/EflFbmX88gRMtVDj7zDTrecBBt80MqC1Cc_pV1djlV8Lg?e=i41Jcy

²² Semo, I. (2022, 17 febrero). La metaconciencia como campo de guerra. La Jornada. <https://www.jornada.com.mx/notas/2022/02/17/politica/la-metaconciencia-como-campo-de-guerra/>



b) Durante la pandemia se realizó en línea el Tzompantli Calaverón, actividad que consiste en que los estudiantes definan un personaje que admires (artista, familiar, etc.), se caractericen del mismo disfrazándose y maquillándose el rostro como calavera (para lo cual se les capacitó, con video en línea y con asesoría apoyada con el alumnado instruido por nosotros al respecto, en la explanada del Plantel. Posteriormente leyeron una calavera literaria alusiva que redactaron con el apoyo del poeta Carlos Perea (exalumno del Plantel Sur). Aquí una pequeña muestra del apoyo de Camel Perea en el auditorio audiovisual en la transición post-pandemia:

<https://www.facebook.com/share/v/X82CageaYTNNATBW/>

Así como el del evento y su presentación en a través de la plataforma zoom y con el invaluable apoyo de los departamentos de Difusión Cultural y Sistemas del Plantel Sur:

<https://www.facebook.com/share/v/vF6BGdkarhj5GBTN/>

Recomiendo del minuto 00:19 al 8:00, en donde está la explicación general del Tzompantli, del minuto 8:21 al 9:40 presentación; del minuto 30:57 al 32:41, como ejemplo de los versos. Pero sobre todo recomiendo del minuto 1:00:05 al 1:10:09, en donde el alumnado expresa su opinión sobre los resultados de la actividad que combina diversas habilidades y formas de expresión, así como valorar las manifestaciones culturales del entorno del alumnado con un pronunciamiento propio.

c) Otra actividad de la que nos sentimos orgullosos es la de la jornada cultural Identidad y Tradiciones, que se ha llevado a cabo desde hace más de diez años, en la que el alumnado expresa su crítica a la opresión ejercida por la sociedad machista hacia las mujeres (repito se efectúa el evento desde hace diez años) realizando carteles que reflejen ello y teniendo como apoyo la lectura de largometrajes como Los caifanes, La sal de la tierra, entre otros. Paralelamente se realizan conferencias y se practican juegos tradicionales, pero todo ello de manera presencial. Ejemplo importante en línea son estas dos conferencias:

Dra. Ek Del Val de Gortari FES Morelia UNAM

<https://www.facebook.com/share/v/xZifmpkvm2gzZodA/>

Dr. León García Garagarza UCLA

<https://www.facebook.com/share/v/vR4QFhphHm89tQ66/>

Pero consideramos Consuelo Solís y yo importante como elemento con ambiente multimedia la realización de un breve video, también durante el confinamiento, para promover los juegos tradicionales en la VIII Fiesta de las Ciencias y las Humanidades por parte del Departamento de Difusión Cultural del Plantel Sur de ese entonces.

<https://www.facebook.com/share/v/jCUppqyt2jKpnR8n/?mibextid=Z719m6>

A manera de conclusión propositiva y esperando que la presente reflexión no sea sólo parafrasear lo expuesto por los autores mencionados sino invitando a una real transformación del ejercicio educativo. Anotare una cita de cada autor:

Loveless: el uso innovador de las TIC, "Contribuyen a unos fluidos 'almacenes digitales' de conocimiento, escogiendo y tomando decisiones en vez de acumulando y reproduciendo lo que ya se sabe." (1997:145), algo muy parecido a planteamientos del Modelo Educativo del CCH.

64

Coll: "el análisis de las formas de organización de la actividad conjunta podría, desde una perspectiva teórica de carácter sociocultural, ofrecer un punto de engarce relevante en el intento de construir una aproximación global e integrada al complejo problema de la incorporación de las TIC a los procesos educativos formales, sus efectos, sus potencialidades y sus limitaciones." (2008:16)

Kap: "Una didáctica indisciplinada corre los límites y se extiende más allá de las domesticaciones institucionales, buscando lo desconocido y dando forma a lo impensado (...) La didáctica indisciplinada convoca a imaginar dinámicas novedosas, que involucran emociones, sentimientos, lenguaje, corporeidad y experiencias intersubjetivas. Además, promueve prácticas de enseñanza comprometidas con la comunidad preocupadas por aprendizajes duraderos y significativos que creen lazos de solidaridad y enfrenten cualquier tipo de sometimiento, discriminación y exclusión. (...) es un espacio para lo provisional y lo experimental, (...) y nos invita a construir dinámicas alternativas que cuestionan y discuten con las teorías dominantes." (2024:119)

Estas líneas son una modesta muestra de las actividades docentes realizadas en varios contextos, así como de algunos elementos teóricos que espero contribuyan al mejoramiento del ejercicio docente y a la adecuación del empleo de

herramientas, tanto convencionales como digitales, con un acercamiento progresivo y progresista hacia la transformación de todos los actuantes involucrados en el proceso educativo, mismo que hemos asumido con gran valentía y valía en distintas etapas. Tenemos el camino, que alude el testimonio del corredor rarámuri del epígrafe de este ensayo, es nuestro deber repensarlo, recorrerlo y analizarlo para mejorar nuestros resultados y nuestra existencia. ✠

Fuentes empleadas y citadas

- Acuña, Delgado, Ángel (2006) *Etnología de la carrera de bola y la ariweta rarámuris*, México, Casa Chata.
- Adell Segura, Jordi, (2024), *La promesa de la transformación digital de la universidad: luces y sombras*, en Kap, Miriam, (comp.), (2024) *Didáctica y tecnología, Encrucijadas, debates y desafíos*. Mar de la Plata, EUDEM.
- Boas, Franz (1964) *Cuestiones fundamentales de antropología cultural (The Mind of Primitive Man)*, Buenos Aires, ed. Hachette.
- Bonfil, Batalla Guillermo (1985) *Nuestro patrimonio cultural: un laberinto de significados*, en: *Patrimonio cultural y turismo*, CONACULTA.
- Coll, C., Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación sociocultural. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 10 (1). Consultado el 11 de agosto de 2024, en: <http://redie.uabc.mx/vol10no1/contenido-coll2.html>
- Giménez, Gilberto, (2000) "Materiales para una teoría de las identidades sociales" en: Valenzuela, Arce, José Manuel, *Decadencia y auge de las identidades. Cultura nacional, identidad cultural y modernización*, México, Plaza y Valdés edres.
- Kap, Miriam, (2024), *Didáctica Indisciplinada: transformaciones contrahegemónicas en la enseñanza*, en Kap, Miriam, (comp.), (2024) *Didáctica y tecnología, Encrucijadas, debates y desafíos*. Mar de la Plata, EUDEM.
- Loveless, A., & Williamson, B. (2017). *Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Madrid: Narcea.
- Navarrete, Federico (2004), *Las relaciones interétnicas en México*, México, UNAM.
- Pardiñas, Remeseiro, Sofía (2020). *Inteligencia Artificial: un estudio de su impacto en la sociedad, trabajo para la licenciatura de Sociología*, Universidad de la Coruña.
- Portal, A., María Ana, (1997) *Ciudadanos desde el pueblo, identidad urbana y religiosidad popular en San Andrés Totoltepec, Tlalpan, D.F., México*, UAM.