

**POR:**  
 - MA. CRISTINA  
 FUENTES ZURITA  
 - HYLDELY  
 GARDUÑO OLVERA

# El Aprendizaje Informal de las TIC en los cibercafés de Iztapalapa

UAM-I

- El fin que persigue esta presentación, es dar algunos elementos de reflexión para poder empezar a nombrar y construir un habitat digital en México, libre, creativo y resguardado, donde el joven actual sea capaz de incluirse en la producción del saber contemporáneo

**CONTENIDO:**

Resumen	
Introducción	
1 Aprendizajes Informales	
2 Saberes, aprendizajes y modos de aprender	7
3 Conclusiones o hallazgos	9
Bibliografía	11

## Resumen

A partir de la investigación exploratoria realizada en 17 cibercafés de Iztapalapa entre el 2001-2006, presentamos un análisis de aprendizajes informales que los usuarios reportaron sobre el uso de Internet en estos espacios. La información se extrajo de la aplicación de 10 entrevistas comprensivas (Kauffman) a usuarios y operarios, así como de tres tipos de registros de observación realizados: el llamado

“insitu”, que reporta las actividades del usuario frente a la computadora acompañados por el investigador, el registro de “favoritos” de 40 computadoras utilizadas y el registro del “observador oculto” que describe las actividades de usuarios y operarios en los cibercafés. Esta investigación da cuenta de dos tipos de aprendizajes informales: en el primero, los jóvenes en el cibercafé crean identidades / identificaciones mediadas por la tecnología y aprenden a estar en la globalización a través del consumo de herramientas y páginas digitales; en el segundo, el aprendizaje es de tipo autodidacta y se logra a través de la experiencia, del “picoteo” y juego que se logra en ambientes de confianza con familiares, amigos, operarios, y otros usuarios.

## Introducción

Heidegger (1951) en su reflexión sobre ¿qué es habitar?, nos dice que no todo lo que aloja es una vivienda y no todas las construcciones son viviendas. Aunque tener donde alojarse es en efecto algo tranquilizador. Este es el caso del espacio del cibercafé popular investigado, que aloja a jóvenes de sectores populares de la delegación Iztapalapa.

El autor propone que habitar es el fin que persigue todo construir y que para que acontezca un habitar, hay que construirlo, nombrarlo.

Este es el fin que persigue esta presentación, dar algunos elementos de reflexión para poder empezar a nombrar y construir un habitat digital en México, libre, creativo y resguardado, donde el joven actual sea capaz de incluirse en la producción del saber contemporáneo y nosotros como profesores podamos acompañarlos con ejercicios de distanciamiento crítico, ideando con ellos inversiones y aprendiendo de ellos.

La propuesta de Deleuze (1980) sobre como una sociedad es definida a partir del tipo de alianzas o las combinaciones diversas que ella realiza con sus herramientas y no por las herramientas que ella posee guía esta reflexión, así como la lectura que el mismo autor realiza en 1989 sobre el dispositivo de Foucault, como arreglo de elementos de diversa naturaleza tanto objetivos como subjetivos, donde también se encuentra lo simbólico, para que algo ocurra.

**Como resultados de esta investigación se mostrarán elementos del aprendizaje informal, que logran los jóvenes usuarios entrevistados en los cibercafés populares de Iztapalapa, cuando se enfrentan a la adquisición del manejo de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y la Internet en nuevos espacios que ofrece el mercado.**

Lo anterior nos lleva a pensar que el arreglo de los cibercafés como espacios públicos de acceso a internet en México tendría que tener como objetivo construir un ambiente (entorno) enriquecido con recursos, mapas cognitivos y acompañamientos para pensar la acción que ahí se realiza y propiciar formaciones para la complejidad del sujeto y de la sociedad digital.

¿Que significó el espacio digital y el cibercafé popular para los jóvenes en Iztapalapa? Fue una de las preguntas que nos hicimos durante la investigación realizada en 17 cibercafés en esta demarcación durante los años de 2002-2006.

Al investigar la relación entre el joven, su subjetividad e internet, no hay que olvidar que el mundo de los objetos el espacio de conexión, la decoración del lugar, las herramientas técnicas, el ambiente que ahí se genera, en este caso el cibercafé, etcétera permanece aunque nos alejemos de ellos, aun cuando hacemos una reflexión sobre nosotros mismos, como lo es un viaje de introspección o al atravesar el espacio digital.

Por ello consideramos necesarias las investigaciones en contextos locales particulares que permitan contribuir al análisis de los usos y significados de la tecnología digital por los jóvenes mexicanos, pues el mundo global lo convoca a participar del lenguaje digital y en el cibercafé ocurre que:

- Se aloja el cuerpo del joven para crear un entre-dos donde ensayar a ser y a hacer con lo digital.
- Se forma como migrante ilegal al no contar con un marco legal que lo ampare y le ofrezca recursos necesarios para lograr un uso singular.
- Cuenta con un ethos local que lo acompaña sin resolver su incorporación competitiva al mundo global.

Para que este entre-dos del cibercafé popular donde el sujeto practica su ser digital se transforme en un dispositivo de autoformación y el espacio digital en un habitat, realizamos una investigación de los espacios que hoy ocupan con la idea de lograr usos singulares sociales y colectivos que superen la individualización que la tecnología conlleva, y que presentamos a continuación a través de mostrar un análisis de los aprendizajes informales que ahí se efectúan.

## 1. Aprendizajes Informales: Usuarios

Como resultados de esta investigación se mostrarán elementos del aprendizaje informal, que logran los jóvenes usuarios entrevistados en los cibercafés populares de Iztapalapa, cuando se enfrentan a la adquisición del manejo de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y la Internet en nuevos espacios que ofrece el mercado.

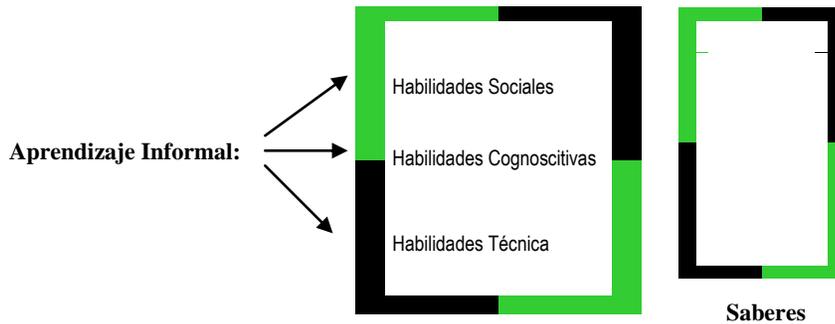
Esta experiencia de aprendizaje informal, tiene que ver con las maneras de aprender el manejo de la tecnología y con la lógica de uso por parte de los usuarios en estos, sin un objetivo educativo planeado; así como con el aprendizaje del lenguaje digital que se da por fuera de las instituciones de educación.

Estos espacios, al promover su acceso, han propiciado la adquisición de nuevas habilidades tanto sociales como cognoscitivas referidas al manejo de la técnica, a través de nuevas prácticas “socioculturales” como estar fuera de casa, paseándose y entrar al cibercafé.



Lo anterior permite al joven adentrarse en la construcción de saberes nuevos e insospechados, ya sea sobre música; relación entre los géneros; conectarse en red y comunicarse con una sensibilidad “digital”, los juegos electrónicos o conocimiento sobre países diversos a través de juegos. Muchas de las veces antes de encontrarse con instrumentos o recursos para un desempeño educativo de corte escolarizado, como las enciclopedias y los traductores, o la educación a “distancia”.

Esquema No. 1. “Habilidades involucradas en el aprendizaje informal”



El aprendizaje al que se hace referencia se consigue a través de la experimentación, de la práctica y de la puesta en marcha de saberes tanto nuevos como viejos de los usuarios de sus contextos; de saber hacer, saber ser.

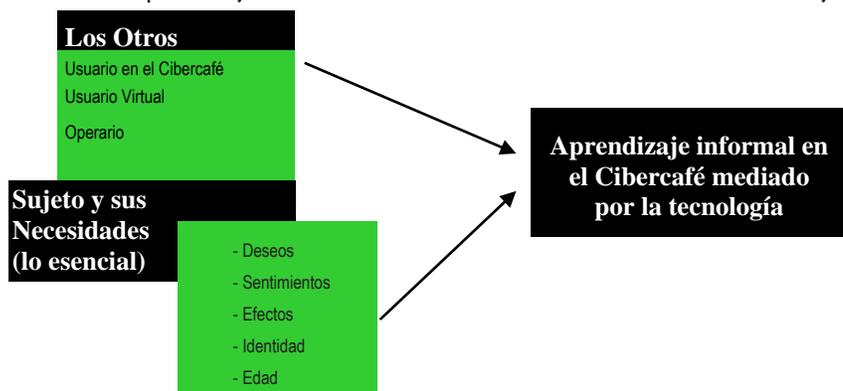
El aprendizaje al que se hace referencia se consigue a través de la experimentación, de la práctica y de la puesta en marcha de saberes tanto nuevos como viejos de los usuarios de sus contextos; de saber hacer, saber ser. Saberes que como veremos comprenden e introducen distintas categorías de interpretación de la experiencia, así como métodos de búsqueda y validación de afirmaciones (como quién sabe más en el grupo; quién hizo la tarea o quién quemó el último disco de la banda favorita).

De acuerdo con este aprendizaje que logra el joven es sobretodo de corte instrumental (Habermas, 1971), dirigido a manejarse en el medioambiente, donde actuar es más estratégico y no comprende precisamente, un aprendizaje sobre la reflexión crítica, como el que se podría promover en la escuela. Sin embargo se encontró que en este cibercafé los jóvenes aprenden a narrarse y dicen sentirse “más libres”.

Otro elemento más del aprendizaje informal en el cibercafé popular, es que involucra la ayuda de otros (usuarios y operarios), incluyendo sólo una intención espontánea; sin un interés emancipador o integrador del tejido social. Está presente la experiencia, lo que se vive en el momento, los deseos, los sentimientos (de reconocimiento por ejemplo) y la identidad personal (roles, soportes) que se encuentra en construcción, por el mismo hecho de ser joven, y la identidad social.

Este aprendizaje informal se ubica en un contexto cultural, social y económico particular, con influencia en las necesidades de conexión de los usuarios (buscar información en la red para hacer una tarea, comunicarse electrónicamente con un pariente que está en el extranjero, de preferencia en Estados Unidos.)

Esquema No. 2. “Relación aprendizaje informal de las TIC’s e Internet, lo existencial del sujeto, los otros y el contexto”



Estas son algunas de las necesidades del joven, además de las tecnológicas, que se despliegan en el cibercafé: exploración sus deseos eróticos o amorosos que dependen de la edad, el resolver sentimientos de soledad, búsqueda de afectos o de signos de identidad social reconocida, que se desprenden generalmente de la cultura global. En el cibercafé conectado, estas necesidades se confrontan con modelos recreados a través de imágenes mediáticas virtuales, que circulan en la red y que son una invitación a entrar a un juego construido de espejos/objeto/mercancía.

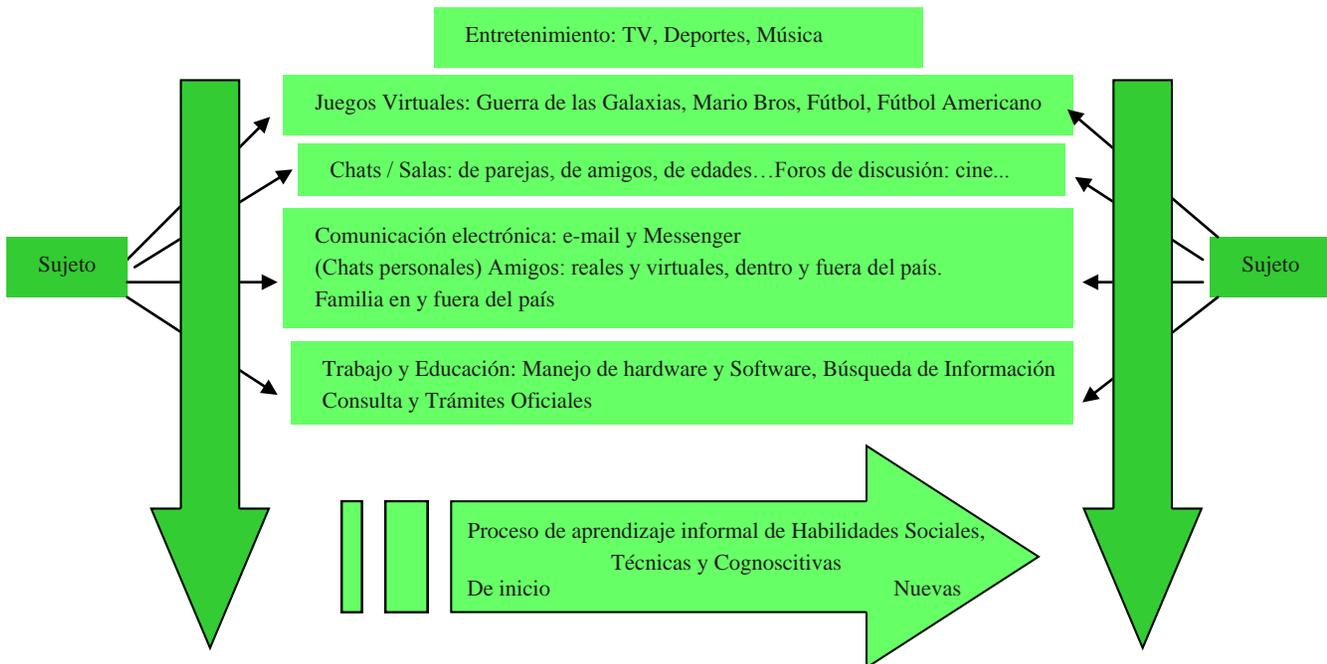
Los objeto/mercancías (imágenes) mediáticas se presentan como reflejos simbólicos y hacen operar múltiples procesos de identificación. Así se construyen identidades menos monolíticas y consistentes que las tradicionales, fácilmente cambiantes por estar basadas en lo sensible, en las imágenes y la experiencia que suscitan, identidades múltiples y más tecnificadas. Esto es favorecido entre otros practicas que ahí se desarrollan por el tipo de software que tiene que ver con la invitación a juegos de cambios de roles y la pertenencia a una comunidad global.

Realizaban el acceso a estas fantasías construidas socialmente, como la que en ese momento acompañaba a los usuarios en el cibercafé conectados al walkman, donde el joven escuchaba el sonido elegido, como si fuera la música de fondo de la película que querían vivir ese día. La identidad técnica atribuida a los jóvenes, aparece como una resolución para entrar a una modernidad conducida por el mercado, que multiplica la experiencia individual, sin tomar en cuenta su realidad. En este sentido tendríamos que hablar de las cifras sobre el trabajo informal, los niveles de educación, la violencia y la exclusión de políticas públicas en el caso de Iztapalapa.

Hay algunos autores quienes afirman que es un escape, otros niegan que la interacción que se da en estos espacios informales, propicia el acceso al conocimiento, a partir de que se encuentra un alto contenido erótico-sexual en las búsquedas; sin embargo, al observar la operación de un joven usuario/a frente a la computadora, vemos que además de ganar rapidez por la práctica, realiza varias operaciones a la vez. Para redactar un texto: entra a varias páginas de buscadores simultáneamente y al mismo tiempo que lee, elige y hace síntesis, mantienen conversaciones en el chat, contestar un e-mail, mientras selecciona la música que va a bajar.

Algo que está en discusión, es qué tipo de conocimiento les está ofreciendo el mercado. Sin embargo resulta difícil negar lo que está pasando en este proceso de aprendizaje informal entre el sujeto, la máquina y la Internet.

Esquema No.3 “El proceso de aprendizaje informal y la Internet





Un hallazgo importante es que en estos espacios, a diferencia de los centros de cómputo de las universidades, el proyecto personal y existencial es el que define la apropiación de la tecnología en el cibercafé.

En la resolución de ese proyecto, encontramos la huella del sujeto- autor, que imprime a la técnica un objetivo diferente al uso proyectado, lo enviste de significados y fines particulares personales, y más humanos (cándidos o viles). Por ello se propone conceptualizar en estos espacios el desarrollo de una formación como barroca, donde confluye lo personal, lo existencial, lo afectivo, lo simbólico identitario, el ethos sociocultural que propicia la resignificación de la técnica en lugar de su rechazo.

Tanto la respuesta como la formación barroca que se da en los cibercafés, en relación al manejo de las distancias, nos permiten señalar, como lo veremos más adelante, que el aprendizaje y los modos de aprender que aquí se dan, articulan (al mismo tiempo) dos grandes dimensiones que lo caracterizaron: lo técnico y lo identitario/existencial.

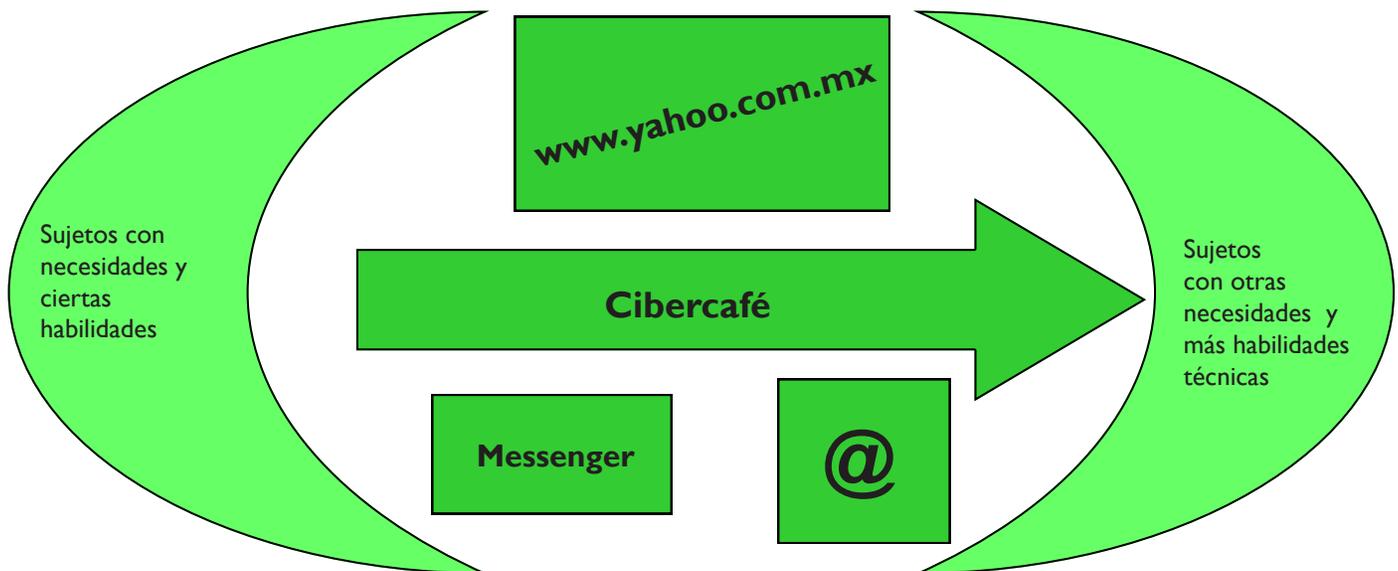
El cibercafé popular opera como un espacio de configuración de identidades técnicas como: expertos en quemar música, en juegos virtuales, etc.

Esquema No. 5 “Articulación de los dos grandes componentes del aprendizaje informal en el cibercafé popular”



Dicho lo anterior, podemos considerar que el cibercafé popular opera como un espacio de configuración de identidades técnicas como: expertos en quemar música, en juegos virtuales, etc. a través de nuevos aprendizajes, comportamientos, habilidades, destrezas y competencias, acompañados de una micro cultura que actualiza lo propio.

Esquema No.6 “El cibercafé como espacio de configuración de identidades técnicas”



## 2- Saberes, aprendizajes y modos de aprender

**Si el operario es competente en el manejo de la tecnología y también en el trato que da a los usuarios, éstos pueden aprender más por sí mismos**

Los proyectos personales de los usuarios, detectados por el análisis en relación al uso de la tecnología en los cibercafés, generan ciertos aprendizajes y ciertos modos de aprenderla. Estos modos se refieren a necesidades pedagógicas por parte de los usuarios e intervenciones particulares por parte de una amplia gama de auxiliares pedagógicos que pueden ser los operarios u otros usuarios o amigos virtuales, quienes actúan como mediadores para lograr este aprendizaje.

La dinámica de aprendizaje fue señalada por los usuarios entrevistados y ubicada en los textos de las entrevistas realizadas, recuperando tres elementos: la interacción que se da entre los usuarios y los operarios del cibercafé, la interacción de los primeros frente a la máquina y de la revisión del registro de favoritos de varias computadoras.

Lo primero que fue evidente, es que operan una serie de saberes en relación a las formas de relacionarse, donde se imprime un saber ser y hacer, del medio particular, transformando los cibercafés en lugares de encuentro. Estos saberes se presentan de manera articulada en el cibercafé y configuran una micro cultura entorno al aprendizaje y la pedagogía, en la que los jóvenes se sienten a gusto.

El saber hacer ya existente, se refiere tanto a la alfabetización digital con la que los usuarios ya cuentan al llegar al cibercafé, generalmente es adquirida en la escuela, combinada con la transmitida por los amigos y con el acercamiento de las habilidades técnica y sociales del operario.

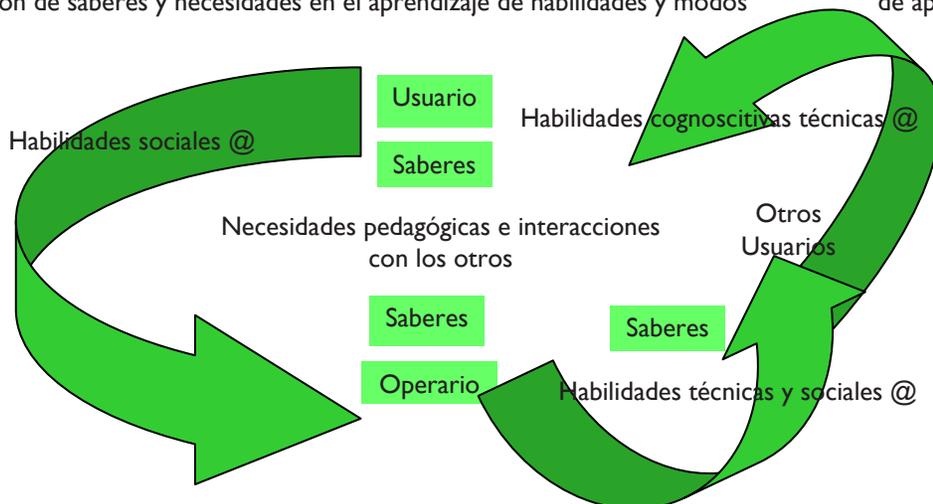
Esta habilidad del operario en muchos de estos cibercafés acompaña y facilita la práctica con la máquina, el teclado, el Internet, los programas o software y el acceso a la información. Si el operario es competente en el manejo de la tecnología y también en el trato que da a los usuarios, éstos pueden aprender más por sí mismos en el cibercafé, pues el operario les ofrece confianza que estimula su deseo de aventura con la máquina.

El saber ser, se refiere a poner en práctica dos elementos fundamentales: la presentación de una identidad deseada, el cómo quisieran ser, sin que por ello olviden su identidad real, ellos dicen: “bueno, no hay que creérsela”.

Este saber está dado por el sujeto y también se registra por el tipo de contenido que busca de acuerdo a sus intereses. Éste generalmente tiene que ver con la búsqueda de información que se relaciona con tareas escolares, trabajo, realización de trámites vía llenado de formatos y con otras necesidades personales, como son los juegos de entretenimiento y el chat.

Es decir, en el cibercafé se observó un interés marcado muchas veces por el género: fútbol, programación televisiva, lucha libre, tarjetas postales, moda, hasta libros de un autor preferido, expresando su ser y el tamaño de su horizonte cultural.

Esquema No. 7 “Relación de saberes y necesidades en el aprendizaje de habilidades y modos de aprender con los otros”.



Esquema No.8 “Configuración de identidades técnicas: resultado del aprendizaje informal en un cibercafé de las NTIC’s e Internet, y el proyecto personal.”



\*Algunas de estas páginas están en español, no existían al inicio de la investigación, se han ido creando a partir de reconocer las demandas de los usuarios, unas ofrecen ayuda para hacer la tarea, otras para buscar pareja y otras más para hacer traducciones. (España ha aprovechado la demanda hispánica)

En segundo lugar fue evidente que efectivamente, existe un aprendizaje por parte de los usuarios, mismo que es significativo y útil, no sólo para su formación escolar y laboral, sino también para resolver sus necesidades de vida cotidiana y su desarrollo personal, que pasa por expresarse, narrarse, comunicar. Estas cuestiones se han llamado existenciales, pues intentan resolverse en el acceso cotidiano a elementos de las identidades técnicas.

Dentro de este aprendizaje informal, las habilidades adquiridas más evidentes fueron las de tipo técnico y cognitivo, relacionadas con el manejo de la tecnología (desde el manejo del teclado hasta buscar información en la red). Estas habilidades de tipo técnico se desarrollan al entrar al mundo de la máquina e Internet lo cual despliega más habilidades sociales y cognitivas que conforman los elementos de identidades técnicas construyendo nuevos saberes y conocimientos, que les permite vivir la experiencia de lo cotidiano, en el encuentro de identidades socioculturales que, muchas veces no interesan a la escuela. (Expertos en su música, en jugar con sus amigos, en el desarrollo de una química digital y de género etc.)

Esquema No. 9 “Sobre las Identidades Técnicas”



Existe un aprendizaje por parte de los usuarios, mismo que es significativo y útil, no sólo para su formación escolar y laboral, sino también para resolver sus necesidades de vida cotidiana y su desarrollo personal.

Estas identidades técnicas se ganan en una práctica autodidáctica o en la configuración de una identidad de autodidacta (se dice del que se instruye por sí mismo) de manera autodirigida y que detectamos sobre todo en los modos de aprender a manejar la Internet y que se presenta más adelante.

La autodidaxia es el resultado de la creatividad (capacidad humana que produce contenidos mentales de cualquier tipo) y el ingenio (talento para discurrir e inventar con prontitud y facilidad). La creatividad son todas las maniobras que se hacen para obtener información palabras, palabras afines, búsquedas.

El tipo de usuario autodidacta que encontramos, desarrolla habilidades por sí solo, de acuerdo a sus intereses: laborales, escolares, o personales, de ahí saca el tema y eso le permite buscar rutas: páginas, programas, canciones, fútbol, buscar parejas, si se tiene amigos virtuales lo lleva a conectarse con la cámara de foto etcétera. Haciendo y viviendo se adquieren herramientas para un mejor uso de la tecnología que se tiene al alcance, generando más temas para el mercado y sin embargo adquiriéndose fuera de la lógica de competencia laboral que demanda el mercado laboral.

Haciendo y viviendo se

Cuadro I. Los elementos que coadyuvan al aprendizaje:

adquieren herramientas para un mejor uso de la tecnología que se tiene al alcance, generando más temas para el mercado y sin embargo adquiriéndose fuera de la lógica de competencia laboral que demanda el mercado laboral.

La confianza, el ambiente, las reglas flexibles, la decoración
Los juegos
El aprender con los otros, la mediación
Las necesidades de relacionarse: los roles...el humor y el chiste
El chateo
La Internet
El ingenio y la creatividad
Los prerrequisitos de aprendizaje digital de la escuela
Las actividades escolares: distancia geográfica y la facilidad

### 3- Conclusiones o hallazgos

De la máquina al artefacto

Uso como maquina de escribir para hacer las tareas y útil para su vida cotidiana al conectarse.

De los modos de aprender

El manejo de las maquinas, el software y el hardware fuera de la escuela y en los cibercafés: de la práctica técnica, a la identidad técnica (autodidáctica y autodidacta)

El aprendizaje se da de dos formas:

Mediante un acompañante o facilitador (puede ser un familiar, amigo o encargado del establecimiento) que tiene nociones o habilidades básicas sobre el manejo de la Internet, así como conocimientos instrumentales sobre el sistema operativo (Windows) y los editores de textos, destacándose las siguientes habilidades y conocimientos que son los que enseñan:

a) Saber utilizar las principales herramientas de Internet: navegadores, correo electrónico, conocimiento de páginas de contenidos diversos que puedan ir des-de lo académico hasta el entretenimiento (grupos de noticias, charlas, deportes, juegos)

b) Saber “bajar” información de la Red: textos, imágenes, programas...

- Conocer el significado de una dirección: identifican el servidor...
- Conocer y saber utilizar los programas buscadores así como las Web espe-cializadas: de acuerdo a sus intereses.
- Saber determina la información que se precisa buscar además de identificar los conceptos clave relacionados y el área de conocimiento a la que pertenece.
- Saber Acotar la búsqueda lo más posible, y seleccionar la información útil.

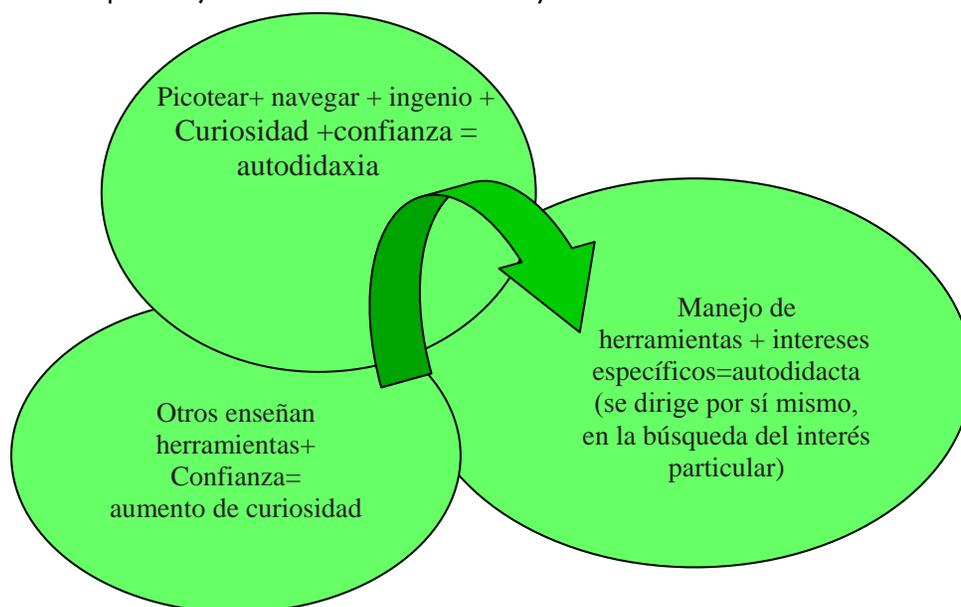
Entrevista chica julio:

-¿Quién te enseñó a conectarte?

-“Me enseñaron... me enseñó una amiga, sí, un día que la acompañé a mandar un mail, entonces como a mí me llamaba la atención eso del Internet y todo, entonces le pregunté que cómo se navegaba, entonces ya me enseñó, me dijo cómo abrir las páginas, mira le das doble clic a la e azul y ya se abre una página y ella me enseñó a sacar mi cuenta de correo y ya me dijo, le das tu contraseña y nadie lo abre más que tú entonces saqué una y así, poco a poco empecé a conocer más páginas ya después si tenía otra duda pues le preguntaba a quien estuviera cerca” y a partir de ahí empecé a navegar yo sola”

Esta nueva “identidad de saber” según Edgar Morín donde todos pueden ser aprendices de todos, con y desde los otros, es de orden ético, y contribuye a construir un nuevo lazo social y un nuevo acuerdo donde las instituciones educativas estén presentes.

Esquema No.10 “Modos de aprendizaje de la Internet: la autodidaxia y el autodidacta”



Lo anterior modifica el estatuto del saber y el contrato de aprendizaje desde la visión de la institución escolar: los jóvenes se informan sobre muchas cosas que pueden enseñar a los maestros, técnicas y de contenido cultural. Esta nueva “identidad de saber” según Edgar Morín donde todos pueden ser aprendices de todos, con y desde los otros, es de orden ético, y contribuye a construir un nuevo lazo social y un nuevo acuerdo donde las instituciones educativas estén presentes.

Esta investigación en general propone lo siguiente:

1. Los cibercafés regulan ciertas distancias sociales/culturales introducidas por las tecnologías digitales.
2. Los jóvenes que se encuentran ahí desarrollan nuevos aprendizajes que son constitutivos tanto de una formación identitaria como educativa.
3. En el cibercafé popular la convergencia de las dimensiones socioculturales, socioeconómicas y socioformativas que porta el sujeto, provoca oscilaciones ambivalentes.
4. Las prácticas realizadas en estos cibercafés inicialmente son existenciales, subjetivas, así como tecnológicas y económicas. Provocan una formación no convencional en los jóvenes impregnada de consumo técnico y afectivo.
5. El paso por el cibercafé popular induce, por y más allá de esta formación no convencional, a esperas confusas de un proyecto formativo y de un trabajo a profundidad sobre sí mismo

## Bibliografía

- ALBERO, B. (2004). "Technologies et formation, travaux, interrogations, pistes de réflexion dans un champ de recherche éclairé" en *Savoirs: Technologies et formation*, no.5, Paris: L'Harmattan, pp.11-72.
- E. MORIN (2002). *La cabeza bien puesta. Repensar la reforma. Reformar el pensamiento*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- \_\_\_\_\_ (2003): *Autoformation et enseignement supérieur*. Paris: Hermès. Science/Lavoisier.
- \_\_\_\_\_ (2000) : *L'autoformation en contexte institutionnel*. Paris: Editions L'Harmattan.
- \_\_\_\_\_ (1998). *L'Autoformation des adultes en langues étrangères: interrelations entre les dispositifs et les apprenants*. Sciences de L'Education. France: Université Paris 7
- Beck, U. *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Barcelona: Anagrama.
- Bernard, M. (2006). *Formación, Distancia y Tecnología*. Barcelona: Ediciones Pomares.
- Habermas, J. (1971). *Conocimiento e interés*. Argentina: Alfaguara.
- Heidegger, M. *Construir, Habitar, Pensar*. Buenos Aires. Disponible en: [http://www.laeditorialvirtual.com.ar/Pages/Heidegger/Heidegger\\_ConstruirHabitarPensar.htm](http://www.laeditorialvirtual.com.ar/Pages/Heidegger/Heidegger_ConstruirHabitarPensar.htm)
- Lipovetsky, G. (2007). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
- \_\_\_\_\_ (1986): *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.
- Robinson, S. (2004). "Cibercafés. Un activo social colectivo", en Arizpe, L. (coord). *Los retos culturales de México*. México: Miguel Ángel Porrúa. pp. 137-152.
- Torres, Ángel. *Los cibercafés. Espacios culturales-educativos para las nuevas generaciones*. Artículo en línea, disponible en <http://www.uam.mx/difusion/revista/julioago03/torres.pdf>
- Yurén, T. (2005). "Ethos y autoformación en los dispositivos de formación de docentes", en Yurén, T., Navia y Sanger (coords.). *Ethos y autoformación. Análisis de dispositivos de formación de profesores*. México-Barcelona: Ediciones Pomares. pp. 19-48.