

## Los jóvenes portadores del aprendizaje y habilidades digitales: estudio exploratorio en entornos socioculturales no escolarizados<sup>1</sup>

Jovens portadores de aprendizagem e habilidades digitais: estudo exploratório em ambientes socioculturais não escolares

Young people with digital learning and skills: exploratory study in non-school socio-cultural environments

**Juan Carlos Valdés Godínes** - Centro Interdisciplinario de Investigación y Docencia en Educación Técnica – CIIDET | Departamento de posgrado (Especialización en Investigación Educativa) | Querétaro | México. E-mail: [jvaldesgodines@gmail.com](mailto:jvaldesgodines@gmail.com) 

**Patricia Margarida Farias Coelho** - Universidade Metodista de São Paulo – UMESP | Programa de Mestrado e Doutorado em Educação | Universidade Ibirapuera - UNIB | Mestrado em Educação, Subjetividade e Psicanálise | São Paulo | SP | Brasil. E-mail: [patriciafariascoelho@gmail.com](mailto:patriciafariascoelho@gmail.com) 

**Resumen:** El artículo tiene como base un proyecto de investigación diagnóstico realizado por el Grupo de Investigación “Estudios en Cultura Digital, Sus implicaciones en la Educación y Difusión de la Ciencia” en colaboración con el grupo de investigación “Formación de Profesores y Tecnologías Digitales: medios, modelos de enseñanza y teorías de aprendizaje” de Brasil. El problema de investigación consistió en hacer una aproximación a las denominadas Habilidades Digitales (HaDi) y al Aprendizaje Digital (ApDi), desde una perspectiva del “ser digital”, lo cual implica un planteamiento diferente a la tradicional idea utilitaria de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); para esto se investigó a los jóvenes universitarios en tanto portadores del objeto de estudio y sus características, ubicándolos principalmente en su entorno sociocultural cotidiano, más allá del ámbito escolar. Al final del trabajo se pretende que los resultados encontrados puedan incorporarse a enfoques y prácticas educativos escolares relacionados con la implementación de las TIC, que propicien una mejor correspondencia entre los entornos socioculturales no escolarizados y la escuela para alcanzar prácticas docentes más significativas.

**Palabras Clave:** Habilidades digitales. Aprendizaje digital. Entornos socioculturales digitales.

---

<sup>1</sup> Proyecto financiado por el Programa para el Desarrollo Profesional Docente para el tipo Superior (PRODEP)/ México; se contó con la colaboración de la Dra. Farias Coelho quien pertenece al proyecto de Investigación financiada por la Fundación de Apoyo a la Investigación del Estado de São Paulo (FAPESP). Apoyo al proyecto de investigación, titulado “Formación del profesorado y tecnologías digitales aplicadas a la educación”. Proceso N°. 2018/07133-0/Brasil.

GODÍNES, Juan Carlos Valdés; COELHO, Patricia Margarida Farias. Los jóvenes portadores del aprendizaje y habilidades digitales: estudio exploratorio en entornos socioculturales no escolarizados.

Resumo: Este artigo é baseado em um projeto de pesquisa diagnóstica realizado pelo Grupo de Pesquisa "Estudos em Cultura Digital, suas implicações na Educação e Disseminação da Ciência" em colaboração com o grupo de pesquisa "Formação de Professores e Tecnologias Digitais: meios, modelos de ensino e teorias da aprendizagem" do Brasil. O problema de pesquisa consistiu em fazer uma abordagem para as chamadas habilidades digitais (HaDi) e Aprendizagem Digital (ApDi), do ponto de vista do "ser digital", o que implica uma abordagem diferente à ideia utilitarista tradicional das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC); para isso, jovens universitários foram pesquisados tanto como objeto de estudo e suas características, situando-os principalmente em seu ambiente sociocultural cotidiano, além do ambiente escolar. Ao final do trabalho pretende-se que os resultados encontrados possam ser incorporados nas abordagens educacionais e práticas escolares relacionadas à implementação das TICs, que propiciem uma melhor correspondência entre os ambientes socioculturais não escolares e a escola para a realização de práticas pedagógicas mais significativas.

Palavras Chave: Habilidades digitais. Aprendizagem digital. Entornos socioculturales digitais.

Abstract: This paper is based on a diagnostic research project carried out by the Search group "Studies in Digital Culture, Its implications in the Education and Dissemination of Science" with the co-operation of the research group "Teacher Training and Digital Technologies: media, teaching models and learning theories" from Brazil. The research problem consisted in making an approximation to the so-called Digital Skills (SkDi) and Digital Learning (DiLe), previous definition of them from a "digital being" perspective, which implies a different approach to the traditional utilitarian idea of Information and Communication Technologies (ICT); for this, the young university students were investigated as bearers of the object of study and its characteristics, placing them mainly in their daily sociocultural environment, beyond the school environment. At the end of work it is intended that the results found can be incorporated into school educational approaches and practices related to the incorporation of ICTs, which lead to a better consistency between sociocultural environments not enrolled and the school to achieve more significant teaching practices

Keywords: Digital skills. Digital learning. Digital sociocultural environments.

## 1 Introducción

El presente trabajo expone parte de los resultados encontrados durante el desarrollo del proyecto de investigación *Los Entornos Socio Culturales Digitales y su Influencia en el Aprendizaje y desarrollo de Habilidades Digitales (HaDi)* realizado por el grupo de investigación *Estudios en Cultura Digital, Sus implicaciones en la Educación y Difusión de la Ciencia*; cabe mencionar que dicho proyecto estuvo financiado por el Programa para el Desarrollo Profesional Docente, para el tipo superior (PRODEP) y contó con la colaboración de la *Dra. Farias Coelho del grupo de investigación Formación de Profesores y Tecnologías Digitales: medios, modelos de enseñanza y teorías de aprendizaje*.

El trabajo consistió en una investigación exploratoria que tuvo como punto de partida la idea de que el uso de las TIC generan ciertas formas de aprender (al conjunto de las cuales hemos denominado Aprendizaje Digital (ApDi), así como el desarrollo de determinadas Habilidades denominadas (HaDi), diferentes a las destrezas para utilizar las TIC; que estos procesos transcurren de manera predominante en entornos extraescolares obedeciendo a dinámicas socio-culturales más que institucionales y que las poblaciones infantil y juvenil son portadoras principales tanto de esta forma alternativa de aprendizaje como de las HaDi.

Como antecedente de la investigación se realizó un trabajo teórico para delimitar y explicar tanto las HaDi como el ApDi para lo cual fue muy importante la idea de “ámbitos de manifestación”<sup>2</sup> en tanto espacios de manifestación de las HaDi y del ApDi; este trabajo permitió también diferenciar a las HaDi de las destrezas digitales, plantearlas desde una perspectiva que tiene que ver con una forma de ser, pensar y vivir digital *ser digital*, idea planteada entre otros autores por Castells (2001) y Negroponte (1995), en donde la población juvenil de los entornos socioculturales actuales son los principales portadores de *lo digital*, generadores de las dinámicas de gestación y existencia de esta característica que se encuentra principalmente fuera de la escuela.

---

<sup>2</sup> La idea de referirnos a los *ámbitos de manifestación* consistió en crear una forma de evidenciar las manifestaciones fenomenológicas de *lo digital* que permitiera el análisis del significado de las prácticas digitales realizadas por los jóvenes en sus entornos socioculturales cotidianos.

## 2 Metodología de investigación

El trabajo es un estudio exploratorio acorde al nivel inicial de la línea de investigación el CA, de temporalidad transversal con enfoque tanto cualitativo como cuantitativo; la residencia de los sujetos estudiados se ha determinado por las características de la categoría jóvenes estudiantes universitarios y el factor metropolitano el cual se refiere a espacios antropológicos urbanos con potencial de desarrollo económico y tecnológico, en relación con los entornos socioculturales digitales que tienen un alto índice de actividades cotidianas relacionadas con los usos de las TIC.

La investigación de campo se realizó a manera de exploración del entorno sociocultural de los jóvenes; para ello se determinaron las siguientes categorías iniciales consideradas como *ámbitos de manifestación* del ApDi y las HaDi *entorno sociocultural digital y juventud*, estas categorías guiaron los trabajos de investigación, es importante mencionar que su carácter de iniciales permitió el surgimiento de otras categorías que no estaban contempladas de inicio pero que se fueron descubriendo durante la investigación, de igual manera se fue evidenciando y estableciendo relaciones entre ellas así como la necesidad de generar subcategorías de explicación, el presente escrito da razón de una parte de este proceso.

La investigación de campo se desarrolló utilizando la técnica de Grupos de Discusión (GD) que para este trabajo fueron 3, conformados con jóvenes estudiantes de nivel licenciatura de diferentes carreras, semestres e instituciones; los resultados obtenidos evidenciaron algunas características de los entornos socioculturales digitales como son su aspecto predominantemente libre, lúdico, activo, colaborativo e informal; entre otros y la relación que guardan tanto con las HaDi como con el ApDi.

El punto de partida del trabajo es la hipótesis de que el uso de las TIC generan ciertas formas de aprendizaje así como el desarrollo de determinadas HaDi, diferentes pero complementarias a las destrezas para utilizar las TIC, que estos procesos transcurren de manera predominante fuera de la escuela, en lo que identificamos como *Entornos Socioculturales Digitales*.

El universo de la investigación estuvo conformado por jóvenes estudiantes (24) de nivel superior que van en edades de los 19 a los 24 años, de género indistinto así como el área de estudios cursada, el semestre y el tipo de institución de origen (pública o particular). La muestra con la cual se trabajó, se conformó en función del número de participantes en los grupos de

discusión y la cantidad de los mismos (en este caso se determinaron 3 grupos: el primero de ellos con 6 participantes, el segundo 10 y el tercero 8).

En cuanto a la técnica de investigación utilizada para la recopilación de la información se determinó que fuera el *grupo de discusión* (GD) en tanto herramienta de investigación cualitativa que permite dar voz a los sujetos de la investigación, lo cual para los objetivos del trabajo fue importante, pues el identificar a los jóvenes como sujetos portadores de las características del *ser digital*, indicaba la necesidad de escucharlos pero no de una manera formal e individual, como pudiera ser a través de un cuestionario o una entrevista, la idea fue recuperar la espontaneidad del dialogo entre jóvenes que platican de temas cotidianos, los cuales muchas ocasiones parecieran intrascendentes o de poca importancia (desde una perspectiva adulta o escolarizada) y rastrear los elementos indicadores de ese *ser digital* que se pone de manifiesto en los entornos socio culturales cotidianos, como señala el autor:

El grupo de discusión se sitúa en la definida por Jakobson como función metalingüística del lenguaje, en cuanto que produce discursos particulares y controlados que remiten a otros discursos generales y sociales. Comportándose fundamentalmente el grupo de forma paralela a como los semiólogos suelen definir un metalenguaje –aquel en que el mensaje tiene por objeto otro mensaje (DELGADO, 1999, p. 225).

En este entendido, el GD permitió cumplir el objetivo exploratorio de la investigación a partir de la evidencia lingüística colectiva en donde los sujetos no solo hablaron desde su referente personal, sino desde donde éste es construido o detonado por la participación de los otros en ese momento, una especie de ecología lingüística la cual da razón de las representaciones sociales (para el caso de la investigación del *ser social digital*) y en cierta forma de cómo se construyen pues:

[...] en los grupos de discusión lo que obtenemos son siempre representaciones de carácter colectivo, no individual. Los grupos no nos proporcionan conocimiento sobre los comportamientos, sino sobre los sistemas de representaciones en relación con los objetos de estudio (DELGADO, 1999, p. 227).

Y para el caso del *ser social digital* el referente social de construcción es determinante, pues también resulta ser una característica relevante de las poblaciones juveniles. La construcción del instrumento que orientó la discusión de los grupos fue un aspecto importante en la investigación (lo denominamos guion) pues por medio de éste se establecieron tópicos de discusión que a manera de ideas guía permitieron no solo estructurar la discusión, si no realizar

también la interpretación del diálogo entre los miembros del GD, estos tópicos fueron determinados en base a las categorías previamente establecidas generadas durante el desarrollo del marco teórico, es importante mencionar que si bien los tópicos fueron construidos de esta manera, una característica básica fue la flexibilidad de los mismos pues no se tomaron como determinantes del diálogo, más bien fueron detonantes que permitieron la exploración y el retomar la relevancia de aspectos que no fueron considerados de inicio pero que salían a flote como resultado del dialogo entre los participantes; esta dinámica permitió más que corroborar las categorías, explorarlas y considerar otras en tanto factores no planteados de inicio (extraños), lo cual corroboró las características del trabajo exploratorio. Fue muy significativa la manera en que el dialogo entre los jóvenes los hacía referirse, a su manera, de cómo perciben a la escuela y su función en este entorno digital.

Las categorías que se planteó investigar de inicio fueron *entorno sociocultural digital y juventud*, cada investigador determinó los tópicos para el GD e iba ajustando el análisis de sus categorías de acuerdo a la revisión al término del GD correspondiente.

Los tres GD fueron videograbados con el equipo de grabación del departamento de medios educativos del CIIDET, de tal manera que al término de cada GD el video se hizo llegar a los investigadores, de México y de Brasil, quienes analizaban la información y ajustaban los tópicos, esta dinámica permitió incorporar y explorar variables que al inicio no se tenían contempladas, por ejemplo fue algo recurrente el referirse al aspecto lúdico de las TIC.

Los estudiantes fueron invitados de algunas Instituciones de nivel superior pues en el CIIDET no se cuenta con este tipo de población, estas instituciones se encuentran ubicadas en entornos urbanos, lo cual fue determinado como característica de la muestra, las Universidades de las cuales se invitaron a los alumnos fueron: Universidad Marista de Querétaro (privada), Universidad del Golfo (privada), Universidad Autónoma de Querétaro (pública) e Instituto Tecnológico de Querétaro (público) el contacto para invitar a los alumnos fue a través de compañeros docentes del CIIDET que trabajan en estas instituciones, la mayoría eran alumnos de ellos.

Cada GD tuvo duración de 1 hr., en el espacio de grabación estuvieron presentes, además de los participantes del GD, el conductor de la actividad, una alimentadora del conductor y uno o dos camarógrafos. Previo al inicio de la actividad se aplicó un cuestionario de entrada con preguntas para recabar datos de identificación de los participantes. Al final de cada actividad se

ofreció un refrigerio a los participantes, posteriormente se les hizo llegar una constancia de participación vía correo electrónico.

A excepción del personal técnico, los roles y funciones de los participantes fueron acordados y determinados por el grupo de investigación, de esta manera el conductor estuvo encargado de cuidar que el contenido del guion se fuera abordando en su totalidad, el orden propuesto de los tópicos no determinó el orden de la discusión ni de las intervenciones de los participantes, el conductor propiciaba la discusión, no con preguntas directas acerca del tema señalado en los tópicos, si no con cuestionamientos que detonaban la discusión, incentivándola para que los participantes tuvieran confianza, que no minimizaran la importancia de lo que decían y cuidando la intervención de todos los participantes.

El alimentador de la actividad fue el puente entre lo que marcaba el guion de tópicos y el conductor, cuidando que los temas se abordaran adecuadamente de acuerdo con los aspectos que iban surgiendo de la discusión. A manera de conclusión del GD, se hacía la invitación para que los participantes del mismo opinaran abiertamente alguna temática o punto de vista personal.

### **3 La idea de juventud**

En esta investigación esta categoría permitió la lectura de las implicaciones que tienen las nuevas maneras de ser joven con formas alternativas de aprender y pensar el mundo en que se desenvuelven los jóvenes, principalmente en entornos no escolares, escapando de las determinaciones y controles de la escuela, lo cual nos lleva a redimensionar su actuación como estudiantes, tradicionalmente concebida como pasiva y subsumida a las disposiciones escolares, pero que en relación con la tecnología digital, éstas se vuelven herramientas capaces de empoderar a los jóvenes social y culturalmente (incluso hasta de manera económica) lo cual ocurre principalmente en los entornos no escolares en los cuales interactúan de manera cooperativa y colectiva para resolver problemas complejos de la vida diaria; los jóvenes también describen como apoyan a los adultos en el manejo de las TIC incluyendo a la población docente, estos aspectos nos permiten plantear que no existe una dicotomía tajante entre las destrezas y habilidades que los jóvenes poseen en relación a la población adulta, en donde aparentemente los denominados nativos digitales no se relacionan con los migrantes, por el contrario, las complejas dinámicas de socialización y enculturación propias de los entornos socioculturales digitales

propician la convivencia de estas dos poblaciones originando zonas de confluencia en las cuales transcurren procesos de enseñanza y aprendizaje.

De esta manera las destrezas y habilidades digitales que desarrollan y utilizan los jóvenes en su entorno socio cultural constituye lo que el autor Wenger (2009) denomina como *hábitat digital*, en donde la escuela forma parte de éste y los jóvenes, al ser poseedores de estas destrezas y habilidades, se convierten en portadores de lo que significa el ser digital y en consecuencia, la forma de ser propia de este hábitat; en este sentido, destaca la participación de los jóvenes como ciudadanos de esta cultura y la configuración de lo que significa la *ciudadanía digital*, aspecto importante en la labor educativa de la escuela si entendemos que el fin principal de la acción educativa es la formación de ciudadanos en correspondencia con el entorno del cual forman parte, pero no hay que entender esta idea como una mera inserción funcional del sujeto en el entorno, por el contrario, más bien significa una integración en la cual el sujeto es potencialmente agente de cambio y la idea básica de este sentido formativo (agente de cambio) lo encontramos más en los entornos socio culturales digitales, es hacia allá que valdría la pena voltear la mirada escolar, para poder replantear el sentido y función de la escuela.

Las destrezas y HaDi son inmanentes a esta forma de ser digital la cual se configura (no solo) pero si básicamente, por medio de los usos de la tecnología digital los cuales son diversos y complejos, de acuerdo a su característica de urbanidad en donde se construye el *ser social digital*” y en consecuencia la idea de entender las HaDi como estrategias de vivir, ser y pensar en estos entornos de los cuales la población juvenil (principalmente) son portadores activos.

#### **4 Los entornos socio culturales digitales**

Esta categoría permitió comprender la idea de lo que es el entorno en interacción estrecha con los sujetos que lo con-forman, más allá de la idea de un contexto que nos remite a pensar en una especie de telón de fondo sobre el cual se encuentran insertos los sujetos sociales; sin embargo la idea del entorno socio-cultural se refiere a éste como al ecosistema inmediato del cual el sujeto forma parte junto con los demás sujetos con quienes interactúa, las situaciones y circunstancias, de las cuales es participe y de manera especial, para motivos del presente trabajo, enfatizando en los objetos tecnológicos entendidos más allá de una mera presencia fría a manera de máquinas ajenas a la vida cotidiana de los sujetos, desde una perspectiva a la cual nos remite

(BRAUDILLARD, 2007, p. 1) con su pregunta sugestiva “¿puede clasificarse la inmensa vegetación de los objetos como una flora o una fauna, con sus especies tropicales, polares, sus bruscas mutaciones, sus especies que están a punto de desaparecer?”, más allá de la respuesta a la cual vale la pena dedicarle un espacio de investigación, la pregunta en sí misma tiene un valor importante pues nos remite a repensar a los objetos como entes generadores de dinámicas ecosistémicas en el entorno socio cultural.

En su momento (LATOURETTE, 2005) consideró a los objetos tecnológicos como *actores sociales no humanos* en su llamada *Teoría del actor red*, esta idea permite una mejor explicación de cómo los objetos tecnológicos se transforman en con-formadores y generadores de una determinada estructura cultural:

Cada uno de nuestros objetos prácticos está ligado a uno o varios elementos estructurales, pero, por lo demás, todos huyen continuamente de la estructuralidad técnica hacia los significados secundarios del sistema tecnológico, hacia un sistema cultural [...] (BRAUDILLARD, 2007, p. 6).

Es importante señalar el papel fundamental que juegan los objetos tecnológicos en el entorno socio-cultural, pues lo configuran e impregnan de sus características. El objeto tecnológico configura el entorno socio-cultural al grado de generar espacios de prácticas cotidianas, lo mismo ocurre con los lugares de trabajo, de descanso, de juego, de prácticas sexuales entre otros; de tal manera que la puesta en práctica de los objetos tecnológicos, las maneras de usarlos, de consumirlos en gran medida refuerza la idea planteada en la pregunta del autor acerca del nicho socio-cultural que con-forman los objetos tecnológicos.

Formando parte importante del entorno socio-cultural, o como menciona (LEVY, 2007) de los *Sistemas Socio Técnico Culturales en tanto sistemas abiertos en constante conformación*, se encuentran las técnicas como derivación de la puesta en práctica de los objetos tecnológicos, en este sentido podemos decir que la educación de tipo escolar es una técnica generada por la puesta en práctica de un objeto tecnológico fundamental como lo es el libro, lo cual generó también un espacio específico para estas prácticas, nos referimos a la escuela (más concretamente al aula escolar). Dos características importantes de estas técnicas son su carácter no escolar y que son prácticas cotidianas entre la población juvenil e infantil

Por otro lado encontramos el entorno escolar con prácticas librecas y el desarrollo de tres habilidades esenciales: la escritura, la lectura y el aprendizaje de la aritmética las cuales fueron

practicadas de manera *correcta* en el entorno escolar durante mucho tiempo y sigue siendo así en gran medida; como señala el autor:

[...] a finales del siglo XX hemos pasado gradualmente de un estado en el que el conocimiento evolucionado se adquiría sobretodo a través del libro y la escritura[...]Sin embargo en las últimas dos décadas del siglo XX sin que nadie se diese claramente cuenta, este estado de cosas ha empezado a modificarse de nuevo [...] Será necesario buscar las razones de este cambio [...] Como se sabe, la pura y simple innovación tecnológica es capaz de activar efectos profundos en el sistema de formación y transmisión de la cultura (SIMONE, 2000, p. 37-41).

El entorno de las sociedades industriales será determinante en la consolidación de esta idea de educación escolarizada tipo fabril con técnicas y prácticas herederas de teorías administrativas como el fordismo que también dictaban una manera de ser, repercutiendo en el entorno familiar cotidiano en lo que podemos identificar como entornos socioculturales industriales.

Sin embargo será nuevamente el cambio de los objetos tecnológicos lo que, entre otras cosas, generará un cambio en el entorno socio-cultural a raíz del surgimiento y desarrollo de la tecnología digital; de esta manera los entornos socio-culturales de los cuales la escuela forma parte se encuentran densamente habitados por objetos tecnológicos digitales que generan sus propios espacios, como una inercia natural de su existencia, por ello este tipo de entorno no es escolar, pero tiene una carga educativa muy alta pues las múltiples formas de uso y estrategias de aplicación así como las situaciones en que se utilizan estos objetos se encuentran fuera de la escuela.

## **5 Aspecto urbano de los entornos socio culturales digitales**

Esta característica surgió al observar que lo urbano tipifica lo que es un entorno sociocultural digital lo cual se puede observar (entre otros aspectos) en la concentración de escuelas de todos los niveles educativos y en especial de nivel superior así como un alto índice de población juvenil. En la definición y entendimiento de esta categoría se incorporan las ideas (principalmente) de Thirón (2017) quien se refiere al cambio de las antiguas ciudades industriales en metrópolis en tanto entornos urbanos con cambios y características generados por los usos de las TIC, de tal manera que es prácticamente imposible entender la vida cotidiana de las ciudades actuales sin el uso de las tecnologías digitales, lo cual podemos encontrar desde la administración

de los servicios públicos hasta en las formas de comunicación que utilizan los sujetos que las habitan y que se reflejan principalmente en las formas de trabajo, producción y consumo de sus habitantes, dando forma a manifestaciones culturales propias de estas metrópolis denominadas por el autor Thirón (2017) como *Telemetrópolis*, aunque también Echeverría (2011) identifica este fenómeno denominándolo *Telépolis*; de lo cual García y Urteaga (2012) analiza el surgimiento, manifestación y desarrollo de las diversas culturas juveniles en este tipo de entornos urbano-metropolitanos, de manera más concreta, el papel que juegan los jóvenes al entender, de una mejor manera, la diversidad de usos que hacen de las TIC en estos escenarios urbanos, a manera de ecologías que para vivir en ellas requieren prácticas de consumo en tanto actividades cotidianas dando origen a los entornos socio culturales digitales no escolares, dicho consumo abarca los espacios formales, informales, alternativos e incluso clandestinos en los cuales se hace uso de los objetos tecnológicos digitales, originando en gran medida lo que Levi (2007) denomina cibercultura.

El espacio urbano se posiciona así en el entorno de manifestación configurado y configurante en el cual transcurren las tácticas de consumo cotidiano; es el lugar, o más bien el no lugar (AUGE, 2005), de flujos en donde los sujetos dejan de ser consumidores para convertirse en prosumidores, lo cual es una característica fundamental del ser digital, como lo es también la capacidad de saber conectarse y mantenerse conectados formando redes y comunidades virtuales, lo cual implica un estado de ubicuidad en el cual la identidad y personalidad virtuales juegan un papel primordial de pertenencia muy particular a dichas comunidades.

## **6 Aspecto lúdico del aprendizaje y las Habilidades Digitales:**

Esta fue una categoría encontrada como parte de la investigación, aunque la idea es expuesta por Himanen, Torvalds y Castells (2002) en el texto *La ética del Hacker* en el sentido de plantear un aspecto placentero del aprendizaje, refiriéndose más a la pasión que desarrolla el Hacker durante su labor de programar y menos relacionada con la idea de un aprendizaje escolarizado, más relacionado con lo cognitivo, privilegiado por la escuela, al cual los maestros califican como el aprendizaje correcto. La idea del sentido lúdico del aprendizaje es recuperada desde una perspectiva más filosófica como la planteada por Aristóteles al señalar en su máxima

“todos los hombres desean, por naturaleza, el saber”, en este sentido la idea es entender al aprendizaje como *deseo por saber* (SAMARANCH, 1995) más que el *aprender como deber*, como *obligación*; la idea del aprendizaje como obligación fue adoptada por la escuela, dejando fuera la idea del aprendizaje como deseo y con ello la obtención del placer por lograr algo por gusto; la escuela enseña que a ella se va a aprender y no a jugar, que el conocimiento no es un juego, es cosa seria, incluso el antiguo *recreo* se ha transformado em um *receso*, de igual manera lo que antes eran *vacaciones* hoy también son *recesos laborales*, las escuelas actuales cada vez tienen menos espacios físicos y temporales de recreo.

El aprendizaje como deseo, genera placer por la obtención del saber, como forma de conocimiento, menos formal pero no menos valioso que el conocimiento escolar, pues este último se preocupa más por la obtención de contenidos y la aprobación de materias que por el placer que implica adquirir y construir el conocimiento, lo cual nos llevaría a plantear la posibilidad de una dimensión deseante y placentera de la razón, como lo plantea el autor:

La creencia en esa dimensión deseante de la razón, sería por lo demás, la que permitió a Aristóteles defender [...] la tesis de que el motor verdaderamente operativo de toda acción humana es el “deseo”, el deseo puede ser motor de toda acción sin que ello amenace con escindir la continuidad “deseo-saber”. O tal vez más exactamente, sin que ello dé tan siquiera lugar a la formulación de tal posibilidad como problema” (SAMARANCH, 1995, p. 15-16).

El planteamiento de considerar el aspecto placentero como formando parte de la razón abre la posibilidad de plantear al aprendizaje como actividad no solamente cognitiva, si no también placentera.

Básicamente este placer y deseo abarcan el compartir lo que se aprende, en gran medida en esto consiste el placer, más allá de una cuestión de ganar algo como si fuera una competencia, lo lúdico visto desde una perspectiva placentera estaría planteado en estos términos, lo cual sería un estadio de motivación superior, de esta manera lo lúdico adquiere un sentido diferente, más ligado al placer como señala Himanen, Torvalds y Castells (2002, p. 14).

El hacker programa porque encuentra la actividad de programación intrínsecamente interesante, emocionante y gozosa [...] Los problemas relacionados con la programación despiertan una curiosidad genuina en el hacker y suscitan su deseo de continuar aprendiendo [...] La actividad del hacker es también gozosa. A menudo se enraíza en exploraciones lúdicas.

Lo lúdico es parte de la estrategia, no es el fin en sí mismo, el motor de la estrategia lúdica es el placer por aprender algo; la idea de lo lúdico como estrategia (incluso al interior del mismo videojuego) tiene que ver más con satisfacciones placenteras que con recompensas en especie. Como menciona el autor:

Wozniak refiere, como muchas características del ordenador Apple procedían de un juego, y los rasgos divertidos que fueron incorporados tenían simplemente la finalidad de llevar a cabo un proyecto personal que era programar...Necesitas jugar, tienes que querer explorar (HIMANEN; TORVALDS; CASTELLS, 2002, p. 15).

El sujeto que aprende de manera placentera desarrolla una pasión por el saber; esta perspectiva del aprendizaje, de lo lúdico y de lo que es el juego, derivan de planteamientos connotivos con bases afectivas y emocionales.

Las ideas de placer y pasión por lo que se hace están presentes en la actitud del artista y el artesano hacia su obra y es precisamente una cuestión de actitud más que de aptitud y obligatoriedad. Gran parte de la organización del entorno de aprendizaje escolar dejan de lado las ideas de placer y pasión por aprender, aspectos que potencialmente son posibles de lograr mediante el uso de las tecnologías digitales como lo plantea Himanen, Torvalds y Castells (2002, p. 59).

Muchos hackers han aprendido a programar de un modo igualmente informal, dando curso a sus pasiones; el ejemplo de la capacidad de niños de diez años para aprender cuestiones muy complicadas de programación habla muy a las claras de la importancia de la pasión en el proceso de aprendizaje, a diferencia de lo lenta que les resulta a menudo la educación a sus coetáneos en las escuelas tradicionales.

La tarea del maestro desde esta perspectiva lúdico placentera no sería imponer el conocimiento mediante la planeación de estrategias de enseñanza, si no guiar al alumno en la construcción de su propio conocimiento a partir de despertar el gusto por conocer, acompañándolo en ese acercamiento que tiene por finalidad el descubrir, esta labor requeriría mayor acompañamiento docente pues aunque las TIC son herramientas potencialmente proveedoras de un mundo de información, el proceso de construir el conocimiento a partir de ésta requiere estrategias de trabajo colaborativo las cuales son practicadas por los jóvenes estudiantes, es necesario conocerlas junto con ellos para aprovecharlas en ese acompañamiento que implicaría la construcción del conocimiento.

## 7 Consideraciones finales

La característica digital de los entornos socio-culturales está dada por el aspecto digital propio de las TIC, en este sentido los entornos socioculturales digitales son más amplios y diversos que los escolares en tanto hábitat que permite la adquisición de las HaDi así como del ApDi; los instrumentos tecnológicos son parte de los mismos y las dinámicas socio culturales derivadas de los usos de tales instrumentos forman parte de las dinámicas de autoorganización del entorno, de las cuales los jóvenes son portadores y no son adquiridas necesariamente al interior de la escuela, institución que incluso pone trabas al uso de las TIC, lo cual en cierta medida refleja un desconocimiento acerca de cómo incorporar estas herramientas con fines educativos, ello no significa que las personas no estén aprendiendo a usarlas, por el contrario, el uso de éstas es más denso, frecuente y variado en los entornos digitales socio culturales no escolares, por ello vale la pena el investigar estas dinámicas que potencialmente permitirían mejorar las prácticas educativas escolares y recuperar la significatividad de la escuela.

Lo anteriormente señalado tiene implicaciones pedagógicas muy importantes para tener en cuenta en la formación de las nuevas generaciones, por lo cual vale la pena señalar que estas características formativas no dependen de políticas ni modelos educativos que casi siempre tienen una visión mesiánica; por el contrario, estas características ya existen, se autoconstruyen fuera de la escuela, estas HaDi y formas de ApDi pertenecen más a la dimensión del ser digital y la forma de vivir en estos entornos que a un plano meramente de destrezas tecnológicas requeridas por el campo laboral.

La investigación de la cual da razón este trabajo permitió tener un acercamiento a manera de diagnóstico, con los jóvenes universitarios mediante el diálogo con ellos para comprender el origen y naturaleza de las llamadas HaDi y del ApDi propias de sus prácticas cotidianas extraescolares (Entorno Digital) principalmente, en donde se empoderan como sujetos portadores de *lo digital* que mediante dinámicas fronterizas de autoorganización llevan y traen del entorno a la escuela y viceversa; generando una zona fronteriza de traslape que origina formas alternativas de generación, apropiación y difusión del conocimiento las cuales vale la pena seguir investigando para replantear la labor educativa de la escuela haciendo más significativa la labor docente.

GODÍNES, Juan Carlos Valdés; COELHO, Patricia Margarida Farias. Los jóvenes portadores del aprendizaje y habilidades digitales: estudio exploratorio en entornos socioculturales no escolarizados.

## Referencias

AUGÉ, Marc. **Los no lugares, espacios del anonimato (una antropología de la sobremodernidad)**. España: Gedisa, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. **El sistema de los objetos**. México: Seculo XXI, 2007.

CASTELLS, Manuel. La ciudad de la nueva economía, **Papeles de población**, México, v. 7, n. 27, jan./mar. 2001. Disponible em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=11202708>. Acceso em: 16 jul. 2018.

DELGADO, Juan Manuel; GUTIÉRREZ, Juan. **Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales**. México: Síntesis, 1999.

ECHEVERRÍA, Javier. Telepolis de Javier Echeverría, de la metáfora a la comprensión de la realidad. **Razón y Palabra primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación**, México, n. 75, fev./abr. 2011. Disponible em: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico\\_75/25\\_Iovino\\_M75.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/25_Iovino_M75.pdf). Acceso em: 31 jul. 2018.

GARCÍA, Canclini; URTEAGA, Maritza. **Cultura y desarrollo, una visión crítica desde los jóvenes**, Argentina: UAM/PAIDÓS, 2012. Disponible em: <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2014/08/AI65.pdf>. Acceso em: 30 jul. 2018.

HIMANEN, Pekka; TORVALDS, Linus; CASTELLS, Manuel. **La ética del hacker y el espíritu de la era de la información**. 2002. Disponible em: [http://medicinayarte.com/img/pekka\\_la\\_etica%20del%20hacker.pdf](http://medicinayarte.com/img/pekka_la_etica%20del%20hacker.pdf). Acceso em: 23 out. 2018.

LATOURETTE, Bruno. **Reensamblar lo social, una introducción a la teoría del actor red**. Argentina: Manantial, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura (informe al consejo de Europa)**. México: Anthropos, 2007.

NEGROPONTE, Nicholas. **El mundo digital**. España: Ediciones B, 1995.

SAMARANCH, Francisco. **El saber del deseo. Releer a Aristóteles**. España: TROTTA, 1995.

SIMONE, Raffaele. **La tercera fase, formas de saber que estamos perdiendo**. España: TAURUS, 2000.

THIRIÓN, Jordy Micheli. **Telemetrópolis: explorando la ciudad y su producción inmaterial**. México: Gedisa, 2017.

WENGER, Etienne; WHITE, Nancy; SMITH, John D. **Digital habitats**. EUA: CPSquare, 2009.