

La Netnografía como Metodología para el Estudio de los Cuerpos en la Prácticas Educativas Digitales

Antonio Claret García Botero ¹ 
Teresita Ospina Álvarez ¹ 

¹ Universidad de San
Buenaventura, Medellín
(Antioquia), Colombia.
antonio.garciab@udea.edu.co 

Recibido: 21/Junio/2024
Revisado: 08/Septiembre/2024
Aprobado: 21/Octubre/2024
Publicado: 04/Diciembre/2024



Resumen

El presente artículo es fruto de una investigación que se interesa por las tensiones de los cuerpos y sus movimientos en la cibercultura, a través de un mapeo desde las aplicaciones de WhatsApp, Instagram y TikTok, para mirar lo que allí sucede con las relaciones sociales y los procesos de enseñanza y aprendizaje en las comunidades virtuales, contribuyendo a los estudios culturales y lenguajes contemporáneos de las ciencias de la educación. Para ello, fue necesario diseñar una metodología con enfoque de investigación cualitativa de tipo netnográfico, orientado por tres momentos así: la planeación de entrada a la comunidad virtual, el registro de experiencias y la composición de trayectorias, para lo cual se emplearon instrumentos de recolección de información como la entrevista, la observación y el registro de experiencias, resaltando la importancia de la netnografía a la hora de acercarse al mundo de lo digital, que cada día absorbe gran parte de la cotidianidad de los cuerpos en las prácticas sociales de la educación. El resultado evidencia la tensión entre los cuerpos como materialidades que están siendo absorbidos por la virtualización en la era digital, resistiéndose a no perder la identidad, llegando a concluir que son cuerpos expandidos navegando en el mundo digital, interactuando con el metaverso, el cual se va volviendo cada vez más una realidad en las prácticas educativas digitales, mostrando la forma en que pueden moverse dentro de él, mediante avatares y personajes que representan el cuerpo.

Palabras clave: netnografía, cuerpos, cultura, cartografía



Netnography as a Methodology for Studying Users' Bodies in Digital Educational Practices

Abstract

This article is the result of research focused on the tensions of users' digital bodies and their movements in cyberculture. It maps activities on applications like WhatsApp, Instagram, and TikTok to observe what happens with social relations and teaching and learning processes in virtual communities. The study contributes to cultural studies and contemporary languages in educational sciences. A qualitative research methodology with a netnographic approach was designed and structured in three phases: entry planning into the virtual community, recording experiences, and composing trajectories. Data collection tools such as interviews, observation, and experience recording were used, emphasizing the importance of netnography in approaching the digital world, which increasingly absorbs daily life in the social practices of education. The results highlight the tension between digital bodies as material representations being absorbed by virtualization in the digital era, struggling not to lose identity. The study concludes that these are expanded bodies navigating the digital world, interacting with the metaverse, which is becoming more of a reality in digital educational practices, showing how they can move through it with avatars and characters representing the body.

Keywords: netnography, bodies, culture, cartography.

A Netnografia como Metodologia para o Estudo dos Corpos nas Práticas Educacionais Digitais

Resumo

O presente artigo é fruto de uma pesquisa que se dedica a investigar as tensões dos corpos e seus movimentos na cibercultura. Por meio de um mapeamento realizado nas plataformas WhatsApp, Instagram e TikTok, busca-se compreender as dinâmicas das relações sociais e os processos de ensino e aprendizagem em comunidades virtuais, contribuindo para os estudos culturais e para as linguagens contemporâneas das ciências da educação. Para isso, foi necessário desenvolver uma metodologia com abordagem qualitativa de natureza netnográfica, estruturada em três etapas principais: o planejamento para inserção na comunidade virtual, o registro de experiências e a composição de trajetórias. Nesse processo, foram utilizados instrumentos de coleta de informações, como entrevistas, observações e registros de experiências, evidenciando a relevância da netnografia como ferramenta para explorar o universo digital, que, a cada dia, absorve uma parte crescente da cotidianidade dos corpos nas práticas sociais e educacionais. Os resultados apontam para uma tensão entre os corpos como materialidades que estão sendo progressivamente absorvidas pela virtualização na era digital, enquanto resistem à perda de sua identidade. Conclui-se que esses corpos, agora expandidos, navegam no mundo digital, interagindo com o metaverso, que se torna uma realidade cada vez mais presente nas práticas educacionais digitais. Essa interação revela formas inovadoras de movimentação no ambiente digital, mediadas por avatares e personagens que representam os corpos humanos.

Palabras clave: netnografia, corpos, cultura, cartografia

Introducción

En 1997 Robert V. Kozinets define el término “netnografía” como “un tipo de etnografía on-line, mediada por computadores” (Kozinets, 2010, p. 191) cuyo propósito es adentrarse en las experiencias sociales que se están produciendo en el ciberespacio. Así, la presente investigación nace del interés singular por conocer, a través del método netnográfico, los entramados culturales de las prácticas educativas digitales, ámbito donde los cuerpos son producidos por factores sociales relacionales que inciden de múltiples formas en la manera como estos interactúan en la era digital.

En este sentido, la investigación por medio del método netnográfico pretende, no solo acercarse a los asuntos de los cuerpos y sus tensiones en las interacciones en las prácticas educativas digitales, sino además caracterizar las prácticas culturales, poniendo en discusión saberes sobre la cultura, entendida como “el estudio de las relaciones entre las formas de vida, que están imbricadas con todas las prácticas sociales, y es la suma de sus interrelaciones” (Hall, 2010, p. 32) para vernos en un mundo digital que cada día absorbe gran parte de la cotidianidad de los cuerpos en las prácticas sociales de la educación. Las prácticas culturales postulan una idea de proceso para resignificarse con el tiempo y el espacio, que construyen los acontecimientos en las relaciones de los cuerpos. Para el cuerpo, las relaciones sociales culturales se dan tanto de forma *offline* como *online*; en el fondo, las relaciones cruzadas por lo digital hacen parte de una dimensión donde hay una nueva presencia, otra manera de habitar.

En efecto, en la era digital no puede haber en las interacciones sociales una dicotomía entre la experiencia de los cuerpos que navegan y transitan por el mundo on-line y off-line, en la medida en que lo que se vive es una progresiva e imparable mixtura de ambas formas de habitar el espacio, de ahí el neologismo de “ciberespacio”, una composición de dos mundos por donde está en movimiento la cultura.

Por otro lado, las prácticas educativas digitales tienen impacto en el ejercicio pedagógico en la actualidad; la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el quehacer educativo requieren de otras capacidades en su uso y apropiación, donde los estudiantes se enfrentan a las tensiones corporales emergentes surgidas de la interacción en el ciberespacio, en un mundo que “está angustiado por las abstracciones digitales y nuestra experiencia somática concreta” (López, 2021, p. 1), es la tensión entre lo virtual y lo actual, lo abstracto y lo concreto, lo orgánico y lo artificial, que cada vez más complejiza el cambiante mundo que habitamos en un tránsito de lo humano orgánico a lo posthumano inorgánico.

En este sentido, el problema que da origen a la investigación doctoral se articula a las tensiones que se producen en las interacciones de los cuerpos en las prácticas educativas digitales, entendiendo práctica educativa como la “construcción reflexiva y su correspondencia con las características de los entornos institucionales, determinantes en la forma como se concibe la relación estudiante y aprendizaje” (Gutiérrez; González & Córdoba, 2017, citando a Schön, 1992, p. 86).

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario poner en discusión cómo se articulan los estudiantes como cuerpos en movimiento al ecosistema digital, entendido este como “un

paradigma que representa los futuros sistemas de educación, soportados en las TIC” (Islas & Carranza, 2017, p. 5), que no son más que software actualizados, artefactos llevados en nuestras manos, bolsillos, carteras y bolsos como extensiones del cuerpo, creando otras maneras de vivir, sentir y estar; un reto y oportunidad en la educación, por lo que es necesario poner el ojo del investigador a través del método netnográfico en ese territorio para entender lo que allí sucede, y así ofrecer aportes a las ciencias de la educación.

Así, el concepto de cuerpo en la investigación es entendido como “experiencia” (Castro & Farina, 2015, p. 180), un cuerpo de sensaciones que experimenta, y que a través suyo “somos vistos por el mundo” (Bover, 2009, p. 32), pero que también puede ser “un dibujo, un contorno, una idea, de una materia completamente distinta, que no tiene lugar, ni tamaño ni peso, una materia sutil que escapa a la vista” (Nancy, 2007, p. 14), cuerpo que puede ser muchas cosas, como ser expandido en lo digital, ser pensamiento, siendo sensible a cada instante, un cuerpo “en completa conciencia transformadora, experimentando a través de extensiones el carácter corporizado de la conciencia” (Jackson, 1983, p. 60).

Al mismo tiempo, pensar el cuerpo en las prácticas educativas en la era digital es empezarse a familiarizar con cuerpos que navegan por la cibercultura, donde se relacionan con otros cuerpos y se expanden para hacerse virtuales sin estar sujetos a un tiempo y a un espacio. Spinoza plantea que “el cuerpo es potencia”; en la investigación esta potencia hace que el cuerpo se expanda a través de aparatos digitales.

Luego, el cuerpo expandido a través del mundo digital navega en la cibercultura, generando ideas, interactuando y creando en las prácticas educativas, que ocurren también en el universo cultural actual, otras maneras de experimentar en la era digital. En este sentido, el cuerpo se expande cuando se establece una conversación en un chat, al interactuar en comunidades virtuales como TikTok, Instagram o WhatsApp, es allí cuando lo virtual posibilita la expansión del cuerpo al agenciar la vida a través de artefactos y comunicarnos a través de ellos, posibilitando a este habitar lugares actuales y virtuales, un cuerpo que tiene el poder de navegar y reinventarse, estar en muchos lugares al mismo tiempo, del cual “no sabemos lo que puede” (Massumi, 2013, p. 2).

En efecto, la interacción de los cuerpos en las prácticas educativas digitales evidencia otras maneras de aprender en la sociedad del siglo XXI, por ejemplo, en una clase grabada los estudiantes interactúan con la grabación de un cuerpo expandido, apareciendo una particularidad, y es ¿con qué cuerpo interactúan? con el cuerpo del profesor o con el cuerpo capturado en una grabación expandido allí y que está capturado en el tiempo, ¿es otro cuerpo? ¿Es el mismo cuerpo? el estudiante que escucha una clase grabada, la reproduce en otro tiempo y espacio, cuerpo capturado. Sin embargo, la interacción es diferente, ya que en el encuentro presencial hay espacio para la creación, mientras que en el encuentro virtual, el cuerpo capturado del profesor, en una grabación, dice lo que está allí, no tiene la posibilidad de conectar con otra cosa, porque el cuerpo capturado tiene sus límites. Mientras que en la interacción análoga hay control del cuerpo, en la interacción digital se pierde este control.

Por consiguiente, el cuerpo expandido al navegar por el estado de las prácticas educativas digitales nos acerca a una puja cultural por tener identidad en la red, para acceder en condiciones

dignas al ciberespacio, entendido como “la red, un nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores y el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan” (Levy, 2007, p. 1). En la cibercultura, el cuerpo es expandido en las pantallas y atrapado en los dispositivos, enmarcado en una era digital, controlado por otros. Un cuerpo que navega por las redes, susceptible de ser usado por otros cuerpos.

Así pues, el propósito de la investigación se ubica en problematizar mapeando las tensiones que se producen en las interacciones de los cuerpos en las prácticas educativas digitales, a través de las formas de relacionarse, buscando una serie de situaciones tensionantes que ponen en discusión este campo, como son las formas de vincularse los estudiantes como corporalidades al uso de las TIC en la educación, al igual que la manera de relacionarse en el mundo digital, donde lo físico y lo virtual se entretajan en la “digitalización de la vida engendrando un nuevo personaje: el hombre postorgánico” (Sibilia, 2005, p. 69) para ofrecer un espacio experimental entre lo humano y posthumano. La cartografía en la investigación es un mapa de experiencias cambiantes y conectivas, donde se mira acompañando los procesos, asumiendo la cartografía desde el concepto de rizoma, como una modalidad de abordaje teórico-práctico que comprende el acto de mapear como creación nuevos territorios (Deleuze & Guattari, 2002).

Ahora bien, es necesario señalar que el presente artículo es el resultado de un proceso de investigación acompañado en su composición por la línea de estudios culturales y lenguajes contemporáneos del Doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad de San Buenaventura (Medellín, Colombia) utilizando el tipo de estudio netnográfico en las prácticas educativas digitales, a partir de la experiencia de los estudiantes como cuerpos en movimiento, que se enfrentan en una lucha cultural por la identidad, que se da en la cibercultura.

Composición metodológica

La composición metodológica de la investigación estuvo sustentada por el enfoque cualitativo asumido como “el trabajo con las cualidades de los seres humanos como productores de conocimiento, capaces de pensar, reflexionar y entender las realidades que viven en la era digital” (Galeano, 2021) para construir conocimiento y comprender la realidad.

La investigación cualitativa no trata de explicar, sino de comprender los modos de vida de los cuerpos, la interacción entre ellos, para conocer las tensiones en las prácticas educativas digitales, en una lógica dialógica de intercambio, de reciprocidad en el conocimiento, donde se reconoce al otro y lo otro como cuerpos que piensan, comprenden y sienten, portadores de valores que viven en condiciones específicas, rescatando la heterogeneidad de los actores.

La investigación cualitativa intenta comprender los cuerpos dentro de su propio marco de referencia, es decir, en su ambiente natural, entendiendo la vida misma desde la vida misma. En este sentido, “el investigador no es para nada objetivo, entendiendo la objetividad como la distancia entre el investigador y la realidad que experimenta, el investigador aquí se involucra en la vida de los otros para poderla comprender desde adentro” (Galeano, 2021).

Así mismo, el estudio netnográfico tuvo como objeto de conocimiento la vida cotidiana en

el ciberespacio, las interacciones sociales a través de aplicaciones como WhatsApp, Instagram o TikTok; allí se produce conocimiento, gracias al contacto permanente con las realidades sociales de los actores en la cibercultura, donde se hace un registro de experiencias, entrevistas y observación directa, intensiva y continua que permite al investigador acercarse a la realidad, y así comprender holísticamente las situaciones que se viven, para el reconocimiento de las relaciones entre actores sociales y relaciones entre actores sociales y contexto que son objeto de estudio.

Por consiguiente, el tipo de estudio netnográfico no pretende acomodar la realidad al método, sino que el método permita una comprensión de la realidad digital cambiante, compleja y dinámica, una realidad de corte dialógico, que construye conocimiento, reconociendo los cuerpos capaces de producir conocimiento y comprender la propia realidad, en el interactuar de la vida cotidiana en el ciberespacio.

En este sentido, el estudio netnográfico tiene como propósito problematizar mapeando las tensiones que se producen en las interacciones de los cuerpos en las prácticas educativas digitales, en los estudiantes de dos instituciones educativas del municipio de Medellín.

El tipo de estudio netnográfico epistemológicamente ha sido “aplicado para dar solución a diferentes necesidades investigativas” (Kozinets, 2002, p. 63) está compuesto por los siguientes momentos, y ha sido adaptado para la investigación en el contexto educativo así:

Tabla 1. *Momentos de la investigación*

Momento de la investigación	Descripción
Primer momento: Planeación de la entrada a la comunidad virtual	En este momento el investigador establece, a partir de la pregunta de investigación, las redes sociales y plataformas educativas virtuales apropiadas para el propósito de la investigación. El investigador prioriza y se sumerge en el mundo en las redes sociales como WhatsApp, Instagram o TikTok, teniendo en cuenta factores como: que sea una comunidad virtual que se trate en el tema objeto de estudio, que presente un alto tráfico de interacciones corporales, que ofrezca experiencias relevantes o que tenga mayores interacciones entre los usuarios que son objeto de la investigación.
Segundo momento: Registro de experiencias	En este momento hay dos elementos importantes. El primero se refiere a la información producida por los usuarios de la comunidad virtual en las redes sociales como WhatsApp, Instagram, TikTok; el segundo se refiere a las experiencias que el investigador describe acerca de lo observado en la comunidad, sus miembros, interacciones y significados. El investigador además identifica usuarios que demuestren tener intereses, con redes de contactos y que sean referenciadas frecuentemente por miembros de la red en la que se encuentre. Para el registro de experiencias se considerarán las categorías previamente definidas en el estudio (prácticas culturales, prácticas educativas digitales e interacciones corporales en el tránsito por la cibercultura) para caracterizar las prácticas culturales que se dan en los aprendizajes digitales en relación con las tensiones corporales, al igual que identificar los recorridos de prácticas educativas digitales que producen tensiones corporales en las instituciones educativas.

Tercer momento: Composición de trayectorias	En el tercer momento, se componen las trayectorias ¹ , teniendo como insumo las experiencias registradas en la comunidad virtual, y a través del método netnográfico donde se empieza a mapear las prácticas educativas digitales y las interacciones corporales en las redes sociales como WhatsApp, Instagram o TikTok; el momento está fundamentado en información real, y por lo tanto es necesario que la redacción esté acompañada de palabras textuales expresadas en forma espontánea, para poder hacer la composición y así crear cartografías ² , a partir de las interacciones corporales en las instituciones educativas.
Cuarto momento: Validación de trayectorias	Este momento permite que, después de haber problematizado mapeando las tensiones de los cuerpos en las prácticas educativas digitales, y compuesto las trayectorias de la investigación, se sugiere que algunos de los miembros de la(s) comunidad(es) virtual(es) que participaron de la investigación, revisen los hallazgos y concluyan acerca de la distancia que tiene la redacción del informe con la real intención de todas las manifestaciones presentadas a partir de las evidencias ofrecidas por los instrumentos. Esta es una etapa que garantiza los ajustes necesarios para obtener la veracidad de los hallazgos de la investigación.
Quinto momento: Socialización de la composición cartográfica	Es el momento donde se socializará con la comunidad académica los resultados de la investigación.

Fuente: Adaptada de Kozinets (2002, p. 63).

El método netnográfico permite devolverse entre pasos las veces que sea necesario, sin embargo, será el propósito de la investigación y su alcance los que pongan el límite a las veces que esto ocurra. Las acciones del método netnográfico se enmarcaron a partir de tres movimientos del desarrollo metodológico que la investigación ha mostrado, a saber:

Tabla 2. *Acciones del método netnográfico*

Propósitos	Acciones del método	Descripción
Identificar los recorridos de las prácticas educativas digitales que producen tensiones corporales.	El aparecer de las comunidades virtuales.	Prestar atención a las diversas comunidades virtuales en las redes sociales como WhatsApp, Instagram o TikTok, y las interacciones que se den allí, los temas que atraviesan estas interacciones y las representaciones corporales que allí emergen.

¹ La composición de trayectorias de los cuerpos fue importante para reconocer los recorridos que realizaron los estudiantes por las redes sociales y las plataformas educativas; siendo relevante para la investigación en la experiencia de campo. Las manifestaciones culturales y las prácticas educativas digitales se fueron problematizando para componer las trayectorias de los cuerpos en sus múltiples representaciones, en modos expandidos, cambiantes, creadores, capturados o en constante movimiento.

² La acción de Cartografiar fue abordada desde la postura de Deleuze y Guattari (2002) “un mapa en movimiento todo el tiempo, mapas que se mueven por la existencia” (p. 207). Un mapa rizomático abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones, apuntando a crear nuevos territorios en relación con la vida de los investigados.

Caracterizar las prácticas culturales que se dan en los aprendizajes digitales, en relación con las tensiones corporales ³ en las instituciones educativas.	Tensionar las corporeidades ⁴ que aparecen en las comunidades virtuales.	Focalizar la mirada en las formas de presentación de los cuerpos y las expresiones de estas manifestadas en los gestos, las miradas, los silencios, las palabras, modos de estar y vivir y construcción de identidad en las prácticas educativas digitales.
Componer trayectorias de prácticas educativas digitales disruptivas, para la creación de cartografías virtuales, a partir de las interacciones corporales en las instituciones educativas.	Componer las trayectorias de prácticas educativas digitales actualizadas a través de mapas que indiquen dichas trayectorias.	Mapear a partir de las producciones de los cuerpos en los espacios virtuales las prácticas educativas digitales que transforman las relaciones entre estudiantes y las metodologías interactivas que emergen de estas relaciones.

Fuente: Elaboración propia.

Es así como para lograr estos propósitos se emplearon instrumentos de recolección de información como la observación participante, entrevista semiestructurada y registro de experiencias.

La observación participante se realizó en las comunidades de aprendizajes en las redes sociales como WhatsApp, Instagram o TikTok, habitando las prácticas educativas digitales y las interacciones corporales que se dan allí, los temas que atraviesan esas interacciones y las representaciones que allí emergen. La observación participante se define como “el proceso de aprendizaje a través de la exposición y el involucrarse en el día a día o las actividades de rutina de los participantes en el escenario del investigador” (Schensul et al., 1999, p. 91). La observación participante en el estudio tuvo como propósito identificar los recorridos de prácticas educativas digitales que producen tensiones corporales en las instituciones educativas.

La entrevista semiestructurada “recolectó información de los entrevistados a través de un conjunto de preguntas abiertas” (Tejero, 2021, p. 68). Para realizar entrevistas semiestructuradas, se dispuso de un guion que recogió los temas a tratar a lo largo de la entrevista, con un grado de flexibilidad con preguntas planeadas, reduciendo formalismos. La entrevista semiestructurada tuvo como propósito componer trayectorias de prácticas educativas digitales, para la creación de cartografías virtuales, a partir de las interacciones corporales en las instituciones educativas.

El registro de experiencias como bitácora dio relevancia a historias vividas en las comunidades virtuales en las redes sociales como WhatsApp, Instagram o TikTok, permitiendo la problematización para trazar cartografías de las tensiones que se producen en las interacciones de los cuerpos en las prácticas educativas digitales en instituciones educativas de Medellín,

³ Las tensiones son comprendidas como oportunidades para repensar y redefinir lo que significa ser un cuerpo en el mundo digital, entendiendo que la cibercultura afecta la manera en que se experimentan las relaciones sociales. Así, las interacciones digitales pueden proporcionar un sentido de conexión y comunidad, pero también pueden llevar a la alienación y la superficialidad en las relaciones. El cuerpo, en su búsqueda de pertenencia y reconocimiento, navega por un paisaje social que es a la vez enriquecedor y desafiante.

⁴ En el territorio digital, el cuerpo se encuentra sujeto a una serie de tensiones que son tanto producto de la tecnología como de las interacciones sociales que ella facilita. Una de las más evidentes es la que existe entre la presencia actual y la identidad virtual.

para caracterizar las prácticas culturales que se dan en los aprendizajes digitales, en relación con las tensiones corporales.

Así pues, en la investigación se definieron unas corporalidades en interacción de estudiantes de décimo grado de dos instituciones educativas del municipio de Medellín: I.E. Lucrecio Jaramillo Vélez y la I.E. Francisco Luis Hernández, que cuentan con un total de 60 estudiantes quienes interactúan en comunidades virtuales como WhatsApp, Instagram o TikTok, en las cuales emergen tensiones corporales y donde pueden surgir nuevas prácticas culturales y prácticas educativas digitales.

Por consiguiente, los criterios de selección de las instituciones participantes se plantean considerando que allí emergen insumos para la composición de trayectorias de las interacciones de los cuerpos, para lo cual los grupos aportarían información y variabilidad con respecto a las prácticas educativas digitales.

Resultados

El estudio netnográfico en la investigación posibilitó el acercamiento comprensivo a lo que se conoce como ciberespacio, territorio por donde transitan e interactúan los cuerpos en las comunidades virtuales a través de redes sociales como WhatsApp, Instagram o TikTok. En el encuentro de las corporalidades aparecen prácticas culturales que ponen en tensión la forma de relacionarse en el escenario de aplicaciones móviles, que en todo momento están compartiendo información y experiencias entre cuerpos biológicos y artificiales denominados “inteligentes”, mostrando otras maneras de aparecer las prácticas educativas digitales.

La netnografía como metodología para el estudio de los cuerpos ofreció los elementos necesarios para navegar en el ciberespacio de estas redes sociales. Aquí la cultura se expande en lo que se conoce como la cibercultura, base de la sociedad digital. Es la inmersión en lo que se denomina “un lugar sin espacio” (Del Fresno, 2011, p. 11). Un avance importante de la metodología netnográfica es haber trascendido la línea del diseño de la investigación, donde se había estancado, para adentrarse al campo y trabajar allí, y así poder registrar las experiencias de los cuerpos de los estudiantes en la construcción de las trayectorias, mapeando las prácticas educativas digitales.

En un primer momento, la *planeación de entrada a la comunidad virtual*, por donde transita gran parte del día las corporalidades de los estudiantes objeto de investigación, se enfocó en identificar los recorridos de las prácticas educativas digitales provocados por la pregunta ¿Cuál es su relación con las tecnologías?, profundizó en el ingreso al mundo digital, evidenciando que no se podía concebir la vida sin la presencia de las ofertas tecnológicas disponibles hoy en día y sus aplicaciones como WhatsApp, Instagram o TikTok.

Los dispositivos tecnológicos, desde la computadora hasta el teléfono móvil, han modificado la forma de relacionarse con el mundo y, por lo tanto, con el conocimiento, como lo plantea un estudiante a continuación:

Me he visto muy enfrentado a las nuevas tecnologías. A veces siento que el teléfono teclea en mí y no yo en él. Me he visto inundado por las rabias que habitan en las redes sociales,

que polarizan, que crean una cultura de la opinión, opinión que en la mayoría de momentos deberá tomarse de un solo tipo, aumentando la homogeneidad del pensamiento. Me he visto consumido en las nuevas formas de interacción social y también he visto consumidos a los míos por la misma enfermedad. También, me he visto trascendido, al usar aquellos medios en beneficio propio, acercándome a mejores fuentes de conocimiento, de gente que ha entendido el propósito de la nueva realidad (Estudiante E15_ SGZ, 2023).

Por consiguiente, en esta relación tecnológica en la era digital, planear la entrada desde el tipo de estudio netnográfico para conocer cómo transitan los cuerpos en las prácticas educativas digitales abre un abanico de posibilidades para comprender esta realidad, priorizando las comunidades virtuales en las cuales se centró la atención y se registraron experiencias de lo que allí acontece.

En un segundo momento, el *registro de experiencias* ofreció un acercamiento a la cotidianidad de lo que se experimenta en las prácticas culturales, prácticas educativas e interacciones corporales en los recorridos que producen tensiones, donde los usos de las tecnologías digitales marcan la vida de las corporalidades de los estudiantes. Una experiencia a resaltar por parte de un estudiante se expresa así:

Mi primera computadora la tuve a la edad de los 6 años. Conmovero por el mundo digital, que en aquel entonces era desconocido para mí, optaba por utilizar la computadora para actividades de entretenimiento, donde la curiosidad encontraba un lugar apacible para desarrollarse. Esta curiosidad, inicialmente impulsada por mis conocimientos en cultura general, historia, arte y otros temas, me llevó a adentrarme en un mundo adulto con la apertura a la información que circulaba en Internet. Esto conllevó, en cierta medida, a la pérdida de la inocencia en diferentes dimensiones de mi desarrollo infantil. Esta situación se vio agravada por el desconocimiento generalizado de la época sobre informática y las redes virtuales, del cual mis padres aún no lograban escapar (Estudiante E36_SG, 2023).

Lo que el estudiante menciona es un asunto que está relacionado con la motivación por lo novedoso que aparece para expandir el cuerpo, que en su inicio, por el desconocimiento, se queda solo en el entretenimiento instrumental, pero a medida que va avanzando en la interacción acelera inclusive el deseo de conocer un mundo adulto, para el cual los niños y jóvenes no están preparados aún; es lo que se le conoce como el analfabetismo digital, que pone en tensión las corporalidades que transitan allí, porque hay oportunidades para educarse y aprender, pero también para llevar el potencial de un niño y joven a apagarse, expresado así:

Desde aquella temprana edad, mi tiempo se vio consumido en gran parte por las nuevas formas de interacción que el mundo digital tenía para ofrecer: música, redes sociales, juegos, información de todo tipo, películas, entre otros. En los inicios de esta era digital, el límite de acceso a estos dispositivos no estaba muy bien definido, por lo que no solo representaba una novedosa forma de recreación, sino también una modalidad de acceso al conocimiento. Por tanto, mis padres concluían que pasaba gran parte del tiempo en la computadora realizando mis deberes escolares. Mi rendimiento escolar en la primaria nunca fue lo suficientemente bueno, y puedo reconocer que esto se debía en parte a la alienación causada por la cantidad de tiempo que dedicaba a la computadora. Sin embargo, no considero que haya sido en vano, ya que en ciertas ocasiones también aprovechaba para

explorar conocimientos que me interesaban (Estudiante E36_SG, 2023).

Hay pues una relación con la motivación que aparece para expandir el cuerpo a través de sus redes digitales, que por la falta de alfabetización digital discurre solo por el entretenimiento, y tímidamente transita por los beneficios que puede traer el interactuar con el conocimiento que allí circula, es una tensión entre lo que entretiene y lo que educa, porque no todo lo que entretiene educa, evidenciado en la experiencia del estudiante E36_SG, al expresar que su rendimiento académico no era el mejor, a pesar de pasar gran parte de su tiempo frente a la computadora.

Por otro lado, las experiencias relacionadas con las prácticas culturales, y la forma de relacionarse en la era digital, trajeron consigo la construcción de amistades en un momento tan difícil de la historia como fue la pandemia del COVID-19, y que fue algo expresado por un estudiante así:

En la pandemia viví demasiadas experiencias con el mundo digital, una de las que más amé es conocer a personas nuevas, algunas amistades, las cuales unas fueron pasajeras, pero también conocí a personas con las que aún mantengo contacto y obtuve amistades muy enriquecedoras que me brindaron confianza, felicidad y apoyo (Estudiante E13_MFC, 2023).

Se evidencia la importancia estar en contacto con los otros como práctica de seguridad en los momentos de peligro, para ganar confianza, y así superar las adversidades que afectan a los cuerpos. Además, el navegar en el mundo digital despertó gustos y pasiones en la formación de la personalidad, tal como lo expone la estudiante:

Toda mi formación en cuanto a la personalidad tiene sus bases en el mundo digital. Desde pequeña todo lo que me llamaba la atención podía encontrarlo en línea. Mi gusto por leer sagas literarias juveniles nacía gracias al Internet, mi gusto por la música y las culturas también nació gracias a Internet. Ahora que lo pienso suena muy triste, pero la mayoría de mis gustos nacieron o se alimentaron del mundo digital (Estudiante E18_JPL, 2023).

Un entramado de experiencias que genera sentimientos contruados desde el mundo de lo digital, por la soledad de muchos jóvenes en medio de sus familias, evidenciando un giro en la fuente de la motivación que migra del hogar como punto seguro a las relaciones inciertas en la cibercultura en busca de seguridad. Así lo manifiesta otra estudiante:

El celular se volvió mi lugar seguro, si siento ansiedad me pegó al celular, me tranquiliza poder ver fotos de mi novio o fotos que me traen buenos recuerdos, o simplemente ver contenido para distraer mi mente. También es el medio en el que más me comunico con mi novio, porque solo nos podemos ver una vez a la semana por cuestiones de tiempo. No puedo salir sin mi celular ni mis audífonos, los necesito para no escuchar el acoso callejero, me da mucha rabia, me hace acomplejarme de mi cuerpo o de cómo voy vestida, me hacen sentir insegura, por eso prefiero ir escuchando música, en especial Taylor Swift que me hace llenar de energía y me hace sentir bien. Otra cosa es que me relaja el sonido de mis uñas al escribir en mi celular (Estudiante E30_MJAA, 2023).

En un tercer momento, la *composición de trayectorias* se organizó teniendo presente gustos e intereses de los cuerpos de los estudiantes, siendo motivados con la pregunta: ¿Cuál de las redes sociales es la que más te gusta y por qué? evidenciando que estos se mueven entre WhatsApp, Instagram y TikTok, formas de relacionarse en la era digital, creando maneras de estar y extenderse más allá de lo imaginado, y es allí donde la investigación mapea las prácticas educativas digitales, las cuales se ponen en escena transitando en la creación de contenido, que diariamente interactúa en la red durante un aproximado de tres a ocho horas diarias.

Por consiguiente, en la composición de trayectorias hay un movimiento entre aplicaciones que permite transitar por Instagram, la aplicación que más gusta, porque es fácil de usar, tiene una variedad de funciones y contenido, los recorridos se hacen por el entretenimiento a través de chismes, peleas, compartir fotos, ver la vida de los otros, el disfrute por publicar pensamientos, además de hablar con los amigos y hacer *reels* (videos cortos). También frecuentan sitios de compras on-line, conversan con las *propias pollas* como los hombres suelen referirse en algunos casos a las mujeres. Además, revisan contenidos de interés ya que con esta red social pueden transitar por la información de todo lo que pasa en el mundo, o por la comunicación entre personas que se encuentran para dialogar en la distancia, o recorrer historias sobre lo que la gente sube y sus expresiones; esta aplicación es considerada la más dinámica, por la que fluye información entretenida y completa.

Así mismo, TikTok es una aplicación que permite que los cuerpos de los estudiantes en las prácticas educativas digitales naveguen por el universo de la creación de contenido de entretenimiento audiovisual, identificando las corporalidades que se ponen en escena, se muestran y son miradas desde el acto creativo de evidenciar las experiencias que los habitan, allí se pasean entre asuntos interesantes que gustan, como compartir recetas de cocina, solucionar problemas matemáticos o contar sobre los amores y desamores, es un aprendizaje constante.

Por otro lado, en WhatsApp se transita desde el acto de hablar con todo el que se desee, en una comunicación en términos de sencillez, no importa el lugar que se encuentre, siempre y cuando esté conectado a Internet; está orientado a la práctica de conversaciones fluidas con familiares y amigos, compartiendo información y trabajos del colegio a través de prácticas educativas que se mueven en el mundo digital.

En la trayectoria de los cuerpos expandidos que navegan por el mundo digital, los y las estudiantes transitan con una identidad a través de un perfil. El tipo de perfil que usan al transitar por la red desde WhatsApp, Instagram o TikTok, en mayor medida es cerrado, y solo algunos mantienen un perfil abierto, lo cual permite ser consultado por amigos y, en menor forma, por cualquier otra persona que no haga parte de su círculo familiar o de amistad; en algunos casos puede hacerse uso de un apodo o seudónimo para no revelar el nombre.

En los perfiles se comparten fotos, música, datos personales, experiencias de vida y la cotidianidad del día a día, viajes, gustos, pasiones y hobbies. Algunos habitan el mundo digital en las redes sociales con precauciones de seguridad para no correr riesgos, pues en estas redes circula una diversidad de perfiles frente a los cuales hay quienes proponen la cautela que permita cierta seguridad a la hora de participar de la magia de la interacción social en las redes digitales.

Además, en entornos de confianza los estudiantes con frecuencia no usan filtros ni nada que cambie las formas de ser, ni de vestir, ni la apariencia, identidades con perfiles de toques personales que potencian corporalidades, lo que resalta y diferencia de los otros cuerpos, esto porque los demás cuerpos con los que interactúan son conocidos, de ahí la confianza de mostrarse abiertamente, no se finge ser otra persona, no hay pena en mostrar el ser en las redes sociales siempre y cuando sea con el círculo de amigos o familiar. Cosa diferente ocurre con los que están por fuera de este círculo, ya ha mas prevención y por ende muchos más filtros para enmascarar.

En este sentido, la composición de trayectorias evidenció que a los estudiantes en sus comunidades virtuales les es indiferente el número de amigos que tienen agregados en las redes sociales por las cuales transitan, sin embargo, valoran la cercanía de los familiares y personas allegadas para poder interactuar con ellas; algunos permiten solo personas conocidas privatizando las cuentas, a otros les interesa mucho tener más seguidores para alcanzar popularidad, que sigan sus publicaciones e historias para sentir que su vida les gusta y conocer nuevas personas. Por otro lado, aparece el grupo de los indiferentes que no les importa el conocimiento del grupo creado, pues interactúan de igual manera.

Son cuerpos expandidos que tienen el propósito de comunicación, trabajo, entretenimiento, información, perder tiempo, distracción, desestresarse de tareas y oficios, hacer compras, socializar con los amigos, educarse, enterarse de sucesos y aprender, pero que no solo se quedan allí, aparecen otras prácticas culturales relacionadas con el aprendizaje que se realizan en las redes sociales y que se pueden destacar como el aprender a tocar guitarra, conocer nuevas culturas, mantenerse actualizado sobre lo que pasa en el mundo, explicación sobre la solución de problemas matemáticos, cultura general, historia, datos curiosos, realizar trabajo en equipo, seguir cuentas educativas sobre diversos temas, lectura de documentos, apuestas, trading, consulta de tareas escolares, feminismo, educación sexual, defensa personal, escuchar y hablar inglés, aprender a maquillarse, acontecimientos de las otras personas, estéticas, baile, contenido de arte y videos tutoriales.

En la investigación realizada se evidencia que en las redes sociales las corporalidades de los estudiantes intercambian para su aprendizaje videos de crecimiento personal, baile, medicina, humor; además de compartir temas de interés político, social y deportes. También intercambian ejercicios, asuntos y tareas del colegio. Esto demuestra que en las comunidades virtuales hay una multiplicidad de prácticas educativas digitales que producen otras maneras de relacionarse con el conocimiento, que no se queda en la abundancia de la información y el entretenimiento, sino que trasciende a lo crítico en la ruta de la creación de pensamientos libertarios capaces de transformar vidas.

En lo que se refiere a las plataformas educativas, las más transitadas son Classroom para el encuentro de las clases remotas y Canva para la creación de presentaciones para redes sociales y los quehaceres escolares, donde las prácticas educativas se mueven en red para expandir el cuerpo. De igual manera, entre las aplicaciones para interactuar en el ambiente escolar se destacan YouTube, la cual les permite acercarse por medio de videos a temas de interés, al igual que la creación de estos para dar a conocer las experiencias tanto educativas como amateur,

Google, que les permite rastrear información por medio de motores de búsqueda, Duolingo y su oferta para el aprendizaje de los idiomas, Wikipedia como enciclopedia libre editada de manera colaborativa, la cual les facilita la revisión de conceptos o personajes; también aparece en sus prácticas educativas digitales el Chat GPT, un chatbot de inteligencia artificial especializado en el diálogo que les sirve para sintetizar textos extensos y generar contenido escrito.

Por consiguiente, la investigación sugiere que las estrategias gamificadas que necesitan del empoderamiento de los estudiantes para mejorar su motivación hacia el aprendizaje (Ortiz-Colón et al., 2018) son importantes en el ejercicio de las prácticas educativas digitales, pues posibilitan a los cuerpos interactuar con artefactos que los ponen en movimiento en relación con el conocimiento, utilizando contenido multimedia como videos, audio, imágenes y enlaces web, lo cual es sumamente relevante para la construcción de las trayectorias de las prácticas educativas digitales en los espacios que devienen en la educación digital.

En cuanto a los *cuerpos expandidos navegando en el mundo digital*, estos interactúan con el metaverso, que se ha vuelto cada vez más una realidad en las prácticas educativas digitales, por la forma en que pueden moverse dentro de él, mediante avatares y personajes que representen su cuerpo, y que permiten tener una apariencia física que en la vida real no se atreverían a tener (y en este sentido funcionar como una imagen liberadora), es por esto que “mi imaginación no realiza ni proyecta otra imagen más que la del avatar” (Estudiante E31_JMOMA, 2023). Se evidencia una transición que se está viviendo y que nos transporta poco a poco hacia el metaverso, suponiendo que nuestros cuerpos tienen una conciencia, es un tránsito de un mundo a otro, entre nuestra realidad y la realidad virtual, mundos de los cuales se podría decir que tienen sus propias reglas tanto de limitaciones, interacción/sociabilidad (Según lo comenta el estudiante E27_AEVP, 2023).

Pensar en los cuerpos expandidos navegando en el mundo digital trae memorias de la infancia, por ejemplo, la película Ralph el demoledor, que propone una visión de cómo sería la vida dentro de un videojuego; parece algo divertido, pero al momento de desconectar la máquina de una fuente de energía, todo desaparece. Algo así ocurriría en la realidad: si nos desconectáramos del mundo digital, dejaríamos atrás nuestro cuerpo virtual, que es dependiente de todo este mundo, en el que se mueve con una identidad creada. Según lo comenta el estudiante (E20_AFMR, 2023) así:

En el mundo digital todos creamos un cuerpo de acuerdo a lo que dicta la sociedad; lograremos avanzar tanto tecnológicamente que crearemos un mundo digital casi tan disfrutable y real como la realidad misma, un escenario tan bien hecho que los cuerpos parezcan tangibles o que parezcan que están ahí.

Los cuerpos navegan de manera holográfica, con una imagen que se puede alterar tanto física como mentalmente. Se transporta y sumerge en campos donde el mundo material no es posible, tienen la oportunidad de llegar a lugares sin necesidad de desgaste físico. “Imagino el cuerpo como en el libro: *Ready Player one*, donde su valor social se sustenta en cuánto es lo que posee dentro del mundo digital, un cúmulo de información almacenada en cajitas que flotan por el mar del mundo digital” (Estudiante E18_JPL, 2023).

Por consiguiente, los cuerpos expandidos por el mundo de lo digital plantean una tensión

frente a la materialidad del cuerpo, tal como lo señala el estudiante así:

Mi cuerpo es físico, palpable, material. Lo digital nos roba lo humano, y nos asemeja cada vez más a su imagen. Nos convertimos en seres multiespaciales, sin la necesidad de estar, estamos. Mi cuerpo se expande, pero ¿Me expando yo con él? El cuerpo se volvió noción, dejamos de anhelar lo tangible porque se volvió prescindible. Queda la preocupación de que algún día el alma, el espíritu, el yo, corran con la misma suerte (Estudiante E10_DH, 2023).

No hay duda de que todo cuerpo es material; por tal motivo en la investigación se hace énfasis en el cuerpo expandido que navega por el mundo digital e interactúa en el ciberespacio, aprendiendo, educándose, experimentando de la misma manera en ambos territorios, pero dejarse quitar la materialidad para reducirla a lo digital es una tensión que aparece y que se discute, de ahí que no se haga referencia a cuerpos digitales, sino a cuerpos expandidos en lo digital. Además, en esta era digital, es necesario estar al tanto de los avances tecnológicos y el uso de los dispositivos, tal como lo confirma el estudiante:

El cuerpo físico no es nada sin mi cuerpo expandido en lo virtual. Puedo decir que, en la actualidad media parte de mi vida necesita de un dispositivo para seguir funcionando. Por ejemplo, en un *call center*, hay un usuario en diferentes plataformas, las cuales permiten interactuar con los clientes de una empresa que actualmente se encuentran en Estados Unidos y otros países (Estudiante E5_LS, 2023).

En la era digital las prácticas educativas entran a otros mundos por medio de la interacción con la información “anteriormente, no hace mucho, era nuestra mente la que se iba lejos imaginando mundos, ecosistemas, fórmulas matemáticas y químicas, era una cuestión básica de presencia en la que nuestros cuerpos permanecían en su lugar” (Estudiante E34_LCHO, 2023).

Los teléfonos celulares nos han ofrecido hoy la posibilidad de convertirnos en cuerpos omnipresentes, las nuevas interacciones en las prácticas educativas digitales exigen de nosotros estar atentos a todos los acontecimientos posibles, que no solo se producen en la vida real, sino además los que acontecen en el mundo digital. Estos dispositivos no solo forman parte de nuestras vidas, se constituyen además como parte del cuerpo orgánico. Se convierten en herramientas indispensables para la interacción con otros y para el desarrollo de muchos de nuestros quehaceres diarios, como lo son el recordar agendas de trabajo, registrar el ritmo del corazón, la interacción social, la adquisición de nuevos conocimientos. El teléfono se configura dentro de las dinámicas sociales como un refugio, se ofrece como una zona de confort, pues según el estudiante (E36_SA, 2023) “en el momento en que no queremos habitar una situación o un lugar, optamos por habitar el teléfono”.

Los cuerpos humanos y no humanos vibran, producen y crean, experimentando otras maneras de estar en relación; son corporalidades que están en movimiento a través de cuerpos expandidos que transitan por el mundo digital produciendo conocimiento, haciendo que las prácticas educativas digitales tengan la oportunidad de moverse por la tecnología de lo digital, teniendo una configuración en un territorio que no es fácil.

Por consiguiente, traer la tecnología con sus múltiples aplicaciones en la interacción

de los cuerpos en las prácticas educativas digitales en la escuela, es una forma de estimular la movilidad del conocimiento, lo cual es interesante a la hora de cartografiar los entornos de enseñanza y aprendizaje que acontecen en la educación en la era digital, y con el apoyo del estudio netnográfico se pueden identificar retos y oportunidades en la formación de los estudiantes.

Conclusiones

Se puede concluir que la netnografía como metodología para el estudio de los cuerpos en las prácticas educativas digitales es relevante para la comprensión de las formas culturales de interacción de los cuerpos en lo que se conoce hoy como la cibercultura, porque, a través de los entramados por los que son producidos los cuerpos en el ciberespacio como territorio sin lugar en la era digital se abre la puerta para que los cuerpos sean conocidos como una expansión, cuerpos expandidos, sin dejar de ser lo que son en su espesor carnal, “desde la posición teórica de Tim Ingold así: el cuerpo como una dimensión constitutiva del ser humano, sin el cual no es posible comprender el modo de estar siendo con los otros en el mundo” (Pich, 2021, p. 2). Esto permite que los cuerpos no se vean en el mundo digital como una información instrumentalizada, sino que comiencen a percibirse “como una dimensión de la corporalidad, circulando datos y prácticas experienciales del cuerpo en la red” (López, 2021, p. 5); se trata pues de dejar de ver los datos como información, para comenzar a percibirlos como un dimensión de nuestra corporalidad, un fundamento epistémico importante para la discusión de los estudios culturales y los lenguajes contemporáneos.

Investigar sobre las prácticas educativas digitales desde un estudio de tipo netnográfico permitió la comprensión de la cultura de las comunidades virtuales online, en sus formas de relacionarse con la estructura social, a través de las diferentes aplicaciones como WhatsApp, Instagram y TikTok, que en gran parte se usan para el entretenimiento, además, de “facilitar nuestra vida y crear nuevos problemas, nuevas formas de socialización” (Lara 2019, p.95). En este sentido, la investigación sugiere alfabetizar sobre estas aplicaciones, favoreciendo una perspectiva que descubra la naturaleza de cambio en las relaciones de los cuerpos con la educación en sus formas de enseñanza y aprendizaje en la era digital, la cual “ha permitiendo que las relaciones humanas cambien drásticamente y se creen nuevos entes dentro del ciberespacio, en donde el concepto de tiempo y espacio no es el que se tenía anteriormente” (Martínez et al., 2014, p. 94).

La netnografía permitió acceder a un nuevo territorio, en el cual se producen vínculos y relaciones entre los cuerpos humanos y no humanos, materialidades que entran en interacción por medio de las comunidades en red, que crean y recrean otras maneras de habitar un espacio sin lugar llamado virtual, y para lo cual la antropología como ciencia de la educación tiene un reto y una oportunidad para producir conocimiento, a partir de las tensiones que se experimentan en los flujos que atraviesan los estudiantes, como corporalidades en movimiento en un mundo revolucionado por la tecnología.

Declaraciones finales

Contribución de los autores. Antonio Claret García Botero: Desarrollo conceptual, investigación, escritura, análisis, metodología, discusión.

Teresita Ospina Álvarez: Conceptualización, supervisión, escritura-revisión y edición, curaduría de datos.

Conflicto de intereses. No hay conflicto de intereses que puedan ser declarados

Financiación. Este artículo es producto del proyecto de investigación “Los cuerpos en las prácticas educativas digitales en Instituciones Educativas de Medellín” del Doctorado en ciencias de la Educación de la Universidad San Buenaventura, en la Línea de Estudios Culturales y Lenguajes Contemporáneos, potenciando su metodología; no recibí ningún tipo de financiación por parte de instituciones públicas o privadas.

Implicaciones éticas. La investigación requirió la aprobación del Comité de Bioética de la Universidad de San Buenaventura, centrándose en la revisión de consentimientos informados, cartas de autorización por las instituciones educativas donde se realizó el estudio y los instrumentos de recolección de información.

Referencias

- Bover, J. (2009). El cuerpo: una travesía. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 30 (117), 23-45. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13712894002>
- Castro, J. y Farina, C. (2015). Hacia un cuerpo de la experiencia en la educación corporal. *Revista Brasileira de Ciências Do Esporte*, 37(2), 179-184.
- Del Fresno, M. (2011). *Netnografía. Investigación, análisis e intervención social online*. Editorial UOC.
- Deleuze, G y Guattari, F. (2002). *Rizoma y otros textos*. Editora Nacional.
- Galeano, M. (2021). *Investigación cualitativa. Preguntas inagotables*. Editorial Universidad de Antioquia.
- Gutiérrez, I., González, L. y Córdoba, Z. (2017). La práctica educativa en la escuela formadora de maestros de la Universidad de los Llanos. *Orinoquia*, 21(2), 85-93. <https://www.redalyc.org/journal/896/89657629010/html/>
- Hall, S. (2010). *Sin Garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Universidad Andina Simón Bolívar. Sede Ecuador. Instituto de Estudios Culturales y Sociales, Pensar, Enviñón Editores.
- Islas, C. y Carranza, M. (2017). Ecosistemas digitales y su manifestación en el aprendizaje: Análisis de la literatura. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 17(55), 1-13. <http://dx.doi.org/10.6018/red/55/9> http://www.um.es/ead/red/55/islas_carranza.pdf
- Jackson, M. (1983). *Conocimiento del cuerpo*. Massey University. <https://es.scribd.com/document/374287460/Jackson-M-conocimiento-Del-Cuerpo>
- Kozinets, R. (2010). *Netnography*. Sage.
- Lara, J. (2019). Descolonialidad y cibercultura: topología de múltiples intersecciones. *Millcayac - Revista Digital de Ciencias Sociales*, 6(10), 89-100. <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/millca-digital/article/view/1725>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- López, A. (2021). Datificación y corporalidad digital: ¿Son los datos un nuevo cuerpo? *Atenea Cyborg*. https://www.elsaltodiario.com/atenea_cyborg/datificacion-y-corporalidad-digital-son-los-datos-un-nuevo-cuerpo
- Martínez, L. Leyva, M. y Félix, L. (2014). *Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales*. Red Durango de Investigadores Educativos.
- Massumi, B. (2018). Lo que puede un cuerpo. *Errata. Revista de Artes Visuales*, 19, 93-11. https://issuu.com/idartes/docs/errata_19_web_agosto_16.
- Nancy, J. (2007). 58 Indicios sobre el cuerpo: Extensión del alma. La Cebra.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44(1), 1-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Pich, S. (2021). Devenir un cuerpo vagueando: la educación y el cuerpo en el pensamiento de Tim Ingold. *Educação em Revista*, 39(28). <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.3290>
- Schensul, S. Schensul, J. y Le Compte, M. (1999). *Essential ethnographic methods: Observations, interviews, and questionnaires* (Book 2 en *Ethnographer's Toolkit*). AltaMira Press.

Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica.

Tejero, J. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y socio sanitario. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. <https://tinyurl.com/mstm45wr>