

Aprendizaje informal a través de las TIC. El caso de los estudiantes de la ESRN 116



Autora: Andrea Ríos
Director: Julio Monasterio
Co- director: Fabian Bergero
2019

Tesis de grado de la Licenciatura en Comunicación Social

Aprendizaje informal a través de las TIC. El caso de los estudiantes de la ESRN 116



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE

FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS SOCIALES

Autora: Andrea Ríos

Director: Julio Monasterio

Co- director: Fabián Bergero

2019

Agradecimientos

A la Universidad Pública por brindarme la posibilidad de desenvolverme y crecer académica y personalmente.

A mis directores de tesis Julio y Fabián por confiar en mí, en mis ideas y por haberme acompañado incansablemente durante todo el proceso.

A mi familia que siempre se mantuvo presente apoyándome, especialmente a mi Mamá y a mi hermana Cintia.

A las amistades que me brindaron su ayuda y creyeron en mí. En especial a Eugenia Lucero, Verónica Álvarez, Camila Yermanos, Ana Muñoz Troncoso y Cristian Dal Piva.

Y a todas aquellas personas que me brindaron su tiempo y me escucharon.

Índice

Parte I	
1. Introducción	Página 6
1.1 Fundamentación	Página 6
1.2 Breve descripción de la ESRN 116	Página 9
1.3 Objetivos	Página 10
1.4. Estado del arte	Página 11
1.4.1. Investigaciones realizadas en Argentina	Página 11
1.4.2. Investigaciones realizadas en otros países.	Página 17
1. Marco teórico	Página 20
2.1. Sociedad de la Información	Página 20
2.2 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)	Página 23
2.3. Aprendizaje Informal	Página 26
2.4. Jóvenes	Página 29
2.5. Categorías teorías específicas	Página 30
2.5.1. Entornos	Página 30
2.5.2. Convergencia y portabilidad	Página 31
2.5.3. Ocio y entretenimiento	Página 32
2.5.4. Cultura Digital	Página 34
2.5.5. Interacción	Página 34
2. Metodología	Página 36
3.1. Aplicación de la técnica de recolección de datos	Página 37
3.2. Glosario de TIC	Página 39

3.2.1. Apps	Página 39
3.2.2. Smart TV	Página 39
3.2.3. Redes sociales	Página 41
3.2.4. YouTube	Página 41
3.2.5. Video Tutorial	Página 41

Parte II. Análisis del aprendizaje informal a través de las TIC

3. Las formas de uso de las TIC como prácticas claves en los proceso de aprendizaje informal	Página 42
4.1 Entornos	Página 42
4.2 Estrategias de aprendizaje informal	Página 52
4.3 Usos	Página 62
4. Conclusiones	Página 75
5. Bibliografía	Página 80
6. Anexo	Página 83

Parte I

1. Introducción

1.1. Fundamentación

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han introducido en la vida social, generando cambios en la percepción de tiempo y espacio ya que brindan la posibilidad de interactuar y comunicarse con otras personas a partir de nuevas experiencias que implican la instantaneidad en las comunicaciones sin la necesidad de compartir el mismo espacio entre los interlocutores, entre otras características que especificaremos a continuación, esto produce nuevas formas de concebir el mundo y las formas de relacionarse en él.

Por su parte los adolescentes se encuentran rodeados de estas tecnologías desde tiempos muy tempranos de sus vidas lo que crea una relación particular entre usuario y máquina, en el que el uso de las TIC los lleva a desarrollar diferentes competencias en entornos digitales.

Nuestro interés ronda en conocer las estrategias de aprendizaje informal que los estudiantes de educación media del ciclo orientado de la ESRN 116 (Escuela Secundaria de Río Negro) de la ciudad de General Roca hacen en entornos digitales. Y las competencias que han adquirido por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Según el Ministerio de Educación de Río Negro la Educación Secundaria es una unidad pedagógica y organizativa cuyos destinatarios son los adolescentes que concluyeron con el Nivel de Educación Primaria. Está dividido en dos ciclos, el primero es el básico de dos años, que es común a todas las orientaciones, luego sigue el ciclo orientado de tres años, que es diferente según las distintas áreas del conocimiento. En el caso específico de la ESRN 116, hablamos de la orientación en artes.

Por su parte cuando hablamos de entornos digitales, nos referimos a los diferentes espacios que brinda internet que permite a sus usuarios visualizar sitios web constituidos por páginas. A su vez se puede *navegar* a través de ellas mediante hiperenlaces, dichos sitios pueden contener textos, imágenes, videos u otros contenidos multimedia.

Estos entornos digitales así como los avances tecnológicos modifican las formas de concebir el mundo y las prácticas sociales, por ello el usuario ya no es el mismo, sino que está expuesto a las diversas experiencias que brindan las tecnologías, esto genera cambios en los modos de aprender. Estos cambios tecnológicos han generado el terreno adecuado para la circulación de la información. Al respecto Martinrey y Marín (2011) dicen que cuando nos referimos a la Sociedad de la Información estamos hablando de que ésta ha adquirido tal importancia que se puede adjetivar a la sociedad entera en torno a ella.

La noción de sociedad de la información apunta a un nuevo modelo productivo. O lo que es lo mismo el término parece apuntar al hecho de que la información pasa a ser en esas sociedades postindustriales el elemento decisivo en torno al cual gira el proceso productivo, pero también determinante de la evolución social en su conjunto. (p.14)

Continuando con lo que sostienen estos autores, se puede decir que la información en la actualidad pasa a convertirse en un factor de importancia de la organización económica con ayuda de la tecnología digital. Como consecuencia, se han manifestado cambios en los ámbitos culturales, políticos y sociales de la vida de las personas, determinados por la transformación de las condiciones espacio-temporales en las interacciones entre los miembros de esas sociedades.

Cabe aclarar que la importancia en cuanto a la información se da en el incremento de los datos y la necesidad de organizarlos, gestionarlos y ponerlos a disposición de cualquier usuario, sostienen los autores.

Por tanto la información de la que aquí hablamos en principio no es cualquier dato o noticia, sino la posibilidad de obtenerlos transmitirlos y gestionarlos masivamente y de modo casi instantáneo en orden a tomar decisiones políticas y económicas, aunque obviamente, como ya hemos señalado, eso tiene a su vez inmediatas consecuencias culturales. (Martinrey y Marín, 2011: p. 26).

En tanto estas herramientas para la transmisión y gestión masiva de la información se encuentran al alcance y disposición de gran parte de la sociedad, es de nuestro interés conocer cómo contribuye en el aprendizaje informal el uso y las experiencias que los estudiantes del ciclo orientado de la ESRN 116 mantienen en las TIC.

Los resultados que se obtengan de esta investigación pueden contribuir a entender mejor a los estudiantes de educación media, conocer la manera en que incorporan nuevos

conocimientos y habilidades por el uso de las TIC a través de procesos de aprendizaje informal. La información que se obtenga de esta investigación puede ayudar al sistema educativo a conocer a los jóvenes para saber las habilidades que han adquirido en este aprendizaje informal y de esta manera crear iniciativas para nuevas propuestas educativas que motiven a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos y aplicar las habilidades obtenidas mediante el uso de estos dispositivos.

1.2. Breve descripción de la ESRN 116

Antes de continuar, consideramos importante describir la institución que elegimos y de la cual procederemos a realizar la selección de la muestra a partir de la población ya propuesta que posteriormente nos permitirá aplicar la técnica de recolección de datos.

ESRN 116 se ubica en calle Las Golondrinas 1682, Barrio Nuevo, ciudad de General Roca, Río Negro. Se inauguró en el año 2005 y el edificio en 2006, por lo que cuenta con una trayectoria aproximada de 14 años. En su inicio contaba con 6 cursos de primer año y 1 de segundo, con un total de 152 alumnos, actualmente la población estudiantil es de 752 estudiantes

En cuanto a sus estudiantes, ellos acuden de distintas zonas de la ciudad, entre ellas, Barrio Nuevo, B. Noroeste, B. Tiro Federal, B. Aeroclub, B. Quinta 25. Estos barrios no pertenecen al centro de la ciudad, más bien están ubicados en la zona norte, se encuentran en un constante crecimiento, actualmente se aprecian tomas en Barrio Nuevo y Barrio Quinta 25 es por este motivo que algunas calles no cuentan con los servicios de agua, gas o luz.

En cuanto a términos de abandono escolar, este existe y cada año se presenta de manera variada: en el año 2018 fue de 11,93 % según datos ofrecidos por el personal de secretaría del establecimiento. Además cuenta con la orientación en artes, el ciclo orientado comienza a partir de 3° año, donde los estudiantes eligen entre modalidades como Teatro, Audiovisual, Visual y Música.

1.3. Objetivos

Objetivo general:

1. Dar cuenta de las distintas formas de uso de las TIC centrandó la observación en los procesos de aprendizaje informal de los estudiantes del ciclo orientado de la ESRN 116 de General Roca.

Objetivos específicos:

- 1.1 Analizar los distintos entornos de aprendizaje que brindan las TIC a los estudiantes de la escuela secundaria ESRN 116 de la ciudad de General Roca.
- 1.2 Indagar sobre las distintas competencias como estrategias de aprendizaje informal incorporadas mediante el uso de las TIC.
- 1.3 Conocer qué hacen en las TIC los estudiantes de la ESRN 116 del ciclo orientado.

1. 4. Estado del arte

1.4.1. Investigaciones realizadas en Argentina

A partir de la lectura de trabajos de investigación realizados por compañeros de la carrera de Comunicación Social y otros que se relacionan con el tema de interés que esta investigación presenta, corresponden a investigaciones realizadas en otras instituciones.

Algunas de estas investigaciones cumplen con otras características relacionadas con la apropiación de las TIC en espacios de educación formal o sobre el solo uso de estas herramientas y si bien no se relacionan en un todo con la investigación que se desea desarrollar, son de interés de igual manera ya que contemplan la idea de uso de las (TIC) y observan a estas herramientas de manera compleja con la capacidad de adaptar su uso en distintos ámbitos de la vida cotidiana.

- La tesis de Julieta Herrador (2017) “La incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en los Procesos Educativos: Un análisis sobre las prácticas en la formación docente”, se centra en analizar los usos y los procesos educativos que surgen a raíz de la incorporación de las TIC a una institución educativa relacionándolos con la comunicación desde las prácticas educativas como procesos de diálogo e interacción.

Entre los puntos de conexión se encuentra la interrogante sobre ¿Qué sentidos y significados construyen los docentes y estudiantes sobre el uso de TIC en los procesos de educación formal? Si bien nuestro enfoque descarta el ámbito de educación formal, el hecho de que pretenda averiguar los sentidos y significados que se construyen sobre el uso de las TIC es de importancia en lo que queremos averiguar. Basándose en Huergo, Herrador, observa a la comunicación como un proceso social de producción de sentidos y significados en los que se puede interpretar las experiencias y relaciona la comunicación con la educación como un proceso en el que se forman sujetos y subjetividades, entiende a este proceso como activo e inacabado y entre sus condicionamientos se encuentran los contenidos los cuales no necesariamente deben ser escolares como la palabra del docente, sino que se pueden encontrar productos mediáticos donde se genere interacción con ellos. En este punto se puede identificar la adquisición de conocimiento mediante el uso de las TIC en un

ámbito que no tiene por qué ser exclusivamente de educación formal. En esta línea Herrador cita a Kaplún, cuando establece que aprender y comunicar son componentes de un mismo proceso cognitivo que se dan de manera simultánea en el que se interrelacionan y necesitan entre sí, a esta idea suma la noción de pensar las instancias de interacción como promovedoras de procesos de aprendizaje porque generan procesos de interacción y construcción de sentidos en los cuales se genera la incorporación o producción de contenidos. En este sentido se puede contemplar a las TIC como un puente en los procesos de aprendizaje ya que permite la interacción y según el uso que le otorgue el usuario construye determinados sentidos lo que posibilita la incorporación o producción de contenidos.

- Jonathan Roco (2017) en su tesis, “Los usos escolares que hacen de WhatsApp, los estudiantes del colegio C.E.M 24° de 5to año de Allen R.N.” enfoca su investigación en conocer la comunicación en contexto de las TIC en la educación, la población que estudia son jóvenes que corresponden a los “nativos digitales”, es decir que son consumidores y próximos productores de contenidos del ciberespacio por lo que parte de su aprendizaje se desarrolla en el entorno tecnológico, esto en particular se vincula estrechamente con el aprendizaje y adquisición de conocimiento en ámbitos educativos no formales el cual es el tema que impulsa la presente investigación. La investigación de Roco tiene como objetivo general, caracterizar los usos escolares que le otorgan a WhatsApp, los estudiantes del colegio C.E.M 24 de 5to año del ciclo lectivo 2016 de la ciudad de Allen R.N. Entre los objetivos específicos que posee su trabajo el que nos interesa destacar es el que busca identificar cuáles son las aplicaciones que poseen los estudiantes en sus dispositivos móviles.

Por otro lado, encontramos relación en algunos puntos específicos de la construcción de su objeto de estudio en cuanto a categorías teóricas como la definición de las TIC, para ello cita a Martinrey y Marín (2011) que sostienen que las TIC son herramientas tecnológicas que convergen con los medios de comunicación de masas lo que provoca la digitalización y la reorganización en términos multimedia. También habla sobre el rol de las tecnologías en la realidad para ello toma lo que dice Buckingham (2007) cuando afirma que la tecnología es producto de determinaciones sociales e históricas

y las formas que adoptan muestran los intereses de los actores sociales e instituciones sociales que establecen con anterioridad la manera en que se utilizaran como también quien la utilizara dicha tecnología.

Así mismo, habla de la web 2.0 como uno de los factores que permitió que se desarrolle la tecnología como la conocemos actualmente y entre las numerosas características que menciona, la que nos interesa remarcar es la colaboración de los usuarios para lograr una meta específica y aclara que en el proceso de aprendizaje del alumno no siempre tiene que intervenir un docente porque el estudiante que usa herramientas que se encuentran a su disposición que en su etapa de creación y que no fueron pensadas para tal fin puede dar lugar al aprendizaje mediante su uso diario. Este punto es clave para acercarnos a lo que intentamos conocer cuando hablamos del aprendizaje por el uso de las TIC en ámbitos de educación no formal. En la línea del concepto de aprendizaje colaborativo y para sostener su postura Roco cita a Driscoll y Vergar (1997) quienes dicen que para que haya aprendizaje colaborativo además de trabajar juntos los sujetos deben cooperar en el logro de una meta que no se puede lograr individualmente.

Otro de los conceptos que utiliza en la construcción de su objeto de estudio es el de nativos digitales y es de nuestro interés este concepto ya que se refiere a jóvenes que nacieron en la década del 90 o posterior a ésta, por lo que están familiarizados con el lenguaje, práctica y uso de las TIC, lo que a su vez involucra que se desenvuelvan con mayor fluidez en entornos tecnológicos.

Aborda además el concepto de juventud y para ello toma los aportes de Rossana Reguillo (2000) quien considera a la juventud, como una categoría construida culturalmente, en el que ellos se construyen así mismos, es de nuestro interés este concepto ya que la población con la que vamos a trabajar también corresponde a esta categoría al tratarse de estudiantes que se encuentran cursando en nivel medio de su formación educativa formal y no cuentan con la edad legal para trabajar. En su investigación Roco pretende caracterizar los usos escolares que le otorgan a WhatsApp los estudiantes y dice que los jóvenes se identifican con las Apps que poseen en sus teléfonos móviles o Tablets en cuanto a sus intereses, costumbres,

relaciones sociales y seguido por sus hábitos se integran a comunidades virtuales e interactúan con personas con las que comparten intereses.

Como estrategia metodológica para recabar información Roco llevó a cabo una triangulación metodológica entre las técnicas grupo focal y encuestas. La población estuvo compuesta por estudiantes de 5to año del Bachillerato CEM 71 del ciclo lectivo 2016. Primero realizó el grupo focal, pensada esta técnica como exploratoria con el fin inicial de conocer las posibles respuestas de los jóvenes que componían la población a estudiar y a raíz de las respuestas que obtuvo realizó encuestas para conocer las opiniones acerca de los usos escolares que le otorgaban a WhatsApp.

Entre las conclusiones que obtuvo en la investigación se encuentra la apropiación que los estudiantes hacen de la App WhatsApp para sus intereses orientados al ámbito escolar. Destaca una modificación de la finalidad primera de la App y en su eventual utilización, además sostiene que la relación entre la App y el uso que le otorgan los estudiantes los ha modificado ya que debido a su uso estos jóvenes perciben de otra manera los elementos de su vida cotidiana, para finalizar otra conclusión que nos interesa destacar es la que menciona cuando afirma que estos nativos digitales para acompañar su proceso de aprendizaje buscaron nuevos elementos en el ámbito de las tecnologías.

- La investigación de María Florencia Patalano (2017), “Estudiantes Allenses y redes sociales: un estudio exploratorio sobre prácticas y usos”. Busca responder cómo y para qué utilizan las redes sociales los jóvenes de 5to año de secundarios de la ciudad de Allen; así mismo, averiguar, qué usos hacen de ellas, con quienes interactúan, qué tipo de contenidos suben y comparten y qué opinan respecto de estas formas de comunicarse. Este trabajo es de nuestro interés porque el recorte poblacional que Patalano utiliza para su investigación son estudiantes de colegios secundarios, los cuales entran en la categoría de jóvenes. Además intenta averiguar sobre los usos y prácticas que hacen estos jóvenes de las redes sociales, las mismas conforman el universo de TIC por lo tanto es pertinente este aporte.

Como objetivo general Patalano pretende indagar acerca de los hábitos de consumo de redes sociales que tienen los adolescentes allenses que están cursando 5to año de secundario. Y como objetivos específicos busca, identificar qué redes utilizan los adolescentes de la ciudad de Allen, cómo es el uso que hacen de esas redes sociales, los motivos que los llevan a tener presencia en las redes sociales y conocer el tipo de contenido que consumen y eligen difundir los adolescentes.

Patalano busca indagar en la relación adolescentes-redes sociales haciendo énfasis en los consumidores más que en las redes en sí mismas, para lograrlo combina los métodos de recolección de datos cuantitativo y cualitativo, con el primero utilizó la encuesta a partir de su aplicación pretendía agrupar datos para lograr conclusiones más exactas y fáciles de entender y el segundo utilizó la técnica de grupo de discusión o *focus group*. En cuanto a la muestra selecciona a adolescentes de 5to año de tres secundarios de la ciudad de Allen para lograr una homogeneidad en cuanto a la edad de los sujetos de investigación. Como resultado el mayor porcentaje de jóvenes encuestados manifestaron hacer uso de WhatsApp, Facebook, Instagram y en menor medida Twitter, Snapchat, YouTube y Tumblr. En cuanto a los usos el 81% de la muestra reveló que solían usar las redes sociales para mantenerse en contacto con amigos, como segunda opción para estar informados, le sigue el uso para actividades escolares y por último y en menor medida usan las redes sociales para estar presente en grupos.

Otro punto que es de nuestro interés es el que tiene que ver con la manera en que los jóvenes acceden a esas redes sociales, en su gran mayoría los encuestados manifestaron acceder desde su Smartphone, como segunda opción desde una notebook o netbook. Por último, otro dato que podemos rescatar de la investigación de Patalano es la frecuencia con la que los jóvenes usan las redes sociales, como respuesta predominante se obtuvo que es, todo el tiempo.

- El trabajo de tesis realizado por el compañero Gerónimo Silva (2018) titulado “Plan conectar Igualdad, Implicaciones en General Roca, Río Negro”. Brinda un acercamiento para conocer la experiencia de los docentes de la ciudad de General Roca en la puesta en marcha del Plan Conectar Igualdad entre los años 2010 a 2015.

En cuanto a la vinculación de este trabajo con mi tema de interés se encuentra en un primer lugar en la elección de centrar la investigación en el nivel de educación media, en segundo lugar, nociones vinculadas a la inclusión digital y brecha social como una de las intenciones pretendidas por el PCI para reducir la “brecha digital” y así lograr “inclusión” mediante el acceso de los alumnos a las Netbooks. Además el plan busca exceder el uso de las TIC a espacios como el hogar de los alumnos para a su vez impactar en la vida de las familias, y en este punto en particular se encuentra una conexión más directa ya que se acerca a la idea del uso de las TIC fuera de la institución de educación formal.

1. 4.2. Investigaciones realizadas en otros países

- El trabajo final de Máster de Gemma Rodríguez (2013) "Uso del teléfono Móvil posibilidades didácticas y riesgos en los jóvenes". Busca analizar las posibilidades de incluir de una forma educativa el teléfono celular en el aula. Este estudio se realizó en España, Andalucía, su muestra de análisis la componían estudiantes de la institución educativa IES Celia Viñas. Lo que es de nuestro especial interés es el objetivo de la investigación, el cual busca analizar el grado de dependencia que tienen los adolescentes al teléfono celular y particularmente a la aplicación WhatsApp, para averiguar si es posible que llegue a convertirse en un problema de adicción o si por el contrario, se lo puede utilizar en la enseñanza como una herramienta que motive a los alumnos a desarrollar una educación informal. Para explicar el concepto de educación informal Gemma cita a Hodgkinson, Colley y Almond (2003) que sostienen que en la educación informal el objetivo principal no es adquirir conocimientos, sino más bien, que los alumnos se encuentren previamente motivados y puedan conectarse y desconectarse de la actividad cuando quieran y por esta razón no se realiza en aulas, lo que otorga mayor libertad. Por lo tanto se puede decir que en la educación informal, debido a la motivación que presenta, el individuo aprende de manera autónoma.

Como metodología para recabar información Gemma utilizó en una primera instancia la encuesta de tipo escrita y estructurada, para obtener datos primarios que se caracterizan por no estar disponibles antes de la investigación. Y finalmente utilizó la dinámica de grupo que se caracteriza por ser una reunión poco estructurada sin preguntas ni respuestas rígidas.

En el análisis de los datos referentes a la App WhatsApp que obtuvo mediante las técnicas de recolección de datos que aplicó, se observa que los alumnos ya usan la aplicación con fines educativos sin que ningún profesor se lo haya propuesto, lo hacen cuando crean grupos destinados a trabajar asuntos grupales que demanda la institución, cuando consultan dudas de clases a otros compañeros, cuando debaten temas discutidos en clases, entre otras.

- En la investigación realizada por Carmen Janeth (2013) "Estrategias didácticas basadas en aplicaciones de mensajería instantánea WhatsApp exclusivamente para

móviles (mobile learning) y el uso de la herramienta para promover el aprendizaje colaborativo” de la Universidad Simón Bolívar, Venezuela, la autora busca conocer la percepción que el alumnado tiene frente al uso de la aplicación WhatsApp como una herramienta que compone el espectro de TIC, capaz de lograr una comunicación en tiempo real y crear grupos de conversación, entre otras cosas.

Su investigación es de nuestro interés ya que observa a WhatsApp como una herramienta que promueve el aprendizaje colaborativo en contextos de aprendizaje formal e informal. En su investigación menciona el concepto *Mobile Learning*, el cual tiene que ver con un uso de las tecnologías móviles orientados a los procesos de enseñanza y aprendizaje; en esta medida es de crucial interés ya que muestra de una manera evidente que las tecnologías móviles son herramientas que pueden ser usadas para el aprendizaje.

Entre las conclusiones de esta investigación que más nos interesa destacar es la concerniente a que los dispositivos móviles tienden a morar el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje online, porque ayudan a la conectividad de alumnos y profesores en cualquier momento y en cualquier lugar, tanto dentro de los contextos de aprendizaje formal, como en los no formales.

- Otro trabajo de investigación es *Transmedia Literacy* Liderado por Carlos Alberto Scolari, comenzó en el año 2015, fue financiado por H2020 de la UE, e involucró a 8 países (Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portugal, España, Reino Unido y Uruguay) trabajaron en su realización más de 50 investigadores durante 3 años, por lo que en el 2018 terminó la investigación. El trabajo buscaba averiguar, qué están haciendo los jóvenes con las nuevas herramientas tecnológicas, dónde lo aprendieron y cómo podrían aprovecharse esas habilidades en las aulas. El objetivo principal de la investigación estaba dirigida a comprender las prácticas colaborativas de los adolescentes en el ámbito de las narrativas transmedia y las competencias transmedia que crean a partir de sus prácticas. Los autores sostienen que estos conocimientos no los aprenden en el ámbito escolar ni familiar por lo que la investigación estaba orientada a investigar las estrategias de aprendizaje informal. Debido a que la investigación apuntaba a comprender estrategias de aprendizaje informal se relaciona

con nuestro tema de interés que busca conocer cómo los estudiantes adquieren nuevos conocimientos fuera del ámbito institucional; al conjunto de competencias adquiridas por los jóvenes los autores lo denominaron *alfabetismo transmedia*. La investigación se centró en adolescentes de 12 a 18 años. El proyecto argumenta que es debido a que en esta franja de edad los jóvenes le dan un uso intensivo a los medios y las tecnologías digitales.

En cuanto a la metodología que se empleó, el proyecto integró diferentes formas de obtención de datos, en un principio una encuesta inicial, luego se organizaron talleres creativos en el área de los video juegos y la narrativa transmedia, se finalizó el proceso de obtención de datos con la realización de entrevistas personalizadas. Durante la investigación se realizaron 1.633 encuestas, 58 talleres, 311 entrevistas y observaron 8 comunidades en línea. Para el tratamiento de los datos obtenidos hicieron uso del software Nvivo para investigación de tipo cualitativa. A través de esta herramienta se analizó material textual, entrevistas, fotos, videos, comentarios en redes sociales.

Entre las conclusiones que destacamos de esta investigación se encuentran las siguientes:

- La distribución de las competencias transmedia entre los adolescentes no es regular ni está equilibrada.
- Las competencias transmedia tienen un sesgo de género (por ejemplo, las chicas usan medios que se enfocan en los aspectos relacionales, mientras que los chicos tienden a enfocarse en los aspectos lúdicos).
- Los adolescentes aplican estrategias de aprendizaje informal dentro de los nuevos entornos digitales.
- La imitación es una de las principales estrategias de aprendizaje informal que los adolescentes aplican. (Scolari, 2018:p. 14)

2. Marco teórico

Para entender mejor cómo estudiantes del ciclo orientado de la ESRN 116 aprenden usando las TIC de manera informal, nos ayudaría comprender el contexto en que se enmarca dicho proceso. Consideramos importante concebir al objeto de nuestro estudio como sujetos que se sitúan en un contexto socio-histórico particular, y cómo dichos condicionantes influyen en las prácticas, por lo que tener esto en cuenta nos ayuda a entender desde qué posición pensamos sus prácticas en entornos virtuales, los modos de uso que le otorgan a las TIC, es por esto que decidimos en una primera instancia comenzar a teorizar desde un punto macro las condiciones sociales en las que se desarrollan tales prácticas y modos de aprender y posteriormente continuaremos con el desarrollo de categorías específicas que construimos a partir del análisis de la información que surgió en la aplicación de los *focus group*. Por tal necesidad comenzaremos desarrollando el concepto de Sociedad de la información.

2.1. Sociedad de la Información

De manera progresiva y como resultado de cambios sociales, la información, su almacenamiento y manipulación fueron adquiriendo importancia en las sociedades humanas. Se puede apreciar con claridad a partir de la Segunda Revolución Industrial cuando en un principio emergió el telégrafo, luego la radio y la televisión las cuales convirtieron a la información y la comunicación en manifestaciones de primer orden en las sociedades contemporáneas. Progresivamente las sociedades fueron girando en torno a la información y su utilización. Martinrey y Marín (2011) sostienen que la noción de Sociedad de la Información se refiere a que ésta pasó a ser en las sociedades postindustriales un factor clave en torno al cual gira el proceso productivo, pero a su vez terminante de la evolución social en general. Es decir que no sólo se convirtió en la mercancía básica sino que afectó distintas esferas de la vida de las personas, su trabajo, ocio, maneras de relacionarse, de vivir. En definitiva definen a la Sociedad de la Información como

Sociedad en que la información pasa a convertirse en el factor decisivo de la organización económica, como consecuencia de la nueva tecnología digital y que genera con ellos cambios profundos en todos los ámbitos de la vida:

culturales, políticos y sociales, sobre todo determinados por la transformación de las condiciones espacio-temporales en las interacciones entre los miembros de esas sociedades. (Martinrey y Marín, 2011: p.24)

El concepto de Sociedad de la Información data de la década de los 70 sostiene Rosana Torres (2005). Específicamente del sociólogo Daniel Bell (1973) quien es uno de los teóricos que acuñó el término Sociedad de la Información en su libro *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, donde establece que la sociedad girará en torno al conocimiento teórico y que la estructura económica se construirá en torno al conocimiento y la información. En 1981 el sociólogo japonés Yoneji Masuda publicó su obra *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. En el libro se refiere a una sociedad que se desarrolla en torno a la información y genera un crecimiento de la creatividad intelectual humana, en lugar de un aumento del consumo natural (Sánchez, 2016).

La Sociedad de la Información supone la existencia de redes de comunicación globales como internet, la creciente disponibilidad de acceso a ellas desde cualquier lugar y a través de múltiples dispositivos, la facilidad para compartir y distribuir contenidos de cualquier naturaleza, la deslocalización de actividades que inmediatamente se pueden globalizar revolucionan el mundo, sostiene José Chillida (1997) en *¿Que es la Sociedad de la Información?* Y agrega que esta sociedad se sostiene por el desarrollo tecnológico que permiten las TIC.

Los consumidores acceden gracias a dispositivos básicamente móviles (smartphones, tabletas, etc.) o fijos (ordenadores personales, consolas de videojuegos, etc.) a un universo de aplicaciones como redes sociales, comercio electrónico, administración electrónica, formación online o sanidad electrónica. Esta combinación de redes, tecnologías, dispositivos y aplicaciones virtualiza las actividades y digitaliza las organizaciones. Y por encima de todo ello se sitúa el Internet de las Cosas, que conecta cada vez a más personas, dispositivos, máquinas, objetos y a casi cualquier cosa imaginable. (José Chillida, 1997)

Se puede decir que la Sociedad de la Información tiene características como el desarrollo tecnológico en cuanto a dispositivos de comunicación, la inmediatez que genera redes globales como internet lo que a su vez produce cambios en la concepción espacio-temporales y una manera de relacionarse entre individuos diferente debido al uso de estos dispositivos tecnológicos de comunicación. En esta línea Martinrey y Marín (2011) añaden que la

información ha modificado los procesos de circulación de bienes, se transformaron las coordenadas espacio-temporales lo que supone un abaratamiento de costes e involucra procesos de reestructuración económica como lo es la deslocalización, la mundialización de procesos y la instantaneidad de intercambios (Martinrey y Marín, 2011:p. 28). Estos elementos que caracterizan la sociedad que estamos describiendo como la deslocalización, mundialización e instantaneidad de intercambios que proponen los autores son fenómenos que se dan en un plano macro. En cuanto a los ámbitos de la vida social y cultural hablamos de las maneras en que la Sociedad de la información afecta en un plano micro la vida de las personas, los autores mencionan características como el correo electrónico, el uso masivo de la telefonía móvil, la generación de productos culturales, digitales e interactivos, la emergencia de las redes sociales, la digitalización de las relaciones con las administraciones, democracia digital y la tecnología multimedia. (Martinrey y Marín, 2011)

Otra de las caracterizaciones que brindan Martinrey y Marín en cuanto a la Sociedad de la Información es la relativa a las transformaciones de las relaciones espacio-temporales, es decir, que ha cambiado la percepción cotidiana de las distancias y se han comprimido los tiempos en la interacción humana. Debido a la velocidad e instantaneidad que es una de las características de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación “El mundo se vive como más pequeño, la lejanía se convierte en inmediatez” (Martinrey y Marín, 2011: p. 32)

2.2. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Las TIC son el resultado de avances tecnológicos que se han focalizado en la circulación de información mediante dispositivos, redes, software. No son un fenómeno ajeno a nuestra sociedad, más bien son uno de los elementos claves que caracterizan a la Sociedad de la Información, ya que mediante estos dispositivos se facilita la circulación de información, bienes y servicios, mercancía sustancial del sistema de producción.

Castells (1997) sostiene que a medida que se fueron difundiendo las TIC y se las apropiaron diferentes países, distintas culturas, diversas organizaciones, explotaron en toda clase de aplicaciones y usos, que retroalimentaron la innovación tecnológica, acelerando la velocidad y ampliando el alcance del cambio tecnológico y diversificando sus fuentes. Por lo tanto se puede decir que los usuarios le han otorgado significado a estas tecnologías mediante el uso que hacen de ellas lo que incide en la sociedad generando nuevas prácticas, formas de ser y estar.

De manera que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación han modificado las maneras en que sus usuarios se relacionan como también los modos de percibir el tiempo y el espacio. A este respecto Harvey (1994) sostiene que el concepto de tiempo es una construcción social y entender la elección que una sociedad realiza sobre lo que considera que es el espacio y el tiempo es importante para conocer el comportamiento de la comunidad en general y comprender cómo se relacionan sus miembros entre sí. Y añade que la manera en que se relacionen los conceptos de espacio y tiempo se vincula a las estructuras de poder y a las relaciones sociales, a los modos de producción y consumo que puede haber en una sociedad dada.

Retomando la línea referente a los nuevos modos de relacionarse y las formas de percibir el tiempo y el espacio, Llorca y Cano (2015), exponen que la sociedad del siglo XXI se caracteriza por la digitalización que ha resignificado los parámetros de tiempo y espacio reduciendo su valor a un aquí y ahora, esto achica las distancias y los márgenes temporales.

La digitalización de la comunicación ha supuesto la virtualización completa de la realidad, es decir, la conversión del espacio-tiempo de la experiencia en una

sucesión de unos y ceros sin profundidad. Los nuevos usos comunicativos condicionan gravemente la percepción de la realidad y, por extensión toda aprehensión de la realidad (Llorca y Cano, 2015: p. 224)

Por esto las TIC se convierten en mediadoras de la socialización, Llorca y Cano lo llaman *filtro definitivo*, porque sustituyen la realidad corpórea, la relación de espacio y tiempo físicos se interrumpe por el aquí y el ahora, en el que la experiencia se convierte en una dimensión sin cuerpo (Llorca y Cano, 2015: p. 223). Entonces las TIC proporcionan a sus usuarios vivir permanentemente conectados. Esto genera que la realidad material vaya desapareciendo de la perspectiva humana a la vez que significa una aceleración en los ritmos de vida. La impaciencia se ha convertido en un mal crónico en la sociedad de la información en el que las relaciones comunicativas se desarrollan de manera fugaz e inmediata “tenemos la necesidad de saciar la necesidad de información o de obtener la respuesta a cualquier acción al instante” (Llorca y Cano, 2015:p. 226)

Una característica que presenta esta percepción espacio-temporal es que los límites físicos que imponen el espacio y el tiempo, con el uso de las TIC tienden a desvanecerse. La tecnología ha penetrado como prótesis del usuario para el desarrollo de actividades cotidianas, “esto supone entender la realidad a través de ella. De este modo la visión que tenemos está altamente mediatizada y fuertemente mediada por la tecnología” (Llorca y Cano, 2015: p. 228)

Continuando con esta línea teórica sobre relación que se establece entre los usuarios de las TIC y el espacio físico, Gubern sostiene que el modelo de hogar se ha modificado convirtiéndose en un hogar automatizado, donde desde el domicilio se puede llevar a cabo cualquier trabajo que implique transferencia de información “con la única condición de que no implique también manipulación de materiales físicos o contacto táctil con otra persona” (Gubern, 1987)

En estas características reside la esencia de la que bien puede llamarse tecnocultura interfacial, en la que el cara a cara de la comunicación no mediada es reemplazado por la experiencia vicarial obtenida por la interfacialidad con aparatos. Se trata en efecto de un modelo comunicativo que se define por la comunidad sin proximidad física, por la interacción a través de intermediarios tecnológicos, por la comunicación sin contacto. (Gubern, 1987: p. 12, 213)

Los usuarios resignifican las tecnologías de la comunicación adaptando su uso a sus necesidades. Si bien en su origen éstas no son con exactitud pensadas con el propósito que tienen luego para el uso del usuario final ya que ellos se apropian de las herramientas y no siempre siguen las elecciones de usos que fueron pensadas por sus creadores, Flichy sostiene que los usuarios tienen en un primer momento la representación de una tecnología que proviene originalmente de la propuesta de uso de sus creadores. Posteriormente incorporan la tecnología eligiendo entre las posibilidades de uso y las opciones que brindan y las integran a sus prácticas intelectuales, sus prácticas de ocio y de comunicación social, el autor denomina a esto, tecnología en uso. (Flichy, 2006)

Las TIC permiten por otra parte, la construcción de la identidad individual, proporcionando autonomía y conexión, por lo que la práctica de la informática, no aísla a las personas, más bien: “Se inscribe en una sociabilidad fuerte, en el seno de grupos de iguales. Los jóvenes, por ejemplo, se intercambian programas, diversos trucos para controlar mejor el aparato. Los juegos de video se utilizan a menudo colectivamente.” (Flichy, 2006)

Sin embargo en este punto se presenta una cuestión que no se puede ignorar, como el concepto de “Brecha Digital” que tienen que ver con las desigualdades que existen para acceder a la información, al conocimiento y a la educación mediante las nuevas tecnologías. Almenara” (2004) afirma que siempre ha existido la brecha digital es decir, siempre ha existido que algunos colectivos por sus características de edad, género, situación económica, visión cultural, se han visto privados de poder acceder a determinadas tecnologías, bien como consumidores o bien como productores mediáticos.

Por lo tanto se puede decir que la “brecha digital” se produce en la desigualdad entre aquellos que pueden acceder a la red y aquellos que no; ya sean personas, instituciones, sociedades o países que tienen la posibilidad de acceder a información, conocimiento o educación mediante las nuevas tecnologías, teniendo en cuenta que quienes no cuentan con estas condiciones se ven excluidos por no poder acceder a la red y a las diversas herramientas de la comunicación.

2.3. Aprendizaje informal

Para conseguir un mejor entendimiento de lo que consideramos que es el aprendizaje, tomamos a Pozo, quien sostiene que aprender es una actividad muy primaria a la que se enfrentan las personas aún antes de nacer, se les inculca hábitos a los bebés desde la cuna, creencias de sentido común, de esta manera “adquirimos creencias de sentido común sobre que hay que hacer para aprender y cómo deben comportarse los agentes del aprendizaje” (Pozo, 2016:p. 9). Y agrega que se trata de un cambio que se da de manera permanente en el que los conocimientos, habilidades, actitudes, emociones, creencias que una persona adquiere se transmite a otra como resultado de las prácticas sociales mediadas por dispositivos culturales.

Asimismo, Pozo distingue en la existencia de tipos de aprendizajes en los que destaca el aprendizaje implícito y explícito. En el primero “practicamos sin darnos cuenta de que lo estamos haciendo, sin esfuerzo ni dolor, mientras que en otros, cuando el aprendizaje es explícito se trata de práctica deliberada, consciente, que requiere esfuerzo. Por tanto, sin práctica no hay aprendizaje” (Pozo, 2016: p. 72)

Las maneras de aprender se modificaron con la llegada de las TIC. Al respecto, Pozo dice que el aprendizaje se realiza cada vez más con otros en vez de en solitario, a través de actividades distribuidas socialmente. Y está medida por el uso de dispositivos o sistemas culturales de representación y conocimiento, por lo que la memoria como la conocemos ahora está depositada en estos dispositivos externos. Pozo los denomina prótesis de la mente aunque no habiten en el cerebro.

No solo se aprende cada vez más coordinando varias mentes sino que además esas mentes se apoyan en dispositivos culturales que amplían las posibilidades de aprendizaje de cada una de ellas. Se trata de sistemas externos de representación, en códigos y lenguajes culturales, entre las que se encuentran las TIC que se convirtieron en prótesis mentales de forma que extienden modifican o reconstruyen nuestras capacidades de aprendizaje (Pozo, 2016: p. 75)

En cuanto al aprendizaje informal, no es nueva la idea. Scolari (2018) toma el concepto en el proyecto *Transmedia Literacy* y señala que las prácticas de educación informal ya existían incluso antes de que emergieran los sistemas de educación formal. Sin embargo, el

aprendizaje informal como concepto tardó más en consolidarse. Para definirlo cita a Coombs y Ahmed, quienes definen, en 1974, a la educación informal como el “proceso de duración vital a través del cual cada persona adquiere y acumula conocimiento, competencias, aptitudes y nociones profundas a partir de su experiencia cotidiana y de su simple participación en un entorno dado” (Scolari, 2018: p. 8). Enfatizamos que lo que nos interesa acá es analizar las formas de uso de las TIC de jóvenes estudiantes del ciclo orientado de la ESRN 116, en los procesos de aprendizaje informal, por lo que nos centraremos en los conocimientos, competencias que adquieren en su experiencia y participación en los entornos que brindan las TIC.

Así bien, compartimos la definición de estrategias informales de aprendizaje del proyecto *Transmedia Literacy* que las sitúa “como una secuencia individual o colectiva de acciones con el objetivo de adquirir y acumular conocimientos, habilidades, actitudes y puntos de vista a partir de experiencias cotidianas e interacciones en diferentes entornos.” (Scolari, 2018: p. 4)

La función, estructura y lugares del aprendizaje informal han evolucionado a lo largo de los últimos años. A días de hoy, los avances tecnológicos han expandido los espacios tradicionales del aprendizaje informal (librerías, museos, zoológicos, etc.) y han establecido otros nuevos espacios tales como las redes sociales, las páginas web y las comunidades online, entre otros. (Scolari, 2018: p. 84)

Así pues, usaremos las estrategias de aprendizaje informal identificadas en el proyecto de investigación *Transmedia Literacy*, para lograr una mayor claridad al referirnos a dicho concepto. Consideramos beneficioso para el posterior análisis poder distinguirlos.

Así pues, usaremos las estrategias de aprendizaje informal identificadas en el proyecto de investigación *Transmedia Literacy*, para lograr una mayor claridad al referirnos a dicho concepto. Scolari identifica seis estrategias: Aprender a través de la práctica, consiste en poner en práctica una serie de actividades con la competencia o habilidad que desea adquirir, sostiene que puede incluir los procesos de ensayo-error y que esto proporciona que gradualmente el aprendiz logre perfeccionar dicha competencia. Aprender a través de la resolución de problemas es la estrategia que involucra a la persona frente a un problema que la impulsa a adquirir la competencia que le permita resolver dicho problema. Aprendizaje

por imitación o simulación sucede cuando el aprendiz imita acciones de alguien más experimentado. El aprendizaje mediante el juego se da cuando la persona incorpora competencias y habilidades por la experiencia en entornos de videojuegos. Aprendizaje a partir de la examinación tiene que ver con la posibilidad que el joven tiene de adquirir una competencia poniendo a prueba el trabajo personal o permitiendo que otras personas examinen su trabajo. Por último presenta el aprendizaje a través de una enseñanza se produce cuando el joven incorpora una competencia o habilidad a partir de transmitir un conocimiento a otras personas lo que puede generar que descubra nuevos conocimientos en ese rol de instructor.

Las estrategias detalladas anteriormente no precisamente se desenvuelven de manera sistemática, más bien se pueden desempeñar de manera separada o al mismo tiempo. (Scolari, 2018: p. 85,86)

2.4. Jóvenes

Teniendo en cuenta que la población con la que vamos a trabajar presenta características que creemos importante pensar, aquí profundizaremos sobre lo que socialmente se ha construido alrededor del concepto de "jóvenes". Bourdieu (2002) se refiere a esto y sostiene que las divisiones entre las edades son arbitrarias. "La representación ideológica de la división entre jóvenes y viejos otorga a los más jóvenes ciertas cosas que hacen y dejan a cambio otras muchas a los más viejos" (Bourdieu, 2002. p: 163). Y agrega que en la división que se establece entre viejos y jóvenes se encuentra la cuestión del poder, ya que esta clasificación por edad es una forma de imponer límites

Bourdieu señala que la edad en sí misma no es más que un dato biológico que puede ser manipulado y manipulable socialmente y que hablar de los jóvenes en términos de unidad social o como grupo constituido y de inscribir intereses enteramente a una edad específica es una manipulación, por lo que se propone hablar de juventudes teniendo en cuenta, condiciones de vida, el mercado de trabajo, el tiempo libre de aquellos "jóvenes" que trabajan y de aquellos de igual edad biológica que no lo hacen pero que son estudiantes. Bourdieu (2002). En la particularidad con la que trabajaremos en el presente trabajo nos enfocaremos a aquellos denominados "jóvenes" que estudian en una institución educativa, ESRN 116. Bourdieu lo denomina universo de adolescencia "Es decir, de irresponsabilidad provisional, estos 'jóvenes' se encuentran en una especie de tierra de nadie social, pues son adultos para ciertas cosas y niños para otras, aparecen en los dos cuadros" (Bourdieu, 2002: p. 65).

Por su parte Rossana Reguillo además de adherir a la noción de que la juventud es una categoría construida socialmente, añade que hay criterios que fijan límites y comportamientos de lo que se considera juvenil, que se encuentra vinculado con contextos socio históricos que surgen de las relaciones de fuerza de las sociedades. (Reguillo, 2000: p.104).

Por tanto puede considerarse que la realización tecnológica y sus repercusiones en la organización productiva y simbólica de la sociedad, la oferta y el consumo cultural y el discurso jurídico, se constituyen entonces en tres elementos que le

dan sentido y especificidad al mundo juvenil, más allá de la fijación de unos límites biológicos de edad. (Reguillo, 2000: p.105).

A la hora de estudiar actitudes y conductas que se desarrollan socialmente en personas, siempre ha sido más cómodo hacerlo a través de la observación de grupos de tipo empírico, de esta manera se procede a analizar sus relaciones con la sociedad. Sin embargo, sostiene Reguillo, para los jóvenes no necesariamente debe existir un colectivo empírico y cita a Jesús Martín Barbero, cuando habla sobre modos de estar juntos (2003) a través de prácticas que no se corresponden específicamente con un territorio o colectivos exclusivos. Sino, que se pueden relacionar desde la práctica cuando hacen uso de la misma aplicación, de la misma red social, o compartir experiencias a través de los juegos en línea. De esta manera, se desprende otra sociabilidad, en la que surgen otras manera de percibir el lenguaje con nuevas sensibilidades y escrituras que deslocalizan los saberes y ya no responde estrictamente al paradigma secuencial/lineal, de arriba abajo y de izquierda a derecha. Más bien, responde a la experiencia compartida de la práctica específica que los une en un espacio virtual con un tiempo propio.

2.5. Categorías teorías específicas

A continuación expondremos categorías teóricas que pudimos construir en el transcurso del análisis de los datos obtenidos durante la aplicación de los *focus group*.

Éstas categorías no fueron pensadas en el principio de la investigación si no que las fuimos construyendo, es por ésto que consideramos pertinente realizar su correspondiente desarrollo.

2.5.1. Entornos

Comenzaremos con el concepto de entorno: la Real academia española la denomina como “Ambiente, lo que rodea” en relación a esta referencia, cuando nos referimos a los entornos de aprendizaje informal que brindan las TIC, estaremos haciendo alusión a diversos espacios, ambientes virtuales en el que los estudiantes se pueden desenvolver y mantener experiencias

que posibilitan el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos en un contexto informal originado por motivaciones e intereses personales.

2.5.2. Convergencia y portabilidad

Otro concepto que se presentó es el de convergencia y portabilidad, en tanto que el teléfono celular es el dispositivo de la información y la comunicación al que los estudiantes mencionaron dedicarle mayor tiempo, porque abarca la posibilidad de realizar diversas tareas.

Cuando hablamos de convergencia nos referimos a un proceso complejo que incluye diferentes dimensiones, como la empresarial, tecnológica, profesional, comunicativa, que involucran cambios y gastos para la producción de nuevos productos o servicios. Las innovaciones tecnológicas permiten la integración de sistemas y aplicaciones digitales en un solo canal (Avilés, 2009). Así es que dispositivos como el teléfono celular tienen la capacidad de procesar, transportar y presentar simultáneamente voz, datos y video sobre una misma red en un terminal, integrado.

Martínez y Aguado (2006) sostienen que el uso cotidiano de los teléfonos celulares, como la portabilidad y la identidad individual, han hecho de estos aparatos el dispositivo idóneo para aglutinar buena parte de los usos que caracterizan a la Sociedad de la Información y lo ha convertido en un *metadispositivo*, es decir, en un dispositivo que engloba a otros dispositivos digitales.

Actualmente albergan innumerables funciones de acuerdo a como lo personalice el usuario. Lev Manovich (2006) escribe sobre el proceso de la historia de los medios que deriva en la convergencia tecnológica.

La sociedad moderna, que comenzó en el siglo xx, desarrolló tecnologías mediáticas que automatizaron la creación: las cámaras de fotos y de cine, el magnetófono, el magnetoscopio, etc. Dichas tecnologías nos permitieron, en el transcurso de ciento cincuenta años, acumular una cantidad sin precedentes de materiales mediáticos: archivos fotográficos y sonoros, filmotecas... Y esto llevó al siguiente paso en la evolución de los medios, que es la necesidad de nuevas tecnologías para almacenar, organizar y acceder de manera eficaz a esos materiales. (Manovich, 2006: p. 13)

Esta es una de las razones por la que ha adquirido gran importancia por parte de los usuarios, la relación que mantienen con sus teléfonos celulares es personal. Quevedo (2007) analiza la evolución de la portabilidad de los medios de comunicación, desde aquellos viejos aparatos sedentarios y gregarios porque reunían a la familia a su alrededor hacia los portátiles y personales, como el teléfono celular.

La portabilidad es el fruto de sociedades en constante movimiento, una especie de neo nomadismo, con individuos que necesitan revestirse de los objetos que utilizan, movilizarse con ellos, tenerlos siempre consigo. Algo así como un “hombre caracol” que lleva su vida simbólica, laboral y social a cuestas, en uno o varios pequeños dispositivos digitales. (Quevedo, 2007: p. 3)

2.5.3. Ocio y entretenimiento

Por otro lado, surgieron los conceptos de ocio y entretenimiento, los cuales se presentaron tras indagar sobre qué es lo que hacen los estudiantes en las TIC, como respuesta frecuente, manifestaron que la actividad que realizan en estos dispositivos está estrechamente vinculada a estos conceptos.

El tiempo de ocio es concebido como aquel que no se utiliza para trabajar y se lo destina para realizar actividades de gusto personal. Con la incorporación de las TIC a los espacios de la vida cotidiana, el tiempo de ocio se vive en relación al consumo de productos culturales. Señala Igarza (2009): “el ocio se consume en pequeñas píldoras de fruición, brevedades que pueden disfrutarse en los microespacios que dejan las actividades laborales o en los fragmentos de dedicación ociosa que el usuario se adjudica durante los desplazamientos o en su tiempo libre en el hogar” (p. 43)

En cuanto al ocio, éste es, según la perspectiva de Gomes y Elizalde (2012) un fenómeno presente en las sociedades actuales y se muestra de diferentes maneras dependiendo de los sentidos y significados producidos culturalmente por las personas de una sociedad determinada y de las relaciones que establezcan con el resto del mundo. A su vez el ocio forma parte de un entramado de prácticas histórico sociales que le dan forma a la vida en

comunidad, se trata de un elemento de la sociedad al que las personas le otorgan significado, símbolos y significaciones.

Como hemos señalado el tiempo de ocio y entretenimiento mencionado por los estudiantes de la muestra, lo invierten generalmente en el uso de las TIC. Esto nos lleva a diferenciar entre tipos de ocio, ya que en este caso particularmente estamos hablando del tiempo propio de las Sociedad de la Información. Primo (2017) aborda el concepto de ocio digital y dice que las nuevas tecnologías fueron generando paulatinamente un cambio en la industria del ocio y el entretenimiento, creando de esta manera una nueva variante, el ocio digital.

Sin duda alguna el uso de las TIC y su incorporación a cualquier actividad de ocio cambia las actuaciones de los consumidores. En consecuencia, el ocio digital está ligado a todas las posibilidades que dan el ordenador, la Internet, las consolas de juego, los móviles y otros dispositivos digitales. En este sentido las TIC y todo tipo de innovación tecnológica tiene un impacto en los estilos de vida de las personas, dado que su permanente uso la convierte en herramienta indispensable que potencian las capacidades y permiten la difusión del conocimiento, además de facilitar diferentes maneras de realizar una actividad. Por consiguiente, el consumo de nuevas tecnologías ha cambiado las actividades de ocio tradicional por actividades relacionadas con el uso de las TIC. (p. 12)

Para abordar el concepto de entretenimiento nos remitimos a lo que sostiene René Zabatdeny (2014) cuando sostiene que el término entretenimiento es una construcción social cargado de diferentes significados dependiendo de cada sociedad, como consecuencia, está cargado de distintas significaciones que cambian dependiendo de los intereses y preferencias de cada sociedad como también el contexto histórico en que se vive.

En este sentido, lo que en otros momentos podría ser considerado como entretenimiento probablemente no lo fuera hoy, debido a la presencia actual de una gran variedad de opciones y, sobre todo debido a la importancia que poseen fenómenos tales como la tecnología y las comunicaciones que permiten que la información y las mejoras tecnológicas lleguen a todas partes del mundo mucho más rápido que antes. El entretenimiento en la actualidad podría describirse mucho más desde el punto de vista mediático que del ámbito doméstico, donde solía desarrollarse previamente. Por otro lado, los espacios públicos tradicionales de entretenimiento han perdido valor frente a nuevos espacios públicos relacionados con cuestiones como las nuevas tecnologías. (Zabatdeny, 2014: p. 4)

2.5.4. Cultura Digital

Las prácticas y experiencias que hemos descrito en este trabajo, se enmarcan en lo que Martín Becerra (2011) denomina cultura digital, la cual es entendida como aquella que se forma, difunde o adquiere mediante soportes y recursos digitales.

La cultura digital es una incubadora de nuevos modos de concebir los procesos de socialización, pero esa incubación se nutre de tradiciones muy acendradas en la historia de las industrias, masivas y generalistas, de la cultura y de la información; historia que es por su parte atravesada por lógicas locales, idiosincráticas, y por flujos netamente globalizadores.(p. 14)

Siguiendo a Becerra y teniendo en cuenta las experiencias compartidas por los estudiantes, efectivamente, a partir de estas prácticas ligadas al ocio y entretenimiento, experimentan otros modos de socialización y relación con otras personas. La cultura, se reproduce en el hacer, a partir de las prácticas y experiencias que realizan las personas.

2.5.5. Interacción

Es por esto que analizaremos cómo se presenta la interacción de los involucrados en los usos de las TIC. El concepto nos remite a sus bases. A continuación describiremos a grandes rasgos en qué consiste en interaccionismo simbólico. Se trata de una teoría sociológica surgida en la Escuela de Chicago en la década de 1920, a partir de la creciente migración europea, unida a los emergentes sistemas de comunicación. Tiene como principal objetivo estudiar la sociedad teniendo como base la comunicación, a partir de observar las interacciones sociales, enfocando el análisis en quienes participan de dicho proceso. En este contexto la interacción, fue pensada bajo los parámetros que establece la comunicación cara a cara. Romero (1998) basándose en Goffman la describe como:

la influencia recíproca de los individuos sobre las mutuas acciones cuando están en mutua presencia física inmediata... Una actuación (performance) puede ser definida como: toda la actividad de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre cualquiera de los demás participantes. Tomando a un participante concreto y a su actuación (performance) como punto de referencia básico, podemos referirnos a los que realizan las otras actuaciones como audiencia, observadores o coparticipantes (p. 130)

Para Goffman la acción humana forma parte de una representación escénica “El actor desempeña un papel en presencia de una audiencia. El actor es un actuante (performer): presenta una actuación a una audiencia, la cual reacciona con aprobación o desaprobación” (Romero, 1998: p. 131)

En la interacción mediada, las características que se presentan son otras. Thompson (2005) sostiene que en la que se desarrolla de manera mediada, la interacción se “extiende a través del espacio y también puede comprimirse alargarse o comprimirse en el tiempo” (p.14).

En este apartado desarrollamos categoría teóricas que denominamos específicas, las cuales fuimos construyendo durante el análisis de la información obtenida durante la aplicación de los *focus group*. Por lo que consideramos de importancia ya que hacen al objeto de nuestro estudio.

3. Metodología

La presente investigación de corte cualitativo estuvo sometida a la flexibilidad que ofrece su diseño durante el desarrollo de la misma, a fin de captar la realidad propuesta y otorgarle su respectivo análisis.

Mantuvo como objetivo analizar las distintas formas de uso de las TIC, centrando la observación en las estrategias de aprendizaje informal de los estudiantes del ciclo orientado de la ESRN 116 de la ciudad de General Roca.

Para lograr tal fin, utilizamos la técnica de recolección de datos *focus group* que a partir de la reunión o encuentros previamente pensados, se conversa o debate sobre un tema concreto. Scribano (1994) sostiene que en esta técnica lo que dicen los participantes en determinadas circunstancias de enunciación, puede asumirse como punto crítico en que lo social se reproduce y cambia. Se pretende capturar la visión que un grupo de sujetos en interacción crea sobre determinadas problemáticas que constituyen la realidad social. Esta técnica posee modelo de entrevista grupal de enfoque cualitativo que busca acaparar una pluralidad de perspectivas sobre una temática. Marradi (2012) sostiene que el *focus group* se orienta a la comprensión de conductas y actitudes y la principal riqueza de esta radica en la formulación de los significados que se producen en la dinámica grupal.

Se logra reuniendo un grupo particular de personas con el fin de que discutan un tema específico. En nuestro caso, seleccionamos la muestra de manera aleatoria, a un estudiante de cada curso, lo que proporcionó un total de 9 estudiantes ya que nuestra población se centra en el ciclo orientado de la ESRN 116 turno mañana, que abarca tres cursos de tercer año, tres de cuarto y tres de quinto. A partir de esta selección se obtuvo a los integrantes que conformaron los *focus group*, para lograr una muestra pertinente y congruente con los objetivos que nos planteamos en la investigación.

Nos propusimos observar los elementos que surgieron en la discusión grupal en este caso, son sus experiencias en cuanto a lo referente a estrategias de aprendizaje informal, las actitudes de los integrantes del grupo, sus emociones, creencias, opiniones, evaluaciones, reacciones.

Para llevar a cabo los *focus group* dispusimos de un grupo seleccionado, un moderador, el lugar que buscamos que proporcione un clima de confianza y que invite a la conversación, equipo técnico para registrar la información que luego se sometió a su respectivo análisis. Nuestra manera de proceder fue en una primera instancia acercándonos a la institución con una nota formal que detallaba quiénes somos y nuestras intenciones. Posteriormente nos acercaremos al grupo de preceptores del turno mañana para que nos acompañen a los cursos correspondientes del ciclo orientado de los cuales seleccionaremos la muestra de manera aleatoria solicitando a un estudiante voluntario por curso, lo que lleva a un total de 9 participantes. La selección se llevó a cabo a partir de solicitar a un voluntario por curso. Posteriormente crearemos un grupo de WhatsApp que cumpliera la función de reunir en una etapa inicial a quienes posteriormente participarían de los *focus group* para coordinar un momento de reunión conveniente a todos.

3.1. Aplicación de la técnica de recolección de datos

A continuación detallaremos cómo se llevó a cabo la técnica de recolección de datos para la presente investigación.

Si bien en una primera instancia contemplamos trabajar sobre el análisis de dos *focus group* que mantuviera la presencia de los mismos integrantes en ambos encuentros, esto se debió modificar ya que como se trata de una participación voluntaria, el segundo encuentro contaba con otros participantes, los cuales pertenecen al recorte poblacional de nuestro estudio, por lo tanto no lo afrontamos como una complicación, más bien, nos adaptamos a las circunstancias y procedimos en consecuencia.

Durante el análisis de los datos obtenidos, surgieron conceptos teóricos que teniendo en cuenta el proceso circular de investigación que llevamos a cabo, procedimos a añadir en un apartado en el marco teórico, titulado categorías teóricas específicas.

La técnica que elegimos utilizar para obtener información fue el *focus group* ya que a partir de su utilización se logró dar cuenta de una pluralidad de perspectivas sobre una temática específica por parte de un grupo de personas elegidas previamente.

Nuestra manera de proceder fue, en una primera instancia acercarnos a la institución en varias oportunidades para presentarnos frente a la directora del establecimiento y al personal de secretaría de la ESRN 116.

Una vez que dejamos claro cuáles eran nuestros objetivos con el establecimiento, se eligió de manera aleatoria a un estudiante por curso del ciclo orientado, turno mañana.

El primer *focus group* se desarrolló el día 31 de julio de 2019 en un aula vacía del establecimiento. Si bien llegamos al establecimiento a las 7:45 am, la discusión comenzó a las 8:00 am.

El segundo encuentro se llevó a cabo el día 7 de agosto de 2019, en el mismo horario. Entre algunas diferencias que se dieron entre ambas reuniones se encuentra que en la primera el número de mujeres (6) era mayor al de varones (3), mientras que en el segundo encuentro esto fue al revés, mayor número de varones (5) y menor número de mujeres (4). Además el segundo encuentro tuvo una duración menor que el primero, siendo este de 38', 6" (treinta y ocho con seis segundos).

En ambos encuentros les comunicamos a los participantes que íbamos a registrar la discusión con un grabador de audio y aclaramos que sus identidades permanecerían resguardadas. Posteriormente generamos un ambiente cómodo y favorable para una discusión que invitara a la participación, por lo que procedimos a compartir mates acompañados con galletas. Nos acomodamos en el aula en un círculo amplio, para tener buena visibilidad de todos los participantes.

Ambas veces se presentaron al principio de las reuniones unos minutos de timidez por parte de los estudiantes, pero una vez que nos presentamos, les contamos quienes éramos y nuestros objetivos, se logró romper con esa barrera.

A continuación, desarrollaremos un glosario sobre las TIC para posteriormente, adentrarnos en el análisis de la información obtenida en los *focus group*, a partir de la división de tres ramas principales que construimos en el proceso de tratamiento de la información. Los nombres que aparecen en las expresiones de los participantes no son de los estudiantes sino

que son nombres de fantasía para proteger sus identidades, en cambio la edad si corresponde a cada comentario.

3.2. Glosario de TIC

En este apartado procederemos a especificar qué son las TIC y profundizaremos específicamente sobre las *Apps*, el Smart TV, las redes sociales. YouTube y Video tutorial, ya que son contenidos que retomaremos en el transcurso del análisis de esta investigación.

Las TIC son un conjunto de tecnologías, aparatos tecnológicos de diferentes tamaños que permiten la distribución, almacenamiento, producción y reproducción de información, así como la posibilidad de comunicación con otras personas mediante redes sociales; y en el caso de los teléfonos celulares, el servicio de mensajería instantánea que implica la comunicación a través de texto en tiempo real.

Sin embargo, las posibilidades de uso de estas tecnologías han aumentado, cada vez son más las tareas que estos dispositivos permiten hacer a sus usuarios. Lo que caracteriza el aumento del rango de opciones que brindan estos aparatos son las *Apps*.

3.2.1. Apps

Son programas creados particularmente para teléfonos celulares y tablets. Existen una variada cantidad de aplicaciones, destinada a diversos gustos y perfiles de usuarios. Están diseñadas de manera que sean sencillas de descargar y de usar. Algunas como las redes sociales precisan de acceso a internet para poder usarlas, pero otras, no requieren tal condición.

3.2.2. Smart TV

Los Smart TV, son el resultado de la evolución tecnológica. Antes de referirnos a ellos concretamente es importante hacer un repaso por su antepasado, el televisor.

La invención del televisor data de 1920 y se convirtió en el medio de comunicación por excelencia, capta imagen y sonido en formato de video.

Progresivamente el televisor se convirtió en un fenómeno que reunía a la familia a su alrededor y brindaba audiovisuales en blanco y negro. Sin embargo, la revolución tecnológica dió lugar a la aparición de dispositivos cada vez más personales y portables que incorporaban imágenes de video, como las computadoras, teléfonos celulares, tablets. Estas tecnologías aparte de reproducir vídeo también incorporan otras funciones que permiten la comunicación con otras personas mediante internet, que funciona como red informática a partir de la cual sus usuarios pueden comunicarse, compartir, almacenar y producir contenido en distintos formatos. Estos dispositivos cada vez más personales, fueron desplazando a los grandes aparatos de comunicación como los televisores. Empero, la producción de televisores no se quedó estática, se puso a la altura de las circunstancias y produjo nuevos aparatos modernos, al respecto Fernández (2013), aborda sobre las implicancias de los Smart TV y dicen que estos mediante un software ofrecen un menú de programas de televisión que son transmitidos a través de internet.

Smart TV o televisión conectada. Se trata de una interfaz de software que ordena el contenido que llega al televisor vía internet y lo presenta al usuario en una apariencia similar a la de las aplicaciones o apps disponibles en un teléfono inteligente o smartphone. Corresponde a un programa (firmware) que viene instalado de fábrica y que permite al usuario revisar el contenido y seleccionar lo que quiera ver por medio del control remoto del televisor. Los principales fabricantes de este tipo de televisores son Samsung (que, de hecho, utiliza el término Smart TV para su producto), Sony y LG. (Fernández, 2013:p. 02)

En este contexto los TV también evolucionaron adquiriendo la posibilidad de conexión con internet y posibilitando funciones como ofrecer información meteorológica, acceso a Google o YouTube e incorporó otros servicios como Netflix.

Es por esto, al ampliar el rango de opciones disponibles y permitir a los usuarios acceder a internet, modificó la rudimentaria programación arbitraria, convirtiendo al Smart TV en un aparato que entra dentro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Continúa siendo de uso compartido y gregario solo que con un abanico de posibilidades más amplio, que le otorga a sus usuarios un mayor protagonismo en el contenido que desea consumir.

3.2.3. Redes sociales

Se puede concebir a las redes sociales como espacios virtuales que permiten la construcción de la identidad de quienes se crean un perfil, así también como las posibilidades de compartir, consumir contenido de toda clase e interactuar con otras personas. Boyd y Ellison (en Flores Cueto, Morán Corso y Rodríguez Vila, S/A) definen a las redes sociales como un servicio que permite a sus usuarios construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado y articular una lista de usuarios con los que comparten una conexión, de esta manera se tiene la posibilidad de recorrer su lista de las conexiones y las realizadas por otros dentro del sistema. La naturaleza y los nombres de las funciones de cada red pueden variar de una plataforma a otra.

3.2.4. YouTube

Si bien la plataforma YouTube funciona como un medio en el que se puede transmitir todo tipo de datos en forma de audiovisual e imágenes, también es una herramienta de expresión mediante la cual sus usuarios tienen la libertad de generar contenido y compartirlo con la comunidad, logrando un espacio de interacción en la sección de comentarios. César Amaya lo define como:

una de las plataformas que permite, a sujetos expertos y no expertos, generar contenidos de forma similar a una industria cultural, con la capacidad de llegar a millones de personas y establecer o reproducir discursos de diferente índole. Es diciente que una de las categorías más buscadas en YouTube y que ha tenido un impacto considerable en la cultura ha sido la de los tutoriales. (Amaya, 2018:p. 49)

3.2.5. Video tutorial

Como consideramos importante y actual el fenómeno de los tutoriales describiremos en qué consisten. Darío Barco (2016) lo define como:

El vídeo tutorial o video es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento (...) Los videos tutoriales son sistemas instructivos de autoaprendizaje que pretenden simular al maestro y muestran al usuario el desarrollo de algún procedimiento o los pasos para realizar determinada actividad. (p.8)

Parte II. Análisis del aprendizaje informal a través de las TIC

4. Las formas de uso de las TIC como prácticas claves en los procesos de aprendizaje informal

4.1. Entornos

En este capítulo lo que haremos será analizar los distintos entornos de aprendizaje informal que brindan las TIC a los estudiantes de la escuela secundaria ESRN 116 de la ciudad de General Roca.

Comenzaremos por especificar a qué consideramos entornos de aprendizaje informal, posteriormente continuaremos con el concepto de TIC, para luego iniciar el análisis desde la información que obtuvimos durante la aplicación de los *focus group*. A partir de un tratamiento de la información que va desde conocer a qué edad tuvieron su primer teléfono celular, y las tecnologías de la información y la comunicación en las que suelen relacionarse y posteriormente los entornos virtuales específicos que visitan en su vida diaria.

Esta información nos permitirá en una primera instancia conocer la naturaleza de la relación que los estudiantes mantienen en las TIC, y cómo cada entorno virtual ha funcionado como un espacio para la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Como habíamos mencionado en el marco conceptual de este trabajo, cuando hablamos de entornos, nos referimos a ambientes, espacios, contextos en los que las personas pueden aprender e incorporar conocimientos. En nuestra investigación sostenemos que mediante el uso de las TIC es posible encontrar diferentes entornos que brinden las condiciones para que sus usuarios puedan obtener diferentes conocimientos y desarrollar habilidades.

Retomando lo que especificamos en el marco teórico las TIC son un conjunto de tecnologías, aparatos tecnológicos de diferentes tamaños que permiten la distribución, almacenamiento, producción y reproducción de información, así como la posibilidad de comunicación con otras personas mediante redes sociales; y en el caso de los teléfonos celulares, el servicio de mensajería instantánea que implica la comunicación a través de texto en tiempo real.

En la experiencia con los *focus group* llevados a cabo para este trabajo, era nuestra intención conocer la naturaleza de la relación que los estudiantes del ciclo orientado de la ESRN 116,

turno mañana, mantienen en las TIC, para lograr una mejor comprensión de las maneras en que adquieren conocimientos mediante el uso que hacen de ellas. Es por esto que en una primera instancia indagamos sobre la edad en que tuvieron su primer teléfono móvil.

Siete años fue la edad que más se repitió, siendo seis años la edad más baja y diez años la más alta. Lo que mantienen en común este rango de edades es que comparten el ciclo de educación que se encontraban los participantes a la hora de adquirir su primer teléfono móvil, ya que todos se encontraban cursando la Educación Primaria, que comienza a los seis años y aproximadamente concluye a los doce años.

Se aprecia que en todos los casos los integrantes de los *focus group* adquirieron su primer teléfono móvil durante la infancia. Si bien los terminales que se vendían en esos años no contaban con todas las opciones que proporcionan hoy, consideramos crucial remarcar su contacto temprano con estas TIC en sus vidas. Esta información nos ayuda a comprender la relación actual que mantienen hoy con los dispositivos de la información y la comunicación. Por esa razón uno de los puntos abordados en los *focus group* fue el averiguar sobre los dispositivos con los que cuentan actualmente. En este punto surgieron tres respuestas comunes, siendo la más frecuente y como primera opción el teléfono celular, siguió el Smart TV y en última instancia la computadora.

- Teléfono celular
- Smart TV
- Computadora

Resulta interesante que hayan nombrado los Smart TV como tecnología de uso frecuente. En los *focus group* los participantes manifestaron que utilizaban el Smart TV para reproducir música por YouTube, para entrar a Facebook y consumir series. Se trata de un aparato compartido por los integrantes de la familia, no es de índole personal. No obstante, aún así el Smart TV se encuentra en segunda opción en términos de importancia que los participantes de los *focus group* le otorgan a los dispositivos que tienen a su alcance, ya que el teléfono celular se presenta como el dispositivo de comunicación al que le otorgan mayor importancia. Éstos manifestaron mantener una relación especial con su celular.

- *Flor (18 años) - Me voy a dormir y estoy con el celular.*

- *Agustina (17 años) - Yo duermo con el teléfono, me levanto y lo primero que hago es ver el teléfono, los mensajes.*

Esta información nos invita a hacer un énfasis sobre los teléfonos celulares. Como mencionamos durante las categorías específicas de este trabajo, en los teléfonos celulares convergen múltiples funciones, éstos pasaron de ser instrumentos de comunicación de llamadas y mensajes a complejizarse y poseer nuevas funciones, como agenda, cámara fotográfica y video, reproductor de música, consola de videojuegos, organizador, además de otros servicios.

Estos dispositivos se volvieron portables lo que generó alrededor de su uso una apropiación particular, significado que le otorga el usuario a su teléfono celular.

En efecto, entre la información obtenida de los *focus group*, los participantes hablaron sobre la importancia que le otorgan a sus teléfonos celulares y la conexión que tienen con estos dispositivos, añadieron que “se ponen mal” si se los olvidan en sus casa, lo pierden o se los roban.

- *Ana (16 años) - Vivimos con el celu.*

- *Cecilia (16 años)- Yo estoy todo el día con el celular.*

- *Juan (16 años)- No yo lo uso nomas, para los jueguitos todo el día.*

Estas expresiones confirman la relación que mantienen con estos dispositivos, le añaden un significado particular, lo personalizan y se vuelve parte de su identidad, como una extensión

del cuerpo. Es por esto que la importancia que le añaden es tal que se convierte en más que una simple herramienta para la comunicación, es parte de la persona que lo porta.

Las preferencias en cuanto a qué hacen con sus teléfonos celulares, varían según el usuario, lo que se mantiene constante, según manifestaron los integrantes de los *focus group*, fue la elección del teléfono celular como el dispositivo en el que depositan parte de su vida social.

Debido a que nos interesa conocer en qué entornos de estos dispositivos depositan su tiempo, les preguntamos:

- ¿A cuál de todas las posibilidades que brindan sus teléfonos celulares le dedican más tiempo?

La respuesta que más se repitió fue que le dedican mayor tiempo principalmente a las redes sociales, manifestaron relacionarse con éstas de manera diferenciada entre cada una, lo que denota una jerarquización de sus perfiles y que no le otorgan la misma importancia a cada red social.

- *Camila (15 años)- El Facebook lo uso solo para memes y al insta subo historias y en WhatsApp bueno, me comunico con mi familia y depende a veces le oculto los estados a mi familia y subo para mis amigos, o al revés subo para mi familia y le oculto a mis amigos y así.*
- *Agustina (17 años) - Ahora básicamente Facebook es memes.*
- *Flor (18 años) - Igual WhatsApp es como más privado.*

Al indagar con los participantes de los *focus group* con qué redes sociales se relacionaban las respuestas rondaron en:

- WhatsApp
- Instagram

- Facebook
- YouTube
- Snapchat

Cada una de estas redes sociales representa un entorno específico con el que interactúan y le otorgan un significado particular. La relación que establecieron con WhatsApp la describieron como más personal, destinada a un círculo cerrado y privado como amigos cercanos y familia. En cuanto a Facebook lo perciben como un entorno para ver contenido y compartir contenido, particularmente le prestan mayor atención a los memes, a partir de esta clase de publicaciones se enteran de la actualidad.

- *Cecilia (16 años) - Yo no soy de subir tantas cosas, porque algunos todo publican, a mi no me gusta. Para qué tengo que andar publicando toda mi vida, para que todos sepan. ahora estoy comiendo, ahora esto. Bueno facebook lo uso para memes nada más, me conecto para eso, en insta todo historias y en whapsApp hablo con mi familia.*
- *Benjamín (16 años)- Yo, yo me enteré que Nico del Caño era candidato a presidente cuando hicieron el remix.*
- *Victoria (17 años)- En los memes aprendemos inglés a veces.*

En cuanto a YouTube, ésta se manifiesta como una plataforma que consumen con regularidad aunque no interaccionan con otras personas como sí hacen en el resto de redes mencionadas,

a ésta particularmente, la utilizan como entretenimiento, para escuchar música, o bien para ver tutoriales

- *Manuel (18 años)- Yo, yo aprendí a hacer asado por videos de YouTube.*

Manifestaron no crear contenido como textos o realizar publicaciones como fotografías con frecuencia, preferían ver lo que les aparece en el inicio de la red social y en cuanto a WhatsApp e Instagram eligen publicar historias o estados de lo que hacen en su cotidianidad, este tipo de publicaciones son efímeras y tienen una durabilidad de 24 horas una vez publicado, cumplido ese plazo se borran.

- *Nicolás (17 años)- En WhatsApp publico historias, no se yo entrenando, en Insta subo historias con mi novia o con mis amigos, después Facebook lo uso para ver memes o publicaciones como memes.*

En cuanto a Instagram, más allá de consumir imágenes, otro formato al que expresaron otorgarle importancia es a los videos que aparecen en dicha plataforma. Se trata de videos cortos de aproximadamente medio minuto, ya que la red entera se basa en compartir contenido efímero, lo único que dura son las publicaciones, pero si estos son videos deben ser de sesenta segundos.

Compartieron sus experiencias en cuanto a aprendizaje, manifestaron prestar mayor atención a los videos de recetas de comidas ya que les parecen interesantes. Entre las comidas que mencionaron aprender nombraron alimentos como *bizcochuelo, pan casero, pizza, rosquitas, tortas fritas, churros, guiso, estofado.*

Se puede apreciar que son atraídos a ver videos cortos o frases cortas, la atención de los participantes de los *focus group* se orienta en mayor medida a lo visualmente llamativo y no le brindan tiempo a leer textos largos.

Expresaron hacer un uso multiplataformas de las redes sociales, es decir, utilizan la función específica de alguna red y posteriormente el contenido lo comparten en otra cuenta de sus perfiles sociales. Esto demuestra que al hacer uso de cada red social realizan distinciones de aquellas funciones que presenta cada plataforma para obtener mejores resultados, es decir que eligen de cada red social lo que ellos consideran que es la mejor herramienta, ya sea de edición de imágenes o de publicación de contenidos y posteriormente el resultado lo comparten en sus otras redes sociales.

- *Romina (15 años) - Te sacas una foto en Snapchat y después lo subís a Instagram.*

Por otro lado se presentaron algunos casos en que, las redes sociales las utilizaban en un nivel secundario, y le otorgan mayor importancia a otras experiencias como los videojuegos. En ambas prácticas se observa el hecho de que los estudiantes se desenvuelven en entornos virtuales que presentan la posibilidad de interacción con otras personas.

Nos parece importante incorporar entre los entornos de aprendizaje que brindan las TIC a los videojuegos, ya que fue nombrado en reiteradas ocasiones en los encuentros. Los participantes reconocieron que usan parte de su tiempo diario interactuando con juegos de computadoras y de celulares.

La importancia que le otorgaban a esta actividad varía entre los individuos, no obstante, surgió como factor constante la existencia de experiencia en este ámbito del entretenimiento.

Acá no nos referimos a los juegos en general, nuestra conexión se establece llevando este concepto al área de las TIC por lo que usaremos lo que plantean los autores al considerar a los videojuegos como “cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red”. La interacción con ellos implica una serie de experiencias que se amplían constantemente, mencionaremos, algunas estrategias que dan cuenta que el uso de videojuegos conlleva un continuo aprendizaje (Gómez, Espinoza y Albajes, 2013).

Los autores sostienen que la actividad de jugar videojuegos implica la adquisición de conocimientos y la mejora de habilidades, ambas características son claves en la experiencia con los videojuegos. “En todo videojuego para poder avanzar es imprescindible el aprendizaje. Los juegos se apoyan en el aprendizaje constante y pueden disponer de alternativas con el fin de adaptarse a las capacidades de aprendizaje de los distintos jugadores” (Gómez, Espinosa, Albajes, 2012) señalan los autores. Añaden como otra característica el hecho de que consiguen ubicar al usuario en el centro de la experiencia, esto genera que el jugador/a se sumerja en un estado de concentración y aislamiento, generando que vuelque toda su energía e interés en cumplir con las expectativas del juego. Así también, la experiencia del videojuego funciona como “vivencia narrativa”, es decir, que permite crear una realidad ficticia mediante la narración. Además estos entornos permiten al usuario construir identidades de acuerdo al juego que esté jugando, por lo que el usuario se desenvuelve en una historia de la que se convierte en protagonista y participa de manera activa en su desarrollo y resolución.

Sin embargo estas no son las únicas características con las que cuentan los videojuegos, ya que los llamados juegos interactivos, aparte de cumplir con las cualidades detalladas anteriormente, también implican la interacción con un equipo de jugadores conectados a la misma hora en el mismo espacio virtual que colaboran en equipos para cumplir objetivos en común. Existe una comunicación constante en tiempo real mediante chats de los involucrados, quienes diseñan estrategias ya sean en grupo o individuales. Estas experiencias implican el desarrollo constante de habilidades de aprendizaje desde aprender el funcionamiento del juego hasta lograr una comunicación eficiente para lograr objetivos entre un conjunto de personas, además de aplicar estrategias a una situación específica.

Debido al tiempo que invierten en estos juegos y por la intensidad que experimentan, establecen relaciones con sus compañeros virtuales de juego, al respecto expresó uno de los integrantes de las discusiones.

- Juan (16 años)- Yo subo capturas así de juegos a WhatsApp, porque prácticamente yo conozco a todos mis amigos por juegos directamente, subo por ejemplo si logro algo en algún juego, lo subo a WhatsApp y en Insta prácticamente sigo a chicos de los juegos, en Facebook comparto memes.

Consideramos a estos espacios mencionados como entornos de aprendizaje informal, porque se despliegan fuera de la esfera de la educación institucionalizada considerada formal. Los estudiantes entran a estos entornos por voluntad propia, para compartir y construir su vida social a partir de redes sociales o juegos.

Cuando consultamos a los participantes de los *focus group*, qué es lo primero que hacen y a donde van en sus teléfonos celulares, las respuestas rondaron las redes sociales y los juegos.

- Agustina (17 años) - No a todas, yo entro de WhatsApp a Instagram, de mi Instagram a Facebook y así estoy todo el tiempo.

- Flor (18 años) - Yo sí, todo, WhatsApp, Instagram, los documentos, la Música, aplicaciones que me permiten hacer tarea, como el Word porque los profes nos mandan documentos, escribo desde el teléfono porque a veces es más fácil usarla ahí que desde la computadora.

- Cecilia (16 años)- WhatsApp, Instagram y Snapchat y Google.

- *Ana (16 años)- A las tres Instagram, WhatsApp y Facebook.*

- *Agustín (17 años) - Juegos y redes sociales.*

- *Juan (16 años)- Juegos.*

Mantienen una presencia activa en cada uno de los entornos mencionados, en los que cada uno desarrolla su experiencia particular, impulsada por intereses y gustos personales. A raíz de estas prácticas, se familiarizaron con entornos virtuales, permitiendo una apropiación en su cotidianeidad de estos espacios, a los que le dedican tiempo y adquieren nuevos conocimientos y habilidades.

En el transcurso de este capítulo realizamos un desarrollo de los entornos de aprendizaje informal que brindan las TIC, partiendo de las experiencias manifestadas por los estudiantes en los *focus group*. De esta manera intentamos conocer los entornos de las TIC en los que se desenvuelven y en los que adquieren nuevos conocimientos y desarrollan habilidades.

A partir de conocer los entornos con los que se relacionan, seguiremos con hacer énfasis en las redes sociales que frecuentan y los juegos.

4.2. Estrategias de aprendizaje informal

En este capítulo analizaremos las distintas competencias pensadas como estrategias de aprendizaje informal incorporadas mediante el uso de las TIC. A partir de seis categorías propuestas por Scolari. Realizaremos conexiones con las experiencias compartidas por los estudiantes integrantes de nuestra muestra. A su vez, profundizaremos sobre conceptos relacionados con estos modos de aprender que surgieron en las discusiones para lograr un mejor entendimiento de los datos obtenidos en los *focus group*.

En decir, que estableceremos un diálogo entre las experiencias manifestadas por los integrantes de nuestra muestra y conceptos teóricos, para poder conocer las prácticas de los estudiantes en cuanto a las competencias que han obtenido a través del aprendizaje informal. Entendemos que el fundar una relación habitual en las TIC puede llegar a favorecer el desarrollo de ciertas competencias o habilidades que ayudan a la adquisición de conocimientos. Lo que nos interesa específicamente, en el presente capítulo, es conocer en cierto grado cuáles son estas competencias entendidas como estrategias de aprendizaje informal que han desarrollado los estudiantes del ciclo orientado, turno mañana de la ESRN 116, por usar las TIC.

Cuando hablamos de competencias, nos referimos a la capacidad, destreza o habilidad que puede o no poseer un individuo, en la realización de una actividad específica o para tratar una temática determinada. Aquí concretamente profundizaremos sobre la relación que estos estudiantes establecen en las TIC.

El proyecto *Transmedia Literacy* define a las estrategias de aprendizaje informal como “una secuencia individual o colectiva de acciones con el objetivo de adquirir y acumular conocimientos, habilidades, actitudes y puntos de vista a partir de experiencias cotidianas e interacciones en diferentes entornos.” (Scolari, 2018, p: 4). En lo que respecta al presente capítulo, esto nos sirve para entender las maneras en que los estudiantes incorporan nuevos conocimientos y habilidades de manera informal a partir de las experiencias que mantienen en las TIC, podremos conocer qué motiva el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos.

Durante el desarrollo de los *focus group* se indagó sobre los conocimientos adquiridos mediante el uso de las TIC. Entre las respuestas expresadas se pudo apreciar que los

participantes poseen diversas habilidades y recurren a las herramientas que brinda internet cuando se les presentan inconvenientes, estas ayudas generalmente las encuentran en sitios como YouTube o Google. Sin embargo surgieron casos en que prefieren solucionar cualquier dificultad que se les presentara en solitario, sin recurrir a una asistencia externa.

Antes de ir concretamente al análisis de la información que obtuvimos durante la aplicación de los *focus group*, volveremos sobre lo que consideramos que son las estrategias de aprendizaje informal.

Retomamos las nociones de aprendizaje informal citadas en el marco conceptual de este estudio, que desarrolla Scolari, identifica seis estrategias de aprendizaje informal, en las que detalla:

- Aprendizaje a través de la práctica
- Aprendizaje mediante la resolución de problemas
- Aprendizaje por imitación o simulación
- Aprendizaje mediante el juego
- Aprendizaje mediante examinación
- Aprendizaje a través de una enseñanza

De las estrategias citadas anteriormente, notamos que no todas ellas fueron expresadas por los estudiantes en el desarrollo de la aplicación de la técnica de recolección de datos, pero si varias, es por esto que realizaremos un análisis para lograr establecer cuáles estrategias son las que surgieron y así construir una relación que nos permita entender las competencias con las que cuentan y sus estrategias de aprendizaje informal.

Como respuesta recurrente surgió el hecho de que gran parte de lo que aprenden es mediante videos tutoriales, bien sea de la plataforma YouTube como de videos que brindan los juegos para aprender su funcionamiento. Destacaron el hecho de que los videos tutoriales no sólo

los encuentran en la plataforma YouTube, sino que también tienen acceso a ellos a partir de las recomendaciones de juego que brinda Facebook, también en las publicidades de juego que brinda Instagram o en *Play Store* que funciona como tienda y centro de distribución digital para el sistema operativo de *Android*.

Una de las maneras en las que se fue generando la actividad de “navegar” por internet, en este caso en el consumo de tutoriales de YouTube fue que en sus inicios la plataforma permitía un límite máximo de minutos por videos, esto generaba que los tutoriales fueran de corta duración y que el contenido estuviera compartimentado en varios videos, lo que obligaba a los usuarios a “navegar” en internet para completar los saberes, esto produjo la lectura y el aprendizaje hipervinculado (Amaya, 2018).

- *Lucas (18 años)- Yo de tanto mirar boludeces en YouTube aprendí a arreglar motos y algo le pasa a la moto lo busco y lo arreglo enseguida o solo me informo, suelo ver videos de motos y después por ejemplo algún familiar mío le pasa algo a la moto me pregunta y yo le ayudo y lo arreglo.*

- *Ezequiel (16 años)- Si por tutoriales, siempre yo cuando era chiquito miraba, y un día me salto una recomendación, y justo la recomendación decía, “cómo editar foto, video” y ahí empecé, me llamo la atención. y empezas a ver uno y empezas a ver otro.*

Las motivaciones que llevan a estos estudiantes a ver tutoriales son variadas. En las citadas en la tabla anterior se relacionan con gustos personales que les impulsaron a investigar más sobre la temática de interés. Si retomamos la tabla de estrategias de aprendizaje informal que propone Scolari, estos dos casos mencionados entrarían en, aprendizaje por imitación y simulación, ya que esta manera de aprender consiste en seguir pasos y copiar acciones de alguien “más experimentado”, a su vez se relaciona con aprender a través de la práctica, ya

que los estudiantes expresaron que el conocimiento que obtienen lo ponen en práctica en su vida cotidiana, dentro de estas particularidades se encuentra la mecánica y la edición de fotos y videos. A su vez ellos reafirman que han mantenido la experiencia de navegar en YouTube, ya que los contenidos de la plataforma aparecen compartimentados, esto genera que, se vean obligados a ver varios videos para lograr un conocimiento más completo sobre lo que les interesa.

Sin embargo, también se presentaron experiencias en las que el interés por aprender no está vinculado a un gusto, más bien surge por la necesidad de solucionar cierto inconveniente que aparece en su experiencia cotidiana, en la que mencionaron acudir a las herramientas que brindan las TIC para encontrar una solución de manera rápida y efectiva.

- *Nicolás (17 años)- El otro día estaba usando Word y me aparecía todo en inglés y me parecía incómodo porque habían palabras que no me acordaba lo que significa y no podía cambiar el idioma y no sabía qué hacer, empecé a seguir unos tutoriales, después de una hora o dos horas de intentarlo por fin lo hice. O sea yo no me rindo hasta que lo termino, si no lo termino no paro.*

Esto da cuenta que las categorías que presenta Scolari no se manifiestan estrictamente de manera única, sino, que se pueden dar de manera combinada, en este caso el aprendizaje por imitación se combina con el de resolución de problemas para adquirir la competencia más adecuada a fin de solucionar el contratiempo que se les presenta.

Sin embargo, no todas las estrategias de aprendizaje informal se relacionan con tutoriales de YouTube. Durante la aplicación de los *focus group* surgieron casos en los que los participantes expresaron que suelen encontrarse con otros idiomas ya sea mediante la ejecución de un juego, o en audiovisuales. Si bien el inglés es el que más aparece, también expusieron relacionarse con el portugués y el japonés.

Lo que nos interesa acá se centra en entender cómo atraviesan la barrera del idioma cuando se presentan estos casos en sus vidas cotidianas y si en el proceso han logrado desarrollar

cierta competencia para comprenderlos En la tabla que aparece a continuación se mencionan algunas experiencias en relación con otro idioma en entornos de videojuegos.

- *Flor (18 años) - A veces vas a traductor, yo hacía eso, y volvía al jueguito, al traductor y otra vez al jueguito.*
- *Agustina (17 años) - Yo lo que hago es probar, probar, probar.*
- *Juan (16 años)- Hay palabras en inglés que por ahí se llegan a entender, que son fáciles y ahí sabiendo uno que significa esa palabra relacionás.*

Acá lo que se aprecia es que en cada caso la manera de atravesar la dificultad es distinta, en el primer caso el estudiante se toma el tiempo de acudir a una herramienta de traducción para obtener un entendimiento eficiente del idioma que desconoce. Esto implica una tarea de intercambio de interfaces para poder continuar y a su vez le otorga el rol de experto a la herramienta de traducción consultada.

Si consideramos la tabla de estrategias de aprendizaje informal propuesta por Scolari, se puede observar que se emplea el aprendizaje por imitación o simulación ya que reproduce lo que propone un traductor de idioma, le otorga un sentido y lo aplica para poder entender la palabra en otro idioma que se le presentó. Hacer esto implica interactuar con dos plataformas y requiere la atención y concentración de quien implementa la acción.

En el segundo caso se observa una manera de sobrellevar la dificultad probando hasta lograr superarla, este modo coincide con el aprendizaje a través de la práctica en el hecho de que implica los procesos de ensayo y error hasta poder conseguir la competencia que se desea y poder avanzar, al trabajar sobre la falla y el error se genera un aprendizaje que se da como resultado de la experiencia adquirida y no por la enseñanza de alguien experto.

En el tercer caso se observa que el estudiante identifica las palabras que le resultan más familiares y las relaciona para poder avanzar; se puede apreciar que por la relación que establecen con los videojuegos, sus usuarios sientan cierta familiaridad con algunas palabras

y aunque algunos juegos se encuentren en otro idioma esta barrera se logra superar. Sin embargo las palabras con las que se relacionan no suelen ser muchas por lo que no se pueden desenvolver para comprender un texto extenso, pero sí en lo referente a un juego específico para poder avanzar.

Además de mantener experiencias con otros idiomas a través de los videojuegos, también se presentaron los casos en que expresaron hacerlo mediante el consumo de películas y audiovisuales, aunque también contaron que les parece incómodo ver la trama de una película y al mismo tiempo leer subtítulos, pese a ello, surgieron afirmaciones como la que presentamos a continuación.

- *Juan (16 años)- Yo he aprendido un poco de japones viendo anime, a veces entiendo lo que dicen sin tener que leer los subtítulos.*

Esto nos lleva a tener en cuenta otro factor cuando pensamos la adquisición de nuevos conocimientos y competencias de aprendizaje, nos referimos al tiempo que la persona le dedica a la actividad en cuestión. Alfaro Rocher. Urquijo. Arias Blanco. García Jiménez. Lobato Fraile. Pérez Boullosa (2005) lo plantean desde el enfoque del aprendizaje autónomo y sostienen que éste se logra a través de la propia organización del individuo el tiempo dedicado y la atención que se le brinde a la actividad. Estos elementos condicionan el grado de aprendizaje que el individuo atraviesa. Esta manera de adquirir nuevos conocimientos se vió reflejada de otras maneras.

- *Victoria (17 años) - A mí me gusta estudiar las enfermedades y me pongo a ver videos de YouTube, Series también como Grey's Anatomy y ahí aprendí un montón.*

- *Benjamín (16 años) - A mí me pasó con documentales de animales, yo antes iba a la agropecuaria y cuando era chico me la pasaba mirando documentales, y después tenía que dar lecciones de algo, onda biología y aprobaba.*

- *Ailin (17 años) - Después con todo eso de las novelas aprendes todo lo que es humanidades, todo eso, todo cosas así, como tratar a las personas.*

Como se ve reflejado en los dichos de los estudiantes durante los *focus group*, se puede apreciar que muchos de los conocimientos que han adquirido se debe a que deciden informarse sobre una temática específica que llama su atención. A partir de este punto utilizan las herramientas que brindan las TIC para poder satisfacer su curiosidad, impulsada por diversos gustos y motivaciones.

Resultan diferentes los gustos y motivaciones que llevan a los estudiantes a invertir su tiempo y atención en diferentes producciones audiovisuales, lo que aparece como elemento reiterado es que expresaron haber adquirido algún conocimiento específico, y que son conscientes de ello, además, en algunos casos utilizan esos saberes en disciplinas específicas de la educación formal.

- Benjamín (16 años)- Yo por curiosidad, por ejemplo la configuración del celular o cosas así, la cámara por ejemplo, me ponía a mirar qué tenía las cosas así.*

- *Ezequiel (16 años)- Sí yo cuando tenía mi primer celular, un táctil que fue un J7, siempre fui curioso para ver que tenía cada parte, y de curioso en los ajustes*

cuando presionas 7 veces la opción de información de software te aparecen las opciones del desarrollador.

El elemento de la curiosidad resulta interesante, ya que representa un factor de gran peso a la hora de aprender un conocimiento nuevo, funciona como un motor que lleva a descubrir nuevas realidades. “La curiosidad viene de la mano de la observación, del descubrimiento de lo nuevo, del despertar de la conciencia y de la necesaria evolución de la que todos somos partícipes individual y colectivamente”. (López, 2016. p: 171)

Los estudiantes reconocen que la curiosidad los impulsa a querer obtener nuevos conocimientos, internet representa ideal para satisfacerla ya que abre múltiples alternativas para cada usuario.

- *Manuel (18 años) - Hay programas para romperle el router a alguien, si alguien me cae mal voy y le rompo el router desde mi computadora, hago que su internet no ande más. No lo he hecho, pero conozco gente que lo ha hecho, por ejemplo jugando al counter cuando te insultan mucho ya llega un punto en el que te cansan bueno, a esas personas les tiras el internet y no juega más. Igual hay unos programas para Hackear cuentas, me acuerdo que tuve netflix hasta que cambio la contraseña yo tengo la cuenta de un chabon de EEUU y todavía no se da cuenta y la tengo como hace más de 6 meses y la cuenta de spotify también era de un Canadiense y cuando él escuchaba música yo no escuchaba.*

- **Coordinadora- Y ¿aprendiste a hacer esas cosas investigando en internet?**

- *Manuel (18 años)- No, aprendiendo con los pibes, te van diciendo cómo tenés que hacer. En google hay unas páginas, hay una personas que se encargan de eso, ellos te dan la cuenta, te dan la contraseña o si no te dicen cómo hacerlo, registras los datos de la persona, buscas su email y con un programa le sacas la contraseña*

En este caso particular se aprecia un aprendizaje a través de la enseñanza, lo que motiva a este estudiante a obtener este conocimiento es no pagar los servicios de ciertos paquetes privados de productos audiovisuales y de solo audio. Sin embargo, la singularidad de la experiencia manifestada se encuentra en que el conocimiento aprendido roza el plano de contenidos ocultos del que no disponen todos los usuarios de las TIC, por vulnerar información privada de otros usuarios y acceder a ese conocimiento involucra una investigación más profunda sobre el tema. Esto a su vez implica el hecho de que los contenidos que brinda el servicio de internet son de todo tipo y muy variados, los estudiantes participantes de los *focus group*, son conscientes de esto y explotan las posibilidades del medio para poder acceder a nuevos conocimientos que no encuentran en el transcurso de su educación formal.

Las prácticas y hábitos expresados en este capítulo están relacionadas con los usos que establecen en las tecnologías de la información y la comunicación, en su “quehacer cotidiano van conformando una experiencia colectiva, constituyendo la cultura y de esta manera, dándole forma a la trama de una historia que nos contiene a todos y a todas” (Uranga, 2007:p.1).

Como conjunto de prácticas y hábitos que desempeña un grupo de personas podemos decir que de la individualidad de la práctica, al ser expresada por varios individuos se convierte en una práctica social. Uranga (2007) lo llama “prácticas de enunciación”, porque las van construyendo a través de las narraciones y mediante el desarrollo de habilidades y técnicas expresivas, en este caso las que brindan las TIC, lo que da como resultado un discurso que se convierte en un entramado de la cultura y fundamento de la historia de la vida de una

comunidad. En la que a partir de estas experiencias se producen y reproducen múltiples sentidos “intercambiados y negociados por sujetos individuales y colectivos” (p. 5).

Por lo tanto al hablar de estrategias de aprendizaje informal y habilidades adquiridas mediante el uso de las TIC, se evidencian prácticas individuales y colectivas de los estudiantes de la ESRN 116 del ciclo orientado turno mañana que hacen su cotidianidad y sus modos de comprender el mundo y otorgar significados a las cosas, a la realidad a través de esas experiencias, enmarcadas en contextos sociales y culturales.

El desarrollo de la tecnología, la adaptación a los dispositivos que muestran sus usuarios son el resultado de factores históricos, culturales, económicos, sociales, que dan lugar a cambios en diversos aspectos sociales, expandiendo los espacios tradicionales de aprendizaje informal y generando otros nuevos en entornos virtuales (Scolari, 2018:p.84)

En el presente capítulo compartimos las distintas estrategias de aprendizaje informal y el conocimiento adquirido a partir del uso de las TIC de los estudiantes de la ESRN 116 del ciclo orientado turno mañana; a partir de las categorías de estrategias de aprendizaje informal propuestas por Scolari, intentamos establecer un diálogo relacionando las experiencias que los estudiantes expresaron en la aplicación de los *focus group* con las categorías de aprendizaje para conocer cómo aprenden de manera informal a partir del uso de las TIC.

Consideramos que cuando las prácticas y hábitos son reproducidas por un grupo de individuos, pasan a convertirse en una práctica social en una cultura, que nace de la experiencia individual. Esta cultura, que se reproduce y mantiene por los hábitos y motivaciones de las personas que le dan significado y de esta manera de ser individual se transforman en prácticas colectivas hacen. Es por esto que en el final del análisis del presente capítulo, consideramos pertinente y adecuado añadir lo que sostiene Uranga, cuando plantea a estas prácticas y experiencias del quehacer cotidiano, enmarcados en contextos sociales y culturales son elementos que van construyendo la experiencias colectiva que le da forma a la historia.

4.3 Usos

En el presente capítulo, pretendemos conocer lo que hacen los estudiantes del ciclo orientado turno mañana de la ESRN 116, en las TIC. Abordaremos dicho análisis a partir del desarrollo de cuatro dimensiones que nos permitan un mejor entendimiento de sus prácticas, Ocio y entretenimiento, interacción y comunicación, las cuales fueron pensadas una vez organizada la información que se obtuvo durante la aplicación de los *focus group*.

Pudimos observar que las actividades que realizan en las TIC están estrechamente relacionadas con las dimensiones propuestas, es por eso que consideramos pertinente enfocar el estudio de este capítulo por estos lineamientos.

En cada eje de observación procederemos a analizar los conceptos teóricos en relación con las experiencias de uso en las TIC que los estudiantes manifestaron tener. Para poder conocer más profundamente lo que hacen en las TIC y las dimensiones en términos de nuevos modos de comunicación e interacción que involucran estas formas de uso de las Tecnologías de la información y la comunicación.

El pensar qué hacen los estudiantes en las TIC, nos lleva a volver sobre los puntos que distinguimos en los capítulos anteriores. Sin embargo, en este apartado desarrollaremos los conceptos que más se destacaron en la aplicación de los *focus group*, haciendo un énfasis en los usos que hacen de las TIC.

Cuando indagamos con los estudiantes sobre las actividades que desempeñan en estas tecnologías, logramos distinguir en sus respuestas que dedican mayor parte de su tiempo al ocio y entretenimiento, de las cuales en algunos casos se incorporaba la interacción y comunicación. Es por esto que procederemos al análisis teniendo en cuenta estos puntos.

- Ocio y entretenimiento

- Interacción

- Comunicación

Las dimensiones que acabamos de señalar mantienen relación entre sí, por lo que no necesariamente se manifiestan de manera separada ya que, en los casos que los estudiantes expresaron realizar actividades relacionadas con el entretenimiento, estas involucraban interacción y comunicación.

En la aplicación de los *focus group* una de las particularidades que caracterizó ambos encuentros fue el hecho de que los participantes manifestaron que generalmente usan y le dedican tiempo a las TIC cuando están en sus casas durante su tiempo libre. Es por esto que eligen entretenerse con lo que brindan estos dispositivos, ya sea mediante juegos, plataformas de audiovisuales como lo es YouTube, sitios con contenido de sólo audio como Spotify. En algunos casos, paquetes de audiovisuales privados como Netflix y la alternativa más nombrada, las redes sociales, para mencionar los más señalados por los estudiantes.

Al posicionarnos en la sociedad de la información y las características que presenta, cada vez son más las opciones en términos de entretenimiento que ofrece el mercado a sus usuarios. Lo que da lugar a nuevos hábitos y formas de ocio. Rincón (2017) retoma lo que sostiene Baricco (2009) en cuanto al entretenimiento y su significación y la importancia que éste representa ya que ocupa los momentos de ocio de las personas, y le otorga relevancia a los placeres de la cotidianidad, aportando condiciones que invitan al diálogo, dándole un lugar de importancias al goce corporal y generando modos públicos de estar juntos. “Y, como el entretenimiento es el producto más poderoso del mercado, posee un carácter global, está produciendo una nueva civilización, una mutación cultural” (Rincón, 2017:p. 8).

Al indagar en los datos obtenidos durante este estudio, los estudiantes manifestaron efectivamente que una de las motivaciones por las que se sentían atraídos a usar las TIC era la del entretenimiento. En este punto algunos lo encuentran a través de los contenidos que brindan las redes sociales, otros mediante juegos, de un sólo jugador o multijugador, o consumiendo contenido audiovisual en la plataforma de YouTube. Son múltiples las alternativas de entretenimiento que brinda internet y las tecnologías de la información y la comunicación, lo que genera que sus usuarios se mantengan indagando sobre ellas constantemente.

Por otro lado manifestaron dedicar mucho tiempo a las redes sociales, siendo las más usuales por los integrantes de la muestra WhatsApp, Instagram y Facebook. Además, manifestaron que otra de las actividades que desempeñaban era la de jugar, a partir de dispositivos móviles, por las opciones de juego que brindan las redes sociales como Facebook en algunos casos y a partir de juegos que descargan de la tienda virtual Play Store o los de tipo interactivos, multijugador que son compatibles con el sistema operativo del celular y que obtienen por otros medios de descarga en internet.

- ***Coordinadora- De todas las posibilidades que sus dispositivos les brindan ¿a cuál le dedican más tiempo?***
- *Agustina (17 años) - No a todas, yo entro de WhatsApp a Instagram, de mi Instagram a Facebook y así estoy todo el tiempo.*
- *Cecilia (16 años)- WhatsApp, Instagram y Snapchat y Google.*
- *Agustín (17 años) - Juegos y redes sociales.*

Otro de los puntos que nos interesa es conocer qué hacen los estudiantes en su tiempo de ocio, en este sentido, al respecto, expresaron que le dedican este tiempo a las redes sociales y los juegos, si bien lo que cada uno realiza en estos espacios cambia, ya sea desde el estilo de juegos que practican, hasta lo que hacen en cada red social, expresaron de manera compartida, acceder a estas prácticas generalmente desde su teléfonos celulares personales.

Sin embargo, como expresaron los estudiantes, en su tiempo de ocio lo que hacen habitualmente es realizar actividades en las TIC, por lo que como ya mencionamos en las categorías teóricas específicas, el ocio que practican es digital porque se orienta a actividades

que brindan estos dispositivos. Esto se evidencia en las experiencias compartidas por los estudiantes, de hecho, como señalamos en el primer capítulo de análisis de esta investigación, los estudiantes mantienen una relación con sus teléfonos celulares muy cercana, lo incorporan en su indumentaria y comparten la hora de sueño y cuando se levantan una de las primeras reacciones que tienen es la de verificar las notificaciones de las redes sociales, para ver si en alguna recibieron un mensaje.

Sin embargo las decisiones sobre a qué aplicación o función van cuando toman su teléfono celular, resultaron no seguir siempre este patrón, si bien sí manifestaron agarrar el celular apenas se levantan por la mañana, surgieron los casos en los que en vez de ir a verificar las redes sociales, entraban a los juegos interactivos para ver si había ocurrido algo, y en segunda opción se dirigían a ver los mensajes de otras cuentas sociales. Un participante mencionó que jerarquizaba el orden de importancia de sus redes sociales dependiendo de los mensajes que tenía en cada aplicación, y a partir de ese punto decidía qué aplicación revisar apenas se levantaba por la mañana.

Cómo hemos hecho referencia a lo largo de esta investigación, se han conformado una serie de prácticas y hábitos alrededor del uso de las TIC, y el consumo que mediante estos dispositivos que sus usuarios realizan a diario. Por lo tanto, las prácticas y hábitos de los estudiantes, se encuadran dentro de la cultura digital, ya que gran parte de las horas diarias las viven a partir del uso de las TIC, es parte de su hacer, y forma parte de su identidad.

Sin embargo, cuando nos referimos a cultura digital, no estamos hablando de una cultura nueva, como señalamos en las categorías teóricas específicas. Becerra (2009) sostiene que no necesariamente se diferencia de la anterior, ni tampoco es una simple prolongación de la cultura analógica.

Uno de los aspectos que surgió en los *focus group* fue que los estudiantes afirmaron establecer un constante consumo de productos culturales a partir del uso de las TIC, entre los contenidos que comúnmente consumen mencionaron, música, films, distintas clases de juegos, textos.

Esto es posible debido a que con el avance de las tecnologías, se ha acelerado la difusión de productos culturales, generando que se facilite el acceso a productos de diferentes tipos y

formatos. Sin embargo y como veremos los usos que las personas establecen con las TIC son distintos, debido a diversas variantes, como el acceso a internet por zona geográfica, el contexto socioeconómico, franja etaria. Estos fueron algunos de los aspectos destacados en el desarrollo de la aplicación de los *focus group*.

Como ya hemos mencionado, cuando nos referimos a qué hacen los estudiantes en las TIC, apuntamos a los usos y prácticas que establecen con estas tecnologías. De esta manera, hemos podido distinguir que, tratándose del uso de las TIC, los estudiantes le dedican tiempo de ocio y entretenimiento, los cuales se enmarcan en el contexto del ocio digital y la cultura digital.

Vinculado a estos conceptos, pudimos apreciar reiteradamente, cómo las actividades mencionadas involucraban, a través de diferentes experiencias del uso de las TIC, la comunicación e interacción con otras personas, ya sea a través de las redes sociales como WhatsApp, Instagram, Facebook, Google, YouTube, como también a partir de juegos que requieren cierto grado de coordinación grupal para lograr objetivos comunes para la personas involucradas en las partidas de juegos en tiempo real.

Esta interacción pensada en contextos de copresencia es distinta de la interacción mediada. Una de las características que se da en la interacción cara a cara conlleva el hecho de que al estar presentes los interactuantes en un lugar físico y en presencia compartida, durante el proceso intervienen a parte de las palabras, los gestos, los cambios de entonación en la voz, las expresiones faciales, se puede interpretar eficientemente el mensaje, ya que estos elementos apoyan la palabra hablada.

En la interacción mediada los emisores y receptores de los mensajes generalmente se hallan separados en el espacio y no siempre comparten el mismo tiempo en la emisión y recepción de los mensajes ya que a través de la utilización de los medios de comunicación es posible establecer una interacción sin la necesidad estricta de compartir el contexto espacio-temporal, logrando una comunicación sometida a las características particulares del medio que se esté utilizando. Es decir que al emplear los medios de comunicación, se pueden dar distintos tipos de interacciones mediadas, con sus características específicas, ya que no es igual la que se establece por mail, que la que se puede desarrollar por medios de mensajería

instantánea como WhatsApp o el tipo de interacción que mantienen los participantes de un juego interactivo multijugador.

Retomando lo que mencionamos en el desarrollo de las categorías teóricas específicas nos apoyamos en Thompson (2005) observamos que a través de los medios de comunicación, se establece una nueva manera de poder ver a la otra parte interactuante Al no compartir el mismo espacio-temporal, se hace imposible ver al otro individuo, en sus reacciones o emociones y expresiones faciales.

Una acción o un suceso pueden visualizarse para otros mediante la grabación y transmisión a quienes no están presentes físicamente en el lugar ni en el tiempo de su desarrollo. El campo de visión se alarga en el espacio y puede alargarse también en el tiempo; se pueden presenciar también sucesos distantes que ocurrieron en el pasado y que, gracias a las cualidades de conservación del medio, pueden ser representados en el presente. (p: 17)

WhatsApp presenta características que involucran, el uso de internet para lograr establecer una comunicación, a través de un teléfono celular, la cual puede ser a partir de mensajes de tipo escritura, voz, el intercambio de hipervínculos de internet como también elementos ilustrativos como emoticones¹, *stickers*² y gif, que son un tipo de formato pequeño de imagen que soporta animaciones de unos segundos y que funciona como una forma de expresión en las interacciones mediadas, además del servicio de llamadas de voz y de videollamadas, que funcionan como elementos para desarrollar una interacción más rica. El servicio de WhatsApp se ha sofisticado, en el último tiempo logrando manejar la visibilidad de sus usuarios, con opciones como la confirmación de lectura, que permite verificar la hora de emisión de un mensaje, sumado a la hora en que llega al dispositivo enviado y el momento en que el destinatario lo lee, sumado a la hora de la última conexión, es información de contacto que aparece en la parte superior del chat del usuario. Sin embargo, estas opciones

¹ “Los emoticones fueron uno de los primeros códigos originales creados por los usuarios de Internet para representar estados emocionales y sentimientos a través de la CMO. Este neologismo del inglés, emoticons, se compone mediante dos palabras: emotion + icon, y sus orígenes se remontan a 1982, cuando Scott Fahlman del departamento de ciencias informáticas de la Universidad Carnegie Mellon, con el objetivo de evitar malentendidos entre sus colegas a la hora de enviar chistes en sus emails, propuso que las bromas enviadas fuesen marcadas con un signo de caracteres no-alfanuméricos que asemejaban una cara sonriente recostada horizontalmente, más conocida hoy en día como smile o “carita feliz” :) (Etchevers N. 2006, p: 98)

² “Los stickers son elementos gráficos con interpretación suprasegmental son elaborados e incorporan imágenes e iconos (representaciones icónicas o de personajes relevantes de películas o de la actualidad social, generalmente con una interpretación irónica o humorística). Todos estos elementos gráficos de los programas de mensajería representan un abanico muy grande de estados de ánimo y emociones. Recuperado de Análisis lexicométrico de la especificidad de la escritura digital del adolescente en WhatsApp.” (Vasquez-Cano, Mengual-Andrés, Roig-Vila, 2015,p:96)

no son estrictas, las personas pueden modificar la configuración de la aplicación, para que no sean visibles las confirmaciones de lectura. Aparte de elegir los contactos que pueden ver los estados de WhatsApp. Esto quedó reflejado en las expresiones de los estudiantes. Entre las experiencias que compartieron, los estudiantes mencionaron elegir con quién quieren compartir el contenido que publican en sus cuentas de redes sociales, haciendo uso de las opciones de privacidad de las aplicaciones.

- *Cecilia (16 años) - Bueno Facebook lo uso para memes nada más, me conecto para eso, en insta todo historias y en WhatsApp hablo con mi familia.*

Por su parte Instagram presenta características similares a WhatsApp pero difiere en otras, entre las características que posee se encuentran que además de ser compatible con el sistema operativo *Android*, también lo es con *IOS* que pertenece a *Apple*, siendo de esta manera accesible a más personas. Cuenta con confirmaciones de lectura igual que WhatsApp, compartir información y la posibilidad de responder de manera inmediata a cuentas de otros usuarios, sin embargo no está pensada para interactuar de la misma manera ya que en realidad, el contenido que se comparte en esta red social es específicamente de fotografías y videos. Permite a sus usuarios manipular la foto a partir de la incorporación de filtros y compartirla en la plataforma con la condición de que esto se realice a partir de un dispositivo móvil. En cuanto a la interacción que los estudiantes mantienen con esta red social, ésta se da en relación con compartir contenido en sus historias, las cuales tienen una duración de 24 horas y luego se borran automáticamente, dicho contenido surge de lo que hacen en su vida diaria y desean compartir entre sus contactos, es preciso aclarar que la interacción que se establece a partir de este recurso, implica saber quiénes han visualizado la historia, dándole la posibilidad a estas personas de poder responder a ella, aunque existe la posibilidad de restringir las respuestas, para que los contactos de la red sólo puedan ver el contenido pero no responder. Los estudiantes mostraron utilizar estas herramientas, y eligen las personas que pueden o no

ver sus historias, y las que pueden o no responderlas. Esto evidencia una intencionalidad, un uso del medio consciente, no sólo para los posibles destinatarios del contenido que se comparte, también de un uso activo de las posibilidades en cuanto a configuraciones que ofrece la plataforma.

Hemos caracterizado esta red social porque es una de las más usadas por los estudiantes del ciclo orientado de la ESRN 116 del turno mañana. Si bien Facebook también fue nombrada en los *focus group*, no es la red social en la que ellos suelen interactuar, más bien, a ésta plataforma en particular como habíamos manifestado anteriormente la utilizan para ver y compartir memes.

A lo largo de este capítulo realizamos una caracterización de las redes sociales en las que los estudiantes tienen más presencia e interacción mediada por dispositivos móviles. Sin embargo, la interacción no se da únicamente a través de redes sociales. Según las experiencias expresadas en los *focus group*, otro de los espacios en los cuales mantienen interacciones, son los juegos en línea. Éstos se pueden ejecutar desde computadoras, de escritorio o portátiles como también desde el teléfono celular.

La interacción entre los jugadores y el videojuego se puede dar de manera individual o múltiple es decir multiplayer o multijugador. En el artículo “Juego y cultura digital” se profundiza sobre los elementos que caracterizan a los juegos interactivos, y mencionan que una de ellas es su naturaleza inmersiva que los hace absorbentes “el grado de involucramiento al que pueden llegar los jugadores va más allá de la simple sensación de estar dentro del juego (Romero, Sierra, Perilla, Alcides, 2009: p. 372)

A continuación compartiremos algunas de las experiencias interactivas que los estudiantes manifestaron haber mantenido en juegos interactivos.

- *Benjamín (16 años)- Yo aprendí brasileño³ por juegos, tanto putear con brazucas.*

- *Ezequiel (16 años) - Si a mutearlos y a putear, nadie te habla. Es por equipo y tratas de ganas en equipo.*

Estas manifestaciones evidencian que han establecido cierta interacción a través de su experiencia en estos juegos y que a raíz de estas prácticas lograron adquirir conocimientos que antes no tenían. Además, se pudo apreciar que para algunos estudiantes los juegos representan un espacio importante en su vida cotidiana, y han logrado establecer vínculos de amistad a partir de relaciones construidas mediante su experiencia en estas plataformas.

Sin embargo surgió durante los *focus group* en reiteradas ocasiones, el hecho de que no disfrutaban de estos espacios como les gustaría hacerlo, ya que para lograr una buena experiencia de juego en línea, es algo fundamental contar con internet, que no se corte y dispositivo tecnológico que soporte al juego, de lo contrario la experiencia, no resulta agradable para quienes quieren eligen este entretenimiento. Si bien todos los estudiantes presentes cuentan con internet, el servicio no es de la calidad que ellos necesitan para mantener una buena experiencia en los juegos interactivos.

³ El idioma al que se refiere el estudiante es el portugués.

- *Jorge (18 años)- Yo, yo antes tenía la compu y tenía un internet y no me andaba, o sea andaba re lento y los juegos online se trababan*

- *Nicolás (17 años)- Si, con los interactivos si tenés mal internet cagaste, yo tengo un internet de mierda.*

- *Juan (16 años)- A mí lo que me pasa más es el tema del internet y del celular, es un garrón cuando tenés un celular que casi ni te funciona, al celular que le anda mal el software y como somos muchos en mi casa que usamos internet me anda mal, eso por ahí es medio irritante cuando jugas juego en línea. Después esos juegos como el gusanito y todo eso los podés encontrar por la google play directamente.*

El internet en la zona de Barrio Nuevo de la Ciudad de General Roca es limitado en cuanto a las opciones que sus habitantes tienen para elegir. Al ser un barrio que se ubica en términos espaciales, alejado de las antenas que brindan el servicio, sus habitantes generalmente tienen una única opción para elegir, porque no hay otra alternativa. Esto quedó reflejado cuando consultamos a los estudiantes.

- **Coordinadora.-** *¿Quién tiene Vallenet?*

- *Manuel (18 años)- Todo Barrio Nuevo tiene ese internet. Queres ver una película y tenés que esperar como media hora.*

También hubo excepciones de participantes que contaban con otro servicio de internet, aunque estos casos se manifestaron en menor cantidad. Algo que los estudiantes repitieron durante los *focus group*, fue que el hecho de tener un mal servicio de internet, los condiciona en el uso de sus dispositivos de la información y la comunicación, ya que los lleva a elegir otras opciones de entretenimiento viables en relación con la calidad de internet que cuentan.

Nicolás (17 años)- Yo en vez de descargar aplicaciones me meto en páginas, re pelis, pelis plus. Son páginas que por ejemplo yo tengo mal internet te cargan rápido. Yo tengo dos megas de internet

Podemos apreciar que los usos y lo que hacen los estudiantes de ciclo orientado de la ESRN 116 del turno mañana, varía según las condiciones de acceso a internet y el dispositivo tecnológico que dispongan. Se adaptan a los recursos con los que cuentan y establecen prácticas de consumo.

Los modos de interacción que establecen son distintos, ninguno es igual a otro, si no que cambian según sea el medio en el que mantengan la experiencia. Los recursos tecnológicos

y de acceso del que disponen. Adell (1997) sostiene que es a raíz de estas formas de interacción que surgen las comunidades virtuales "grupos de personas que comparten un interés y que utilizan las redes informáticas como canal de comunicación barato y cómodo entre individuos especialmente dispersos y temporalmente no sincronizados". (p. 10)

Es debido a estos dispositivos de la información y la comunicación que han surgido nuevas formas de comunicación mediada. Marta Rizo (2013) las denomina comunicación posmasiva. Y es la comunicación la que hace posible la interacción entre las personas, por lo que a los procesos de interacción que logramos distinguir durante el análisis, en las experiencias expresadas por los estudiantes, través del uso de las TIC, están fundadas en la comunicación. Rizo (2013), cita a Tönnies para referirse a cómo se construye la comunidad, y sostiene que esta se da a partir de relación y vínculos de cierto tipo entre individuo, formando así diferentes ideales de espacios colectivos.

Por lo tanto, si pensamos los vínculos y relaciones que los estudiantes manifestaron experimentar a partir de su experiencia en el uso de las TIC, nos referimos a lo que Rizo denomina comunidades virtuales, las cuales se caracterizan por darse a partir de la desterritorialización de la experiencias a través de una red de relaciones significativas, que se pueden manifestar de manera dispersa geográficamente. Estas experiencias que surgen de la interacción entre individuos en una realidad virtual.

Es a partir de las prácticas que vivenciadas en el uso de las TIC que los estudiantes han logrado experimentar una comunidad, a la cual dirigirse, un grupo de pertenencia virtual ya sea a partir de sus hábitos en redes sociales como en juegos.

En el desarrollo del presente capítulo, intentamos evidenciar a partir de la información obtenida en la aplicación de los *focus group* lo que hacen los estudiantes de ciclo orientado de la ESRN 116 de la ciudad de General Roca en las TIC. Utilizamos como base para lograr dicho objetivo, las dimensiones: Ocio y entretenimiento, Interacción y comunicación, las cuales fuimos construyendo a partir de la información recabada.

Durante el análisis de los datos, logramos identificar condicionantes de acceso tecnológico y de servicio de internet, que expresaron experimentar los estudiantes a la hora de manifestar sus usos y hábitos en las TIC, los cuales limitan y modifican los usos que mantienen en estas tecnologías.

8. Conclusiones

“Una trama que es primer lugar objeto de interpretación por parte de los mismos sujetos participantes y, al mismo tiempo y segunda instancia, por parte de los científicos sociales. Ni la historia ni la vida cotidiana se agotan en el análisis de los investigadores ni pueden ser íntegramente contenidas en sus interpretaciones.”

Washington Uranga - Mirar desde la comunicación.

En la presente investigación nos propusimos analizar las distintas formas de uso de las TIC, orientamos la observación hacia los procesos de aprendizaje informal, entendidos desde la perspectiva del proyecto *Transmedia Literacy* como acciones individuales o colectivas que las personas realizan en sus prácticas cotidianas a través de diferentes entornos con el fin de adquirir y sumar nuevos conocimientos. Teniendo esta idea como concepto clave, la relacionamos con las prácticas que los estudiantes del ciclo orientados turno mañana, de la ESRN 116 mantienen en las TIC, a fin de analizar los distintos entornos de aprendizaje que brindan estas tecnologías, indagar sobre las competencias y conocimientos que han adquirido por su uso y conocer específicamente qué es lo que eligen hacer en estos entornos.

La técnica de recolección de datos que usamos para lograr nuestro propósito fue el *focus group*, ya que consideramos que mediante su aplicación podíamos a través de las experiencias compartidas por los participantes, conseguir, una pluralidad de perspectivas sobre esta temática específica.

Así es como mediante el correspondiente análisis surgió efectivamente la existencia de aprendizaje informal a partir del uso de las TIC. Las características de dicho aprendizaje en cada estudiante varían. No obstante, logramos establecer puntos en común. A continuación expondremos las conclusiones finales del presente trabajo de investigación.

Los estudiantes del ciclo orientado turno mañana de la ESRN 116 aprenden de manera informal a través del uso de las TIC. Los motivos por los que se produce este aprendizaje son variados y están principalmente impulsados por sus gustos e intereses personales.

Si bien tienen relación con tecnologías como computadoras o Smart TV, a éstas en particular, no le dedican mucho de su tiempo, y no representan significativas en su vida cotidiana. Más bien fue el teléfono celular de uso personal el dispositivo mencionado con el que expresaron mantener una constante relación de uso frecuente y que llevan en su indumentaria a todos lados.

En una primera instancia queremos destacar que se relacionan con estas tecnologías desde una edad temprana, esto contribuye a que la relación que mantienen con sus dispositivos de la información y la comunicación no sea algo novedoso, ya que constantemente interactúan con ellos, y esta relación forma parte de su manera de concebir el mundo, y las relaciones sociales. Al tratarse de TIC, dentro de las cuales constantemente se producen innovaciones, sus usuarios se adaptan a estos cambios, y se mantienen en un estado de constante aprendizaje.

Esto quedó reflejado como una actividad que realizan durante su tiempo libre, se disponen a explorar funciones nuevas en sus teléfonos celulares, tanto juegos que surgen como aplicaciones o los cambios en las redes sociales que frecuentan, en una cultura de la novedad digital.

Esto a su vez da lugar a otra característica ya que, manifestaron de manera general que cuando se sienten aburridos no insisten en seguir aprendiendo, si no que inmediatamente cambian de actividad dentro del mismo dispositivo, ya sea desde aprender a jugar hasta entender el funcionamiento de una aplicación específica.

Sin embargo, en relación a esto, surgieron participantes que manifestaron que cuando les interesa aprender algo específico consumen tutoriales de YouTube para lograrlo. Así expresaron haber aprendido mecánica o a editar fotos, entre otras cosas. En un interés que supera el sentido de aburrimiento por el de adquirir un nuevo conocimiento.

Fue de nuestro interés conocer de qué manera los estudiantes participaban en las redes sociales. Si bien, tienen presencia activa en cada red, preferentemente WhatsApp, Instagram, Facebook, Snapchat. expresaron que no producen contenido propio, no les gusta escribir publicaciones ni editar videos para sus perfiles sociales, sino que prefieren consumir lo que

cada plataforma les brinda: a Facebook lo usan principalmente para ver memes, mientras que a WhatsApp la ven como una red social más personal, destinada a comunicarse con su familia, y amistades cercanas y a Instagram le dan un uso dirigido a compartir historias cortas sobre su vida diaria con sus contactos y consumir contenido en imágenes y vídeos.

Esto nos posibilita pensar que efectivamente los estudiantes pasan tiempo en las redes sociales, expresando un rol orientado al consumo de contenidos variados, en los que adquieren información de actualidad, interactúan con otros idiomas o comparten material hecho, es decir el que circula en la red. Con cada red social mantienen una relación particular, le otorgan un significado específico y actúan en consecuencia.

Mostraron preferencia por usar las herramientas de publicaciones de corta duración que brindan las redes sociales, las historias en Instagram y estados en WhatsApp y Facebook. Este contenido tiene una permanencia de 24 horas en el medio y posteriormente se autoelimina, a partir de este tipo de publicaciones, comparten con sus contactos fragmentos cortos de su vida diaria.

Las prácticas que llevan a cabo en las TIC son guiadas por intereses y motivaciones de cada estudiante, como expresaron, cuando algo les llama la atención van a internet a aprender sobre la temática que desean, por lo que éstas tecnologías son efectivamente herramientas con las que cuentan y en la que pueden satisfacer su curiosidad. Es por esto que si bien cada experiencia es distinta, estas convergen en espacios virtuales lo que convierte a los usuarios de internet en participantes de una gran comunidad virtual.

En los casos de estudiantes que tienen experiencias en juegos en línea, pudimos observar una presencia comprometida con la realidad virtual, en la que no sólo aprenden el funcionamiento del juego sino que también aprenden a comunicarse con otras personas a fin de cumplir un objetivo en común y a atravesar la barrera del idioma, cuando les toca comunicarse con un jugador que no comparte el mismo código. Las experiencias con otras personas que establecen en estas plataformas suelen trascender el juego, y logran entablar amistades y relacionarse en redes sociales.

Lo que la información que obtuvimos nos reveló fue que en cuanto a las categorías de estrategias de aprendizaje informal que retomamos de Scolari, éstas se presentan de manera combinada y no lineal. Las que más se destacaron fueron el aprendizaje por imitación o resolución de problemas, mediante el juego o a partir de la enseñanza.

Los datos obtenidos en este estudio nos indican la existencia de aprendizaje informal por parte de los estudiantes de la ESRN 116 del ciclo orientado, turno mañana, a través del uso de las TIC. Este aprendizaje está condicionado a la motivación del estudiante. Es debido a esto que si bien se mantienen en un aprendizaje constante, ya que al estar interactuando con tecnologías que se encuentran en constante innovación, este aprendizaje se ve interrumpido por factores como el aburrimiento.

Los estudiantes son conscientes que han aprendido y adquirido nuevos conocimientos por usar las TIC e incluso lo aplican en la educación formal y en su vida cotidiana.

Por otro lado, observamos un sentido de la adaptación a las condiciones tecnológicas con las que cuentan, es decir, que cuando quieren un producto cultural que por razones de acceso como ocurre en el caso del servicio de internet no les permite acceder a juegos interactivos o no logran cargar películas, buscan alternativas dentro de la misma red, películas en formatos de menor calidad, versiones de juegos más livianas. Son conscientes que existen alternativas e investigan para obtenerlas.

Por lo tanto este aporte no es estático ni termina acá, más bien abre la posibilidad, como ya se ha venido haciendo, a seguir siendo investigado y estudiado. En sociedades tan cambiantes como las que atestiguamos, los modos de aprender no son los mismos entre los sujetos, a todo esto se añade que las TIC son un factor activo en este continuo cambiar, y son los consumidores los que a partir de las prácticas le otorgan sentido y vigencia.

Creemos que es posible seguir profundizando sobre las motivaciones personales que experimentan los estudiantes que los impulsa a investigar sobre un nuevo tema, sobre aquello que los impulsa a querer aprender y adquirir nuevas habilidades.

Sostenemos que es posible indagar en la posibilidad de profundizar esos conocimientos que los estudiantes adquieren de manera informal y hacerlo mediante una planificación intencionada, aplicada a espacios institucionales.

6. Bibliografía

- Adell, J. (1997). “Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información”, en *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 7, Universitat Jaume I, Castelló de la Plana.
- Alfaro Rocher, I. Urquijo, P. Arias Blanco, J. García Jiménez, E. Lobato Fraile, C. Pérez Boullosa, A. (2005). “Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias orientadas para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior”. Universidad de Oviedo. Oviedo Principado de Asturias. España.
- Alfonso Sánchez, I. (2016). “La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación”, en *Bibliotecas anales de investigación*, Año 12, Vol. 12, No. 2. La Habana. Cuba. Pp. 235-243
- Almenara, J. (2004). “Reflexiones sobre la brecha digital y la educación”, en Soto, F.J. y Rodríguez, J. (coords.). *Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión social*. Murcia, Consejería de Educación y Cultura, pp. 23-42.
- Amaya, J (2018). “La era digital como coyuntura contemporánea. YouTube y la construcción de sentido”, en *Comunicación Y Ciudadanía*, (9), pp. 48-54. Recuperado a partir de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/comciu/article/view/5872Revista>
- Barco, D. (2016). “Videos tutoriales de YouTube y su influencia en el proceso de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad educativa Rey David del Cantón Babahoyo, provincia de los Ríos”. Tesis para la obtención del título de Licenciado en ciencias de la educación. Universidad de Babahoyo. Ecuador.
- Becerra, M. (2011). “América Latina. La incubación de una nueva cultura”, en *TELOS. Cuadernos de comunicación e innovación*. Fundación telefónica, Madrid. Pp. 13-23.
- Bourdieu, P. (2002). “La Juventud no es más que una palabra”, en *Sociología y cultura*, México, Grijalbo. Pp. 163-173.
- Caballero, J, J (1998). “La interacción social en Goffman”, en *Reis*, N° 83, Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Pp. 121-149.
- Castells, M (1997). *La era de la información: economía, sociedad, cultura*. Alianza, Madrid.
- Chillida., J. (1997). “¿Qué es la Sociedad de la Información?”, en *Iberoamérica y la Sociedad de la Información. Boletín de Fundesco*, Madrid, España. Pp 186-187. Recuperado de: <http://www.informeticplus.com/que-es-la-sociedad-de-la-informacion>

- Eguía, J. C. R. & Solano, L. (2013). *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. En *Revista de Investigación Ciencias*. Editada por Área de Innovación y Desarrollo. Recuperado de <http://www.3ciencias.com/articulos/articulo/videojuegos-conceptoshistoria-y-su>.
- Fernández, F. (2013). “Interactividad, internet y Smar TV. Más allá de la televisión broadcast: nuevas formas de distribución y recepción”, en Fuenzalida, V. y Whittle, J. (ed.) *Panorama del audiovisual chileno*, Facultad de comunicaciones, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Santiago de Chile.
- Flichy, P (2006). “El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad”, en *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*. Madrid, España. Pp 13-25.
- Flores Cueto, J., Morán Corso, J. y Rodríguez Vila, J. (S/A). “Las redes sociales”, Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú.
- García-Avilés, J. (2009). “La comunicación ante la convergencia digital. Algunas fortalezas y debilidades”, en *Signo y pensamiento*, Vol. 28, N°. 54, pp. 102-113.
- Gomes, C. y Elizalde, R. (2012). *Horizontes de ocio latinoamericanos / Ocio Horizontes latinoamericanos*. Editorial Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, Brasil.
- Gubern, R (1987). *El simio informatizado*, FUNDESCO. Madrid, España.
- Harvey, D (1994). “La construcción social del espacio y del tiempo: una teoría relacional”, en *Simposio de Geografía Socioeconómica*. Asociación de Geógrafos Japoneses en la Universidad de Nagoya, Japón.
- Llorca, G. Cano, L. (2015). “Espacio y tiempo en el siglo XXI: velocidad, instantaneidad y su repercusión en la comunicación humana”. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*. Valencia, España.
- López, A. (2016). *La curiosidad como elemento distintivo y el diálogo como constructor de puentes*. Reflexión académica en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina. Pp. 175.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- Martín-Barbero, J. (2003). “La globalización en clave cultural. Una mirada latinoamericana”. En *Renglones, revista del ITESO*, núm.53. Pp.1-17.
- Martínez, I y Aguado, J. (2006). *El desarrollo de la telefonía móvil como plataforma mediática*. Departamento de Información y Documentación Facultad de Comunicación y Documentación Universidad de Murcia. Murcia, España.
- Martinrey, G. Marín, S. (2011). *La revolución digital y la Sociedad de la Información*. En *Revista Austral de Ciencias Sociales*. Comunicación social ediciones y publicaciones. Instituto de Filosofía y Estudios Educativos, Universidad Austral de Chile, Chile.

- Pozo, J. (2016). *Aprender en tiempos revueltos*. Psicología del aprendizaje. Editorial Alianza, España.
- Primo Tapia, W. (2017). “Ocio productivo, entretenimiento e industria cultural: Del ocio tradicional al ocio digital”. En *Management Review*. Vol.2. Universidad Politécnica de Guanajuato, México.
- Quevedo, L. (2007). “Portabilidad y cuerpo. Las nuevas prácticas culturales en la sociedad del conocimiento”. Ponencia presentada en el *Seminario sobre Desarrollo Económico, desarrollo social y comunicaciones móviles en América Latina*. Fundación Telefónica. Buenos Aires, Argentina.
- Reguillo. R (2000). “Las culturas juveniles: un campo de estudio breve agenda para la discusión”. En *Revista Brasileira de educación*. Universidad de Guadalajara. Departamento de estudios de la Comunicación Social. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente. Departamento de estudios socioculturales.
- Rincón. O. (2017). *Pensar el entretenimiento: discursos y mutaciones de la cultura del espectáculo*. Doctorado thesis, Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas., Bogotá.
- Rizo. M. (2013). “Comunicación interpersonal digital y nuevas formas de comunidad. Reflexiones sobre la comunicación pos-masiva”. En *Imagonautas* 3 (2). Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Ciudad de México, México. Pp. 52- 65.
- Romero. G, Nadya, Sierra. S, Velásquez. P. (2009). “Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea?”. En *Signo y pensamiento*, vol. XXVIII, núm. 54, Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia. Pp. 369-376.
- Scolari. C. (2018). *Libro blanco, alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios*. Universidad Pompeu Fabra Barcelona, España.
- Scolari. C. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. TRANSLITERACY. Barcelona, España.
- Thompson. B. J (2005). “La nueva visibilidad”. En *Papers Revista de Sociología*. Vol. 78. Universidad de Cambridge, Inglaterra.
- Torres. R. (2005). *Sociedad de la información / Sociedad del conocimiento*. En el *proyecto colectivo de FUNREDES*. C&F Ediciones, Francia.
- Uranga. W. (2007) *Mirar desde la comunicación. Una manera de analizar las prácticas sociales*. Buenos Aires, Argentina.
- Velázquez. M. E. (2014). *Entretenimiento placer y ocio*. Universidad Xochicalco, Ensenada, Tijuana, México.

7. Anexo

Transcripción de *focus group*, 31/07/2019

Hora de inicio: 8:00 am

Edades de los participantes del *focus group*.

18 años, 17 años, 17 años, 16 años, 15 años, 15 años, 17 años, 16 años, 16 años.

Coordinadora - ¿Con qué y cuántos dispositivos de comunicación cuentan?

Flor (18 años) - Smart tv y el Celu.

Cecilia (16 años)- Smart, Celular

Romina (15 años)- Celular y compu.

Agustina (17 años) - Netbook, Compu de escritorio, Smart tv, celular

Ana (16 años) - Celular, compu

Agustín (17 años) - Celu y netbook

Juan (16 años)- Celular

Camila (15 años) - Celular

- Nicolás (17 años)- Compu de escritorio, play 3 y el celular

Coordinadora - ¿A cuál de los dispositivos que nombraron le dan más importancia?

Todos de manera unánime respondieron que es el celular el que se gana el mayor interés.

Manifestaron una conexión seria con el dispositivo, diciendo que se ponen mal si se lo olvidan, lo pierden o se lo roban.

Coordinadora- ¿Qué pasó cuando te robaron el teléfono?

Camila (15 años) - Ay no, me largué a llorar cinco horas, una semana sin celu.

Coordinadora - De todas las posibilidades que sus dispositivos les brindan ¿a cuál le dedican más tiempo?

Agustina (17 años) - No a todas, yo entro de WhatsApp a Instagram, de mi Instagram a Facebook y así estoy todo el tiempo.

Agustín (17 años) - Yo uso más juegos.

Flor (18 años) - Yo sí, todo, WhatsApp, Instagram, los documentos, la Música, aplicaciones que me permiten hacer tarea, como el Word porque los profes nos mandan documentos, escribo desde el teléfono porque a veces es más fácil usarla ahí que desde la computadora.

Cecilia (16 años)- WhatsApp, Instagram y Snapchat y Google.

Ana (16 años) - WhatsApp y Google.

Agustín (17 años) - Juegos y redes sociales.

Juan (16 años)- Juegos.

Coordinadora - ¿Cuánto tiempo le dedican a la aplicación que más usan?

Flor (18 años)- Yo un montón, ponele que estoy estudiando y hago una historia estudiando. En el único momento que no lo uso es cuando vengo acá al colegio, cuando voy al gimnasio y en trayecto hacia mi casa, después de eso lo uso siempre, para estudiar.

Ana (16 años) - Vivimos con el celu.

Flor (18 años) - Me voy a dormir y estoy con el celular.

Cecilia (16 años)- Yo estoy todo el día con el celular.

Romina (15 años)- Yo no mucho tiempo.

Agustín (17 años) - Yo cuando tengo credito.

Juan (16 años)- No yo lo uso nomas, para los jueguitos todo el día.

Agustina (17 años) - Yo duermo con el teléfono, me levanto y lo primero que hago es ver el teléfono, los mensajes.

Nicolás (17 años)- Lo que dijo ella, pero no le invierto tanto tiempo, de vez en cuando estoy como dos horas mirando videos, después me pongo a hacer la tarea, voy a la casa de mi novia o a entrenar.

Coordinadora - ¿Ustedes descargan programas a sus pc o aplicaciones a sus teléfonos?

Todos respondieron afirmativamente de manera unánime a esta pregunta.

Coordinadora - ¿Cómo aprenden a usarlas?

Agustina (17 años) - Yo empiezo primero a tocar todo y si no funciona bueno listo la desinstalo no me pongo a averiguar cómo se utiliza y todo eso.

Flor (18 años) - Yo leo los comentarios de la app en el play store, siempre hay comentarios buenos y comentarios malos, entonces yo entro ahí y me fijo, si esta en ingles directamente ni la descargo, que esté en español.

Cecilia (16 años)- Porque viste que hay un cosito que te mide como el de las cinco estrellas y todas esas cosas, yo me guio por eso también

3 participantes manifestaron ver tutoriales de youtube para aprender a usar aplicaciones del celular.

Flor (18 años) - Yo si, me tenia que descargar AFIP en el celular, porque tenía que hacer un trámite ahí y tuve que mirar.

Nicolás (17 años)- Yo con lo que tuve más trabajo es con chipear la play con el IEPG que es para quemar CDs o sea tenés un CD de 4 gigas le ponés una película por ejemplo y el DC te sale 10 pesos y te lo venden a 40 y eso y después con el celular, cuando era más chico no sabía lo que era una APKN que es la aplicación en sí y pasando los años le fui agarrando más la mano y ahora no me hace falta ver tutoriales.

Coordinadora- ¿Alguien llama a alguien más para que lo ayude a usar algo?

Nicolás (17 años)- Mi abuela

Ana (16 años) - Al principio sí pedí ayuda a mi hermano para que enseñe a usar mi primer celular, después bueno, tocando todo aprendes solo.

Flor (18 años) - Me pasa con el correo, la otra vez le teníamos que mandar un documento a la profe por correo y yo nunca usé correo y preguntaba cómo usarlo y todos me decían, tenés que hacer así, pero me daban explicaciones re de mierda así que no pregunté más.

Coordinadora - ¿Ustedes juegan juegos? Ya sea interactivos o no interactivos.

Nicolás (17 años)- Si, con los interactivos si tenés mal internet cagaste, yo tengo un internet de mierda.

Juán (16 años)- A mi lo que me pasa más es el tema del internet y del celular, es un garrón cuando tenés un celular que casi ni te funciona, al celular que le anda mal el software y como somos muchos en mi casa que usamos internet me anda mal, eso por ahí es medio irritante cuando jugas juego en línea. Después esos juegos como el gusanito y todo eso los podés encontrar por la google play directamente.

Coordinadora - En su experiencia con los juegos ¿Cómo han aprendido a usarlos?

Nicolás (17 años)- Tutorial, en el juego siempre aparece un tutorial, que te enseña lo básico y después vos vas experimentando aprendiendo.

Flor (18 años) - O cuando entras al Instagram te aparecen historias de juegos como el Candy Crush que te enseñan a usarlo.

Coordinadora - ¿Ustedes siempre le prestan atención a es tutorial que le muestra el juego?

No, respondieron de manera unánime, entre risas.

Nicolás (17 años)- No yo le mando y a veces no entiendo nada, cuando ya le mandé todo me aburro y dejo de jugar.

Agustina (17 años) - Cuando te cansas de jugar lo eliminas, despues te descargas otro y así.

Coordinadora - ¿Cuánto tiempo tardan en aburrirse de un juego aproximadamente?

Nicolás (17 años)- Depende del sueño que tenga.

Cecilia (16 años)- Depende la bolilla que le dé al juego.

Nicolás (17 años)- Depende que tan entretenido sea, si es un juego de obtener monedas para mejorarlo te vas a aburrir, pero si es de los juegos en los que conseguís las cosas matando es más entretenido y cada partida es diferente.

Agustin (17 años) - Depende cada gusto que tenga cada uno.

Flor (18 años) - A mí me pasa que me descargo juegos de preguntas o acertijos y los juego tanto, por ejemplo, lo descargo y lo empiezo a jugar y me aburre, entonces lo dejo de jugar, no me dura ni una semana porque ya me aburrió.

Coordinadora - ¿Qué tipos de juegos juegan?

Flor (18 años) - Yo juego de palabras, acertijos, preguntas, porque para los otros soy re mala jugando, Candy crush sí, o cosas así, pero otros así como de pelotitas y esos no me salen.

Nicolás (17 años)- Te aburrís rápido porque son siempre los mismos juegos, al no experimentar y jugar siempre uno igual al anterior te aburrís rápido.

Ana (16 años) - Yo no juego.

Romina- Yo tampoco.

Agustín (17 años) - Yo de futbol.

Juan (16 años)- Yo juego juegos de guerra.

Camila (15 años) - Yo cualquier juego que me parezca interesante, después si no me gusta lo desinstalo y instalo otro, si la imagen del juego me parece interesante lo descargo, a veces te aparece un video para ver, entonces te vas directamente a YouTube y lo apretas y lo ves.

Nicolás (17 años)- Yo juego mas juegos interactivos, la otra vez me descargue el gta 4 me tomo todo el día descargarlo, lo juegue 20 minutos y me aburrió porque es aburrido

Manifestaron jugar los juegos que denominaron “clásicos” como el Mortal Kombat, Street fighter, Mario Bros, Sony.

Nicolás (17 años)- Aunque es re choto porque a veces pasas 40 niveles perdés y tenés que empezar de nuevo.

Cecilia (16 años)- A mí eso me dan ganas de seguir jugando.

Nicolás (17 años)- ajaja (risas) a mí no, porque después tenes que hacer de nuevo todo.

Coordinadora - ¿Juegan juegos didácticos?

Nicolás (17 años)- Yo aprendí inglés en los juegos.

Coordinadora - ¿Se han encontrado con otros idiomas en esos juegos?

Flor (18 años) - Sí un montón de veces.

Se respondió afirmativamente a esta pregunta.

Coordinadora - ¿Cómo hacen para entender esos otros idiomas?

Flor (18 años) - A veces vas a traductor, yo hacía eso, y volvía al jueguito, al traductor y otra vez al jueguito.

Agustina (17 años) - Yo lo que hago es probar, probar, probar.

Cecilia (16 años)- Yo también así eso, probar y tocar cualquier cosa.

Nicolás (17 años)- Yo no, yo como llevo años jugando y siempre es lo mismo, go, play, loard.

Flor (18 años)- Algunas palabras si son fáciles pero después.

Juan (16 años)- Hay palabras en inglés que por ahí se llegan a entender, que son fáciles y ahí sabiendo uno que significa esa palabra relacionás.

Nicolás (17 años)- Lo malo es tener un juego totalmente en inglés porque ahí tenes que leer los subtítulos y no entendés nada, porque son muchas palabras al mismo tiempo.

Coordinadora - ¿Y si se encuentran con otros idiomas en programas de pc?

Romina (15 años) - Yo lo desinstalo.

Nicolás (17 años)- El otro día estaba usando Word y me aparecía todo en inglés y me parecía incómodo porque habían palabras que no me acordaba lo que significa y no podía cambiar el idioma y no sabía qué hacer, empecé a seguir unos tutoriales, después de una hora o dos horas de intentarlo por fin lo hice. O sea yo no me rindo hasta que lo termino, si no lo termino no paro.

Coordinadora - ¿En cuanto a las series, que hacen cuando se encuentran con otros idiomas?

Nicolás (17 años)- A no yo soy pobre no puedo comprar el paquete de netflix.

Flor (18 años) - Hay una aplicación que te descargas en internet que te descarga los subtítulos

Nicolás (17 años)- Yo en vez de descargar aplicaciones me meto en páginas, re pelis, pelis plus. Son páginas que por ejemplo yo tengo mal internet te cargan rápido. Yo tengo dos megas de internet.

Coordinadora - ¿Ustedes consideran que por la interacción que han tenido con los juegos, las series en los que se han encontrado con otros idiomas, piensan o creen que han aprendido un poco?

A esta pregunta todos respondieron al mismo tiempo de manera afirmativa.
--

Cecilia (16 años)- Yo creo que mucho por ASMR es un contenido audiovisual o principalmente auditivo es reciente, y lo que hace es relajar a la persona mediante movimientos, eso sería lo visual, o mediante sonidos, que sería el auditivo.

Flor (18 años)- Hablan así bajito con un micrófono y hacen sonidos con la boca o hablan, capaz que dicen que van a contar un cuento que a veces son inaudibles y no se entienden lo que están contando, y así aprendo inglés porque las mejores ASMR son en inglés.

Nicolás (17 años)- El ASMR tiene muchas variaciones, por ejemplo gente corriendo y vos escuchas como come y como pasa la comida de un lado de la boca a la otra.

Agustín (17 años) - Son audios en 3D, vos ponete que te pones los auriculares y cerras los ojos y sentís lo que pasa y te relajás y si es uno de terror y pasa uno corriendo y vos sentís que pasa uno corriendo, y aprendes inglés porque te hablan en inglés.

Flor (18 años)- Dicen vamos a hacer tapín y hacen ruido con huevadas y así.

Nicolás (17 años)- Mi manera es interactuando con todo.

Juan (16 años)- Yo he aprendido un poco de japones viendo anime, a veces entiendo lo que dicen sin tener que leer los subtítulos.

Nicolás (17 años)- Yo no a ese nivel, yo llevé cuatro cinco años viendo anime seguido todo el tiempo, desde que me levantaba me ponía a ver y sólo conocía unas palabras en particular no voy a conocer todo un texto, siempre me hace falta leer los subtítulos sino no voy a entender los diálogos, es una habilidad leer mientras miras.

Flor (18 años) - Yo ni veo series.

Coordinadora - ¿Cuántas cuentas en redes sociales tienen?

Flor (18 años) - Tengo face, Instagram.

Cecilia (16 años) - Yo tengo Facebook, Instagram y twitter.

Ana (16 años) - Yo Facebook, Insta, snapchat, twitter y creo que otra más.

Romina (15 años)- Instagram

Coordinadora - ¿ Tienen WhatsApp?

Todos recordaron que también tenían esa cuenta.

Agustin (17 años) - WhatsApp, Instagram.

Agustina (17 años) - WhatsApp, Facebook, Instagram.

Juan (16 años)- WhatsApp, Facebook Instagram.

Nicolás (17 años)- WhatsApp, Instagram, Facebook, YouTube.

Coordinadora - ¿Quién tiene twitter?

Algunos mencionaron que si, otros dijeron que no lo entendían.

Agustina (17 años)- Yo no lo entiendo.

Flor (18 años) - Y eso que me fije en cosa, pero no, veo publicaciones, es como que tenes que publicar cada boludez.

Nicolás (17 años)- Es como que tenes que decir todo lo que te pasó.

Camila (15 años)- Es según cómo lo uses. Pero hay algunos que se re pasan, son re idiotas publican cualquier cosa por ejemplo estás comiendo una galletita de vainilla.

Nicolás (17 años)- Publican hashtag.

Coordinadora - ¿Realizan publicaciones?

Flor (18 años) - Yo comparto memes en Facebook, y en Instagram subo fotos pero de vez en cuando, subo más historias.

Cecilia (16 años) - Bueno facebook lo uso para memes nada más, me conecto para eso, en insta todo historias y en whapsApp hablo con mi familia.

Romina (15 años)- Yo si subo cosas, pero no tantas pelotudeces como algunos, porque algunos todo publican y a mi no me gusta, porque tengo que estar publicando toda mi vida para que todos sepan, ahora estoy comiendo esto, ahora esto, eso es personal.

Camila (15 años)- El Facebook lo uso solo para memes y al insta subo historias y en WhatsApp bueno, me comunico con mi familia y depende a veces le oculto los estados a mi familia y subo para mis amigos, o al revés subo para mi familia y le oculto a mis amigos y así.

Agustina (17 años) - Si, subo estados y historias.

Agustin (17 años) - Subo fotos o sino subo historias a Instagram.

Juan (16 años)- Yo subo capturas así de juegos a WhatsApp, porque prácticamente yo conozco a todos mis amigos por juegos directamente, subo por ejemplo si logro algo en algún juego, lo subo a whatsapp y en Insta prácticamente sigo a chicos de los juegos, en facebook comparto memes.

Ana (16 años) - Bueno yo también publico, pero no público en mi muro, sino que hacen grupos de face, pero suponen en mi ejemplo hay un grupo que son mis amigos, entonces publican algo y reaccionas le pones me divierte, me encanta y te enteras de todo, hay bardo hay de todo, si se juntan o si hay joda.

Flor (18 años) - O si se peleaban en el colegio.

Nicolás (17 años)- En WhatsApp publico historias, no se yo entrenando, en Insta subo historias con mi novia o con mis amigos, después Facebook lo uso para ver memes o publicaciones como memes.

Agustina (17 años) - Ahora básicamente Facebook es memes.

Flor (18 años) - Igual WhatsApp es como más privado.

Nicolás (17 años)- Yo todo lo público, por ejemplo mi mamá ve cada boludez que yo hago es cada boludez que yo publico, me da igual que ella vea lo que hago.

Coordinadora - ¿A qué aplicación le dedican más tiempo?

Ana (16 años)- A las tres instagram, whatsapp y Facebook.

Otra chica asintió a la respuesta anterior.

Coordinadora - ¿Cuándo toman el teléfono que es a lo primero que van?

La mayoría dijo que a WhatsApp.

Agustín (17 años) - Depende la hora, suponete que yo tengo un juego, a tal hora se actualiza y tenes que hacer todas unas actividades, entonces a las cuatro yo se que tengo que agarrar el celular para jugar ese jueguito.

Camila (15 años)- O depende cuantos mensajes tengo en la aplicación y entro a la aplicación que tiene más y después a las otras, por orden de prioridad.

Agustín (17 años) - Depende la hora, claro porque suponete yo tengo un juego que a tal hora se actualiza y tenés que hacer todas unas actividades, entonces suponete a las cuatro yo sé que tengo que agarrar el celular para jugar ese jueguito.

Juan (16 años)- No yo cuando agarro el celular, entro a los juegos directamente.

Nicolás (17 años)- Yo desactivo la alarma y me preparo para irme a la escuela, veo una aplicación si me hablan, sino no.

Otro asintió apuntando que hacía lo mismo.

Coordinadora - ¿Dedican tiempo a la construcción de contenido? Me refiero pensar lo que van publicar.

Aquí dijeron en su mayoría que no, y que si publican en Instagram se trata de frases ya hechas que toman y las publican en sus perfiles.

Prefieren que las fotos no tengan tanta descripción, solo un emoji, o la hora y listo.

Manifestaron que no son de publicar textos hechos por ellos en Facebook.

En cuanto a las fotos dijeron que si alguien cumple años si le pone feliz cumpleaños en la foto, pero que si no, no .

Agustín (17 años) - Yo pongo frases de pensamientos, frases armadas, las copias y las pegas.

Juan (16 años)- O si no pones emoji y listo.

Agustin (17 años) - Yo a las fotos le pongo los bordes al costado, porque si no el insta no te las sube completas.

Cecilia (16 años) - Yo si a veces edito las fotos que subo.

Otros manifestaron haber aprendido a edita fotos en el celu con aplicaciones del celular.

Mencionaron que en cuanto a Instagram usan las opciones que les brindan la red social como ponerle música a las historias, poner la hora y la ubicación.

En cuanto al uso de filtros dijeron que los de Instagram son feos y preferían usar los de Snapchat .

Camila (15 años)- Si yo aprendí a editar con las aplicaciones del celu.

Romina (15 años)- Los filtros de insta son re feos, te deforman mucho la cara la cara, los ojos muy grandes.

Flor (18 años)- O ponen cualquier huevada que no tienen sentido

Agustin (17 años) - Aguante SnapChat

Romina (15 años) - Te sacas una foto en Snapchat y despues lo subis a Instagram.

Una vez que obtuvimos la información necesaria, procedimos a despedirnos.

Hora de conclusión: 8: 47 am

Transcripción de *focus group*, 07/08/2019

Hora de inicio: 8: 36 am

Edades de los participantes del *focus group*.

19 años, 17 años, 17 años, 16 años, 16 años., 18 años, 18 años, 16 años, 18 años

Manifestaron que el dispositivo de comunicación que más usan es el celular.

Coordinadora- ¿ Con cuántos dispositivos de la información y la comunicación interactúan?

Micaela (19 años) - El celular y la computadora.

Victoria (17 años)- El celular.

Ailin (17 años) - El celular.

Launa (16 años) - Celular.

Benjamin (16 años)- Celular nomás.

Jorge- (18 años) -Celular, antes usaba la compu pero ahora se me rompio.

Manuel (18 años) - Yo al celular lo perdi, pero si usaba el celular.

Coordinadora - ¿Han aprendido algo particular mediante el uso de las TIC?

Ailin (17 años)- A mí me pasó con las novelas, miraba una novela que trataba todo lo que era rayos radioactivos, todo lo que tenía que ver con física.

Benjamin (16 años) - A mí me pasó con documentales de animales, yo antes iba a la agropecuaria y cuando era chico me la pasaba mirando documentales, y después tenía que dar lecciones de algo, onda biología y aprobaba.

Ailin (17 años) - Después con todo eso de las novelas aprendes todo lo que es humanidades, todo eso, todo cosas así, como tratar a las personas.

Coordinadora - ¿Y con los idiomas les pasa?

Acá todos respondieron enseguida de manera afirmativa.

Jorge (18 años) Con los jueguitos en inglés aprendí inglés

Manuel (18 años) - A mí no me pasa, yo puedo ver una película en inglés pero no aprendo nada.

Coordinadora - ¿Y estrategias en los juegos?

Manuel (18 años) - A eso sí.

Lucas (18 años) - Yo juego, jugaba en la computadora, jugaba al Counter, bueno eso lo jugaba online. Es un juego en equipo y tratas de ganar en equipo.

Coordinadora - ¿Y aprendes a resolver problemas?

Ezequiel (16 años) - Si a mutearlos y a putear, nadie te habla. Es por equipo y tratas de ganas en equipo.

Coordinadora - ¿Alguien sabe de actualidad por memes?

Benjamin (16 años)- Yo, yo me enteré que Nico del Caño era candidato a presidente cuando hicieron el remix.

Coordinadora - ¿De qué barrio son?

Aeroclub, Noroeste, Barrio Nuevo, Aeroclub (vive pasando la Rosario, que ya serían las bardas), Barrio Nuevo

Coordinadora - ¿Cuántos consideran que la calidad del internet que tienen no los favorece para hacer cosas como jugar juegos interactivos o ver películas en línea?

Jorge (18 años)- Yo, yo antes tenía la compu y tenía un internet y no me andaba, o sea andaba re lento y los juegos online se trababan.

Coordinadora - ¿Quién tiene Vallenet? – 5 personas levantaron la mano

Manuel (18 años)- Todo Barrio Nuevo tiene ese internet. Queres ver una película y tenés que esperar como media hora.

Una sola chica dijo que tenía otro internet (fibertel).

Benjamin (16 años) - Fibertel llega hasta cierta parte.

Coordinadora - ¿Qué es lo que más les gusta hacer cuando toman el teléfono?

Ezequiel (16 años) - Redes sociales.

Laura (16 años) - Instagram

Micaela (19 años)- Entro a WhatsApp primero para ver los mensajes y después face para publicar memes.

Ailin (17 años) - Yo entro a Whatsapp y después entro a insta.

Victoria (17 años) - Primero entro a Whatsapp después a insta después a facebook despues a Youtube. Publico memes.

Benjamin (16 años)- Ves memes, compartir memes, ves historias.

Ezequiel (16 años) - Yo voy a los jueguitos, juegos online.

Manuel (18 años) - WhatsApp, Youtube o Facebook.

Lucas (18) - Yo uso todo, Face, Twitter, Snap, instagram, whhapApp, youtube.

En un primer momento dijeron todos que les gusta ir a las redes sociales, mayormente Instagram y whatsapp. Acá salió nuevamente que jerarquizan la utilización de las redes sociales. Uno de los chicos mencionó que cuando se aburría de las redes sociales jugaba un jueguito de facebook.

Otro chico mencionó que iba a Youtube cuando agarraba el celular, y veía videos de musica.

En este momento del focus group compartí con los participantes una de las cosas que aprendo mediante Instagram para saber si alguno de ellos usaba el medio para algo similar. Me referí al aprendizaje por imitación.

Coordinadora - ¿Alguien que haga algo parecido?

Manuel (18 años)- Yo, yo aprendí a hacer asado por videos de YouTube

Coordinadora - ¿Alguien que haya aprendido a cocinar por videos de Instagram?

Acá la respuesta general fue que si, entre las comidas que aprendieron a hacer nombraron, bizcochuelo, pan casero, pizza, rosquitas, tortas fritas, churros, guiso estofado.

Coordinadora - ¿Alguien busca en internet como son los trucos de los juegos que juegan?

Benjamin (16 años)- Si en google.

Coordinadora - ¿Consideran que han adquirido alguna habilidad por usar las TIC?

Laura (16 años) - No sé yo meto mano y aprendo a usar todo.

Manuel (18 años)- Yo aprendi a formatear computadoras, hay un programa tipo Skype y tengo amigos de Bs As y ahí me enseñaron a formatear y estuve trabajando y después bueno, tanto usar la computadora me aprendí el teclado de memoria y escribo sin mirar.

Lucas (18 años)- Yo de tanto mirar boludeces en Youtube aprendí a arreglar motos y algo le pasa a la moto lo busco y lo arreglo enseguida o solo me informo, suelo ver videos de motos y después por ejemplo algun familiar mio le pasa algo a la moto me pregunta y yo le ayudo y lo arreglo.

Benjamin (16 años) - Enseñar a tu familia a usar el celular.

En esta parte manifestaron que es difícil enseñarle a sus padres a usar el celular porque no entienden rápido lo que les están diciendo. y se cansan cuando tienen que volver a explicar lo mismo.

Coordinadora - ¿Alguna vez investigaron e intentaron aprender algo utilizando las TIC?

Micaela (19 años)- Hackear

Manuel (18 años) - Hackear, cuentas de Spotify.

Algunos mencionaron que han intentado hackear redes de internet.

Ezequiel (16 años) - Eso yo lo aprendí con un compañero .

Manuel (18 años) - Hay programas para romperle el router a alguien, si alguien me cae mal voy y le rompo el router desde mi computadora, hago que su internet no ande más. No lo he hecho, pero conozco gente que lo ha hecho, por ejemplo jugando al counter cuando te insultan mucho ya llega un punto en el que te cansan bueno, a esas personas les tiras el internet y no juega mas. Igual hay unos programas para Hackear cuentas, me acuerdo que tuve netflix hasta que cambio la contraseña. Yo tengo la cuenta de un chabon de EEUU y todavía no se da cuenta y la tengo como hace más de 6 meses y la cuenta de spotify también era de un Canadiense y cuando él escuchaba música yo no escuchaba.

Coordinadora - Y ¿ aprendiste a hacer esas cosas investigando en internet?

Manuel (18 años)- No, aprendiendo con los pibes, te van diciendo cómo tenés que hacer. En google hay unas páginas, hay una personas que se encargan de eso, ellos te dan la cuenta, te dan la contraseña o sino te dicen como hacerlo, registras los datos de la persona, buscas su email y con un programa le sacas la contraseña

Coordinadora - ¿Vos lo aprendiste por un tutorial o algo asi se puede decir?

Manuel (18 años)- Sí

Coordinadora - ¿Alguno ha aprendido otra cosa en internet?

En esta parte compartí una experiencia particular para invitar a les chiques a compartir sus experiencias, un participante dijo que aprendía coreografías de baile viendo videos de internet

Victoria (17 años)- En los memes aprendemos inglés a veces.

Este es una respuesta que afirmaron 5 participantes del focus group.

Laura (16 años)- La tarea de ingles te la hago todo, pero sin pronunciar.

Benjamin (16 años) -Yo aprendí brasileño por juegos, tanto putear con brazucas,

Coordinadora - ¿Alguien realiza videos?

Acá manifestaron que los videos que realizan con de corta duración y su contenido ronda en compartir las cosas que hacen en la escuela.

Micaela (19 años)- Cosas de la escuela, grabamos a los compañeros como bailan y esas cosas.

Coordinadora - ¿Y alguien le da bola a la edición de fotos?

Ezequiel (16 años)- Si por tutoriales, siempre yo cuando era chiquito miraba, y un dia me salto una recomendación, y justo la recomendación decía, “cómo editar foto, video” y ahí empecé, me llamó la atención. y empezas a ver uno y empezas a ver otro.

Otra chica reaccionó afirmativamente a esta actitud de ver videos. Además mencionó que el realizar ediciones es algo que le gusta y le divierte hacerlo.

El programa que utiliza para editar es photoshop

En esta parte del focus group pregunté si les gustaba escribir. La respuesta general fué que no, hubo una excepción, de una chica que si escribía.

Ailin (17 años)- Es que yo leo muchísimo y por ahí le mando y escribo pero no lo subo. no me siento tan buena para subirlo y que lo lean otros.

Coordinadora - Si pudieran generalizar ahora a qué aplicación le dan más importancia, ¿cual sería?

La respuesta general fue - instagram. Luego, Snapchat y WhatsApp para comunicarse con la familia.

Laura (16 años)- WhatApp para la familia, Instagram para los amigos.

Manuel (18 años) - Yo uso más la música y la cámara y las redes sociales.

Coordinadora - ¿A qué edad tuvieron su primer celular?

Las respuestas fueron las siguientes. 7 años. 7 años , 8 9 años, 7 años, 10 años, 9 años entre 6 y 7 años.

Ezequiel (16 años) Yo me acuerdo que a los 7 años tuve mi primer celular que era un nokia 3310.

Coordinadora - ¿Alguien que aprenda de otra manera?

Benjamin (16 años)- Yo por curiosidad, por ejemplo la configuración del celular o cosas así, la cámara por ejemplo, me ponía a mirar qué tenía las cosas así.

Ezequiel (16 años)- Sí yo cuando tenía mi primer celular, un táctil que fue un J7, siempre fui curioso para ver que tenía cada parte, y de curioso en los ajustes cuando presionas 7 veces la opción de información de software te aparecen las opciones del desarrollador.

Mencionaron aprender conocimientos nuevos mediante series y documentales o videos de youtube.

Victoria (17 años) - A mi me gusta estudiar las enfermedades y me pongo a ver videos de youtube, Series también como *Grey's Anatomy* y ahí aprendí un montón.

Hora de conclusión, 9:10 am.