

Usos de las tecnologías digitales dentro y fuera del aula. Encuentros, disputas y distancias

Esteban Ismael Bordón

Instituto de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - Universidad Nacional de Salta

E-mail: bordon.ismael@gmail.com

ORCID: [0000-0003-0069-9184](https://orcid.org/0000-0003-0069-9184)

¿Cómo citar este artículo en Norma APA 7ma Edición? Bordón, Esteban Ismael (2023). Usos de las tecnologías digitales dentro y fuera del aula. Encuentros, disputas y distancias. *Pluriversos de la Comunicación*, 77-91.

Resumen

Este artículo da cuenta de una investigación realizada en torno a las prácticas y experiencias que vivencian los jóvenes al relacionarse con tecnologías y medios digitales en distintos espacios de sus vidas. En la experiencia participaron estudiantes del Instituto de Educación Media “Dr. Arturo Oñativia” de la provincia de Salta, a partir de la realización de talleres de producción y entrevistas en profundidad. Se buscó conocer los usos de las tecnologías que los jóvenes tienen en sus vidas cotidianas y en las aulas, desde el enfoque de los alfabetismos transmedia. Los resultados muestran que existen diferentes y complejas formas en la que las tecnologías digitales se incorporan dentro del aula, reconociendo puntos en común y tensiones, a partir de lo cual se pueden pensar distintas propuestas para integrar las tecnologías digitales dentro de los espacios escolares.

Palabras claves

Alfabetismo transmedia, tecnologías digitales, jóvenes, comunicación, educación

Uses of digital technologies inside and outside the classroom. Encounters, disputes and distances

Abstract

What new sensitivity is displayed in this era of segmented hypercommunication? The approach and recovery that Jesús Martín Barbero makes of Walter Benjamin's concept of sensorium are today necessary to analyze the new ways in which individuals “read” reality, forge bonds, build and consume cultural and informational products.

The coexistence of various logics and ways of experience resend real life individuals from different dimensions of experience into their own place. Different technologies of the story and narratives of diverse roots, interweave and overlap in a motley, traditional, local but, at the same time, global and cosmopolitan society such as that of Vaqueros' in the province of Salta.

The reception is now practical, action and experience: the production of meaning in the digital ecosystem.

Introducción

La incorporación de las tecnologías de la comunicación dentro de la estructura social, ha llevado a que las instituciones se vean atravesadas por este fenómeno. Las instituciones educativas en particular han protagonizado diversas formas de pensar en la incorporación de las tecnologías dentro de sus aulas. En este sentido, se vivenciaron momentos de transición, desde resistirse, integrarlas y hasta la puesta en marcha de políticas públicas que llevaron a las tecnologías como una herramienta necesaria para la educación en la actualidad. Este artículo da cuenta de una investigación realizada en torno a las prácticas y experiencias que vivencian los jóvenes al relacionarse con tecnologías y medios digitales, que comprenden el conjunto de dispositivos, plataformas, saberes y herramientas tecnológicas que facilitan la interacción con otros usuarios y la participación dentro del ecosistema de medios, en la era digital.

En la experiencia participaron estudiantes del Instituto de Educación Media “Dr. Arturo Oñativia” de la provincia de Salta. Para la indagación se llevaron a cabo talleres de producción de podcasts para poder observar de qué forma los jóvenes despliegan e incorporan nuevas habilidades que desarrollan a partir de la utilización de los medios y tecnologías digitales. Así, buscamos conocer los usos de las tecnologías que los jóvenes tienen en sus vidas cotidianas y en las aulas, a partir de la generación de un espacio que les invite a actuar como lo hacen en los entornos digitales más cercanos a sus prácticas.

Esta investigación forma parte de la tesis de grado “Estrategias para el desarrollo de competencias transmedia de jóvenes salteños. El caso de estudiantes del Instituto de Educación Media ‘Dr. Arturo Oñativia’” (Bordón, 2022), indagación que se amplía como propuesta de tesis doctoral en una beca CONICET. A través del estudio de los vínculos que se establecen entre los jóvenes con las tecnologías digitales, surge como hallazgo las formas en que se relacionan las prácticas digitales que desarrollan los jóvenes y las propuestas de la educación para incorporarlas, a las cuales caracterizamos como encuentros, disputas y distancias.

Alfabetismos transmedia de jóvenes prosumidores

Para abordar el fenómeno de la comunicación en la actualidad lo hacemos desde la ecología de medios, en tanto nos permite comprender los vínculos y relaciones que se establecen entre medios

con otros medios y con los sujetos. Siguiendo a Scolari (2015), la metáfora ecológica aplicada a los medios acepta, por lo menos, dos interpretaciones: La primera, hace referencia a que los medios generan ambientes que afectan a los sujetos que la utilizan. La segunda, se refiere a los medios como especies, donde ningún medio adquiere su significado por sí mismo, sino en procesos de interacción entre sí, afectándose entre ellos, por lo cual atraviesan procesos de adaptación, hibridación, co-evolución y extinción.

Desde nuestra mirada, apostamos por sumar a estas interpretaciones la figura de los usuarios como sujetos activos, en tanto son prosumidores (García Canclini, 2011) que no solo son interpelados por las tecnologías, sino también son protagonistas, debido a que los medios no solo adquieren significados en la relación que establecen entre ellos, sino que esos significados también se conforman en relación con los sujetos.

Uno de los fenómenos más importantes que emergen de estas nuevas ecologías de medios son las narrativas transmedia (Scolari, 2016). La transmedia storytelling (o narrativas transmedia) son historias contadas a través de múltiples medios de comunicación (Jenkins et al., 2006) y se caracterizan por dos elementos: la historia se cuenta a través de varios medios y plataformas y los prosumidores también colaboran en la construcción del mundo narrativo. Es decir, el fenómeno de las narrativas transmedia permite acercarnos a nuevos escenarios en donde los usuarios y los medios se vinculan de múltiples formas. Este escenario de medios es posible entenderlo desde la noción de sociedad red (Castells, 2007), que da cuenta de una nueva estructura social que tiene como base material a las tecnologías y el internet, que se caracteriza a partir de dos procesos: el de la participación de los individuos con intereses similares y por una cultura del compartir.

Estos procesos nos permiten entender las nociones de cultura de la convergencia y comunicación transmedia que nos propone Henry Jenkins (2008), ya que expone las formas en que el conocimiento y la información circula por redes digitales y los diferentes medios, donde los usuarios no solamente consumen mensajes, sino también producen, comparten y participan en el sistema de medios. Sin embargo, estas formas de participar y las habilidades que desarrollan no son regulares entre todos los usuarios, sino que presentan diferencias y particularidades que están relacionadas con usos, prácticas, experiencias y motivaciones que tienen los jóvenes y que se dan en un contexto específico, considerando la constitución cultural que le es propia en cada sociedad (Reguillo, 2003).

Desde esta mirada, nos alejamos de la noción de los jóvenes como nativos digitales (Prensky, 2001; Piscitelli, 2009), en tanto limita la comprensión de los procesos de apropiación social de las tecnologías y medios digitales, la cual se hace más claramente visible en los jóvenes (Martín-Barbero, 2006) en sus diversas formas de participar, expresarse y construir sentido dentro de la ecología de medios, por lo que conforma una dimensión relevante en lo que comprende las diversas formas de ser joven en la sociedad actual.

En este sentido, creemos conveniente abordar la temática desde el enfoque de los alfabetismos transmedia, que se definen como una serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas (Scolari, 2018). Desde este enfoque se propone una lectura diferente de la realidad de los jóvenes, considerándolos “personas potencialmente capaces de generar y compartir contenidos de diferentes tipos y niveles de complejidad” (Scolari, 2018, p. 4). A partir del uso de las tecnologías, los jóvenes desarrollan diferentes habilidades que les permiten participar dentro del ecosistema de medios. Entendemos que analizando los procesos de alfabetismos transmedia de los jóvenes podemos reconocer las diversas maneras de vincularse con la tecnología y observar de qué forma se integran estas prácticas dentro del espacio escolar.

Estrategias para el estudio de los alfabetismos transmedia

Esta investigación se enmarca dentro de una perspectiva cualitativa, en tanto nos permiten abordar problemas complejos, como lo son el estudio de motivaciones, actitudes o creencias, algo que sería de difícil abordaje por parte de técnicas cuantitativas. Particularmente, trabajamos con el enfoque etnográfico para el estudio de un caso (André, 1998), involucrando principalmente la observación participante de las prácticas de los jóvenes en talleres de producción. Contamos con la participación de estudiantes pertenecientes al quinto año del Instituto de Educación Media (IEM) “Dr. Arturo Oñativia”, dentro del espacio curricular de la materia Idioma Nacional y Literatura.

Encontramos en la realización de talleres la metodología más apta para reconocer los procesos de alfabetización de los estudiantes. Estos se desarrollaron en contexto de distanciamiento social por COVID-19, en pleno retorno a la presencialidad, por lo que los grupos de estudiantes se encontraban divididos en burbujas sanitarias

y cada encuentro con los estudiantes fue de dos horas semanales, con una periodicidad de quince días. Se trabajó con la producción de podcasts que trataran temáticas relacionadas a la lectura de la novela “La Increíble y Triste Historia de la Cándida Eréndira y su Abuela Desalmada” de Gabriel García Márquez, texto que debían trabajar como parte de la materia. La poca familiaridad que tenían los estudiantes con la escucha de podcasts y la edición de audio nos permitió reconocer estrategias de aprendizaje y de producción a través de tecnologías y medios digitales. En este sentido, cada grupo de estudiantes tuvo la oportunidad de elegir las estrategias, dispositivos y aplicaciones con la que se sintieran más cómodos, siendo el smartphone y el software Anchor los más utilizados. Nuestro rol como investigadores estuvo centrado no solo en la observación de las producciones de los estudiantes, sino también como facilitadores del aprendizaje, como guías de los estudiantes que plantearon ideas y dudas para la realización del proyecto. La pretensión nunca fue enseñarles algún tipo de contenido en relación al uso de las tecnologías, sino más bien considerar su potencial creativo, actuando como sujetos pares promoviendo un entorno de producción participativo y colaborativo.

Posteriormente se trabajó con la realización de entrevistas en profundidad con estudiantes como informantes claves, siendo seleccionados aquellos que desplegaron llamativas competencias y estrategias de aprendizaje que nos fueron provechosos para los objetivos del estudio. Las entrevistas se generaron en torno a estos grandes temas:

- Las tecnologías digitales en su vida: acceso y prácticas.
- Competencias transmedia propias que reconoce.
- Estrategias de aprendizaje informal para el desarrollo de esas competencias.
- Aprovechamiento de competencias transmedia dentro del aula.

A partir de la información recolectada con las observaciones participantes de los talleres y las entrevistas en profundidad, los datos fueron analizados desde la teoría fundamentada (Strauss y Corbin, 2002), a partir de las estrategias del método comparativo constante y el muestreo teórico, de forma que se generaron categorías a partir de la comparación entre hechos similares o diferentes (Cunñat Giménez, 2007), en una relación espiralada entre la teoría y la práctica.

Alfabetismos transmedia en el aula: encuentros, disputas y distancias

A través del estudio de las competencias transmedia y de las estrategias de aprendizaje informal hemos podido aproximarnos y reconocer las prácticas y usos cotidianos de las tecnologías y medios digitales que tienen los jóvenes, pero ¿qué sucede dentro de las aulas? Para comprender de qué forma se desarrolla esta relación entre las prácticas juveniles, el sistema educativo y las tecnologías y medios digitales, encontramos tres principales procesos: los encuentros, las disputas y las distancias.

Los encuentros: medios y cultura escrita

Como bien mencionamos con anterioridad, la irrupción y los cambios tecnológicos le presentan al sistema educativo desafíos para adaptarse a un fenómeno que atraviesa a todas las instituciones sociales. En este apartado no sólo nos interesamos por aquellas tecnologías que se aprovechan e incluyen dentro de las aulas, sino que nos interesa saber cuáles de esas tecnologías y medios están relacionadas con las prácticas cotidianas de los estudiantes.

El WhatsApp aparece como una de las plataformas más utilizadas por los jóvenes, seguida por Instagram y YouTube. A través de este medio, los estudiantes conforman relaciones entre sus compañeros, ya sea para actividades que estén relacionados con la escuela como aquellas que no. En este sentido desde el IEM también lo recuperan para establecer contacto con los estudiantes por fuera de los espacios y tiempos escolares.

[Ent] Y por ejemplo WhatsApp ¿para qué lo usas?

Si, para grupos de la escuela, para las burbujas, tenemos un grupo de avisos, si alguien tiene una duda o te dicen qué día hay clases. (Lucas, entrevista en profundidad)

El contexto sanitario por COVID-19 provocó una aceleración en la inclusión de las tecnologías digitales en las actividades escolares “marcada por un rápido incremento en la utilización de canales de comunicación alternativos a los habituales, lo que afectó también la tarea de enseñanza y aprendizaje” (Grabosky, 2020, p. 3). Por esto, el sistema educativo tuvo que buscar alternativas a la enseñanza presencial, ante lo que plataformas como Zoom o Moodle tuvieron

mayor protagonismo. A pesar de que las clases hayan estado atravesadas por la utilización de medios y tecnologías, esto no supuso un entorno favorable y cómodo para los estudiantes. Los mayores inconvenientes se dieron por el acceso a internet o dispositivos, la imposibilidad del contacto continuo con los docentes, la poca regularidad de los encuentros virtuales, el poco tiempo que tuvieron para aprender a usar las plataformas. Tal como nos comenta Fabrizio (comentario en talleres), sus problemas en la virtualidad pasaron por “problemas de conexión de internet, problemas con el ordenador, problemas de la plataforma en uso y mala administración de tiempo”.

Otro elemento que nos permite pensar en los encuentros entre la cultura juvenil y el sistema educativo pasa por el aprovechamiento de las competencias relacionadas con la creación y edición de textos digitales. A través de la investigación pudimos reconocer como la cultura lectoescritora sigue muy presente en los espacios educativos formales, dado que es una práctica que ha caracterizado los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela (González López Ledesma, 2014). Estas prácticas de lectura y escritura, predominantes dentro del sistema educativo, han ido migrando del trabajo en papel al uso de dispositivos digitales, resultando en la principal forma de aprovechamiento de las habilidades digitales de los jóvenes dentro del aula (Bordón, 2021).

[Ent] ¿Y te piden escribir en computadora?

Sí, sí te piden. Nos piden mucho escribir, demasiado escribir, entonces me resulta más cómodo, más que nada porque, nada, dejé de escribir por la pandemia y parece que estoy volviendo al jardín digamos, entonces me sirve mucho por la prolijidad, ya sea la prolijidad de la información, como me organizo, ya sea como hago mis maquetas virtuales. (Tomás, entrevista en profundidad)

Si bien el Smartphone aparece como uno de los principales dispositivos utilizados por los jóvenes, al referirnos a las prácticas de lectura y escritura, el ordenador aparece como otro dispositivo de preferencia. Esta elección pasa por la comodidad que brinda el teclado para la escritura y la pantalla para la lectura. En muchos casos, esta relación llega al punto de diferenciar la utilización del ordenador para realizar actividades escolares y del Smartphone para sus actividades cotidianas.

[Ent] Y la computadora ¿cuándo tenés que usarla?

Solo la uso para hacer la tarea.

[Ent] Por ejemplo ¿cuáles?

Bueno, uso el Word porque me parece mucho más cómodo estar en el teclado que con el celular. Y bueno, ahí hago las tareas de todas las materias. (Agostina, entrevista en profundidad)

De esta forma podemos ver que el aprovechamiento de las competencias y las prácticas de los jóvenes por parte de la escuela pasa principalmente por la inclusión del uso de WhatsApp como medio de comunicación y de la lectoescritura digital como parte de la realización de tareas escolares. Sin embargo, este aprovechamiento se traduce en una práctica demasiado recurrente, a tal punto que los jóvenes terminan vinculando —en muchos casos— el uso de procesadores de textos y de ordenadores para la escritura como únicas herramientas digitales dentro de las actividades escolares.

Las disputas: el Smartphone y el espacio áulico

En muchas ocasiones, se torna inevitable que los jóvenes utilicen e incorporen dentro de sus actividades escolares los dispositivos y prácticas cotidianas que tienen en los entornos digitales. En este punto se genera un espacio de disputas y resistencias entre un sistema educativo que propone una determinada incorporación de las tecnologías digitales y los estudiantes, que tienen otras formas diferentes de vincularse con los dispositivos y medios. El Smartphone se vuelve un elemento valioso para pensar en estas resistencias. Como hemos visto, las prácticas escolares llevan a los estudiantes a relacionarse más con los ordenadores que con los celulares, ya que gran parte de las tareas tratan de escribir y leer textos digitales. El Smartphone, no está siendo considerado para trabajar dentro de los espacios áulicos, en parte por su capacidad de multitarea que muchas veces es motivo del rasgo distractor (Albarelo, 2018) que posee este dispositivo.

[Taller] En ocasiones la profesora les llamaba la atención a algunos estudiantes por estar con sus celulares, debido a que un chico recibió una llamada en medio de la clase. A otro grupo se le llamó la atención por estar con el celular, aunque en realidad lo estaban utilizando para buscar palabras en un diccionario en línea. (observación participante en talleres)

Si bien, en ocasiones el Smartphone puede ser un elemento dis-

tractor durante el desarrollo de las clases, el prejuicio sobre los usos y prácticas nos puede llevar a no aprovechar el potencial que tienen los jóvenes para la utilización de este dispositivo. Además, también proponen diferentes formas de utilizar los dispositivos y medios digitales, ya que, si bien se les puede asignar una actividad determinada, son capaces de proponer otras formas de trabajar que sean más cercanas a sus prácticas cotidianas en los entornos digitales.

[Ent] Y por ejemplo acá en la escuela ¿qué plataforma usaron durante la pandemia cuando era todo virtual?

Si te referís a una plataforma por la cual las tuvimos, la tuvimos por zoom y en el Zoom, es gracioso porque también usábamos Discord, o sea mientras estábamos en la clase de Zoom nosotros nos comunicamos por Discord, entonces mientras escuchábamos íbamos argumentando que nos parecía raro de la clase o capaz algún punto de vista o una mala explicación que nosotros corregimos. (Tomás, entrevista en profundidad)

Hoy en día las formas de acceder al conocimiento han cambiado, los jóvenes desarrollan diferentes conocimientos y competencias a través de estrategias de aprendizaje informal. Las principales tensiones entre la cultura juvenil y la cultura educativa transitan por las formas en que se configuran en la práctica dentro del aula. Si bien el sistema educativo se interesa por la incorporación de las tecnologías, sus formas de actuar –acciones y políticas públicas- están enraizadas a un modelo educativo que legitima el saber del docente, por lo cual esta incorporación se desarrolla desde una mirada adultocentrista (Vásquez, 2013), sin otorgar espacios de expresión para las prácticas, experiencias y saberes que poseen los jóvenes y que desarrollan fuera de las aulas. Ante esto, los estudiantes en muchas ocasiones proponen estrategias para la incorporación de sus habilidades y conocimientos en las actividades escolares, pero estas se desarrollan y deben adaptarse a lo establecido por el sistema educativo formal.

Las distancias: cultura juvenil y cultura educativa

Si bien la incorporación de las tecnologías digitales dentro del aula atraviesa diferentes procesos, entre los cuales pudimos reconocer el aprovechamiento y las disputas con los conocimientos y habilidades de los estudiantes, también está atravesado por el desconocimiento o la omisión de otras tantas competencias y es-

trategias de aprendizaje informal.

[Ent] ¿Y vos cómo pensás que es la relación que hay entre la escuela y todo eso que vos sabes, de qué forma la escuela te da tareas donde podás hacer lo que sabes?

Ponele, en mi caso el tema del audio, de los juegos, del deporte, del hándbol en sí, yo siento que no, como que el colegio no, como que podrían hacer más énfasis en cada uno, sé que es mucho trabajo, que son muchos alumnos, lo tengo en cuenta, pero por ahí para pibes que no están tan interesados en lo que enseñan, de meterle algunas cosas así. Ponele Física, también me gusta mucho la Física, de hecho, es lo que voy a estudiar, que en Física fue, no sé bien porque terminé, me terminó gustando la Física, pero está bueno porque el profe te planteaba problemas, te planteaba problemas y yo tenía que resolverlos, pero eran problemas que me servían para la vida cotidiana y eso está bueno, pero ponele, el tema de videojuegos en el colegio no, nada. (Joaquín, entrevista en profundidad)

Este distanciamiento del sistema educativo con las prácticas juveniles en entornos digitales está relacionado también a las formas en que se propone incorporar las tecnologías y las formas en que se resiste a incluir otras. Al privilegiar prácticas que estén relacionadas a la lectoescritura digital y al posicionar al conocimiento del docente como el único válido, se produce un distanciamiento con los conocimientos y habilidades relacionadas a la producción y consumo audiovisual, que es un rasgo que caracteriza las prácticas de los jóvenes en la actualidad (Bordón, 2022). De hecho, en los pocos casos en los que se les solicita realizar una tarea audiovisual es dentro de la asignatura de Informática, donde justamente es el docente el que posee el conocimiento sobre las herramientas y las plataformas que deben utilizar los alumnos. Es decir, el acercamiento que propone el sistema educativo hacia las prácticas digitales siempre se limita a los conocimientos que pueda tener el docente, en tanto es el sujeto que posee el conocimiento válido y quien tiene el rol de enseñar, mientras que a los alumnos se le asigna el rol de aprendiz, siendo el límite de lo que debe aprender aquello que conoce el docente.

[Ent] ¿Pero conocés, editaste alguna vez?

Si, edito y o sea no es muy complicado eso sí, hasta acá en el colegio los podés ver con ciertas herramientas, como en su momento creo que fue Vídeo Show que era una herramienta que me enseñaron

acá, que fue básicamente para cortar audio y vídeo y bueno ahora como tenemos todo alcance podríamos ver un vídeo de youtube y aprender en dos segundos como hacerlo.

[Ent] Vídeo Show me dijiste ¿en dónde la usaron?

La usamos en informática ya que nos pedían hacer un vídeo, en el cual creo que había que expresar una idea, no me acuerdo porque fue como en Segundo y desde ahí me quedó el conocimiento, así que si me tocaba hacerlo o ayudarlo a Benja le decía pásame el vídeo, extraigo el audio y empiezo a recortar y vemos cuál audio dejamos, que parte del clip dejamos, cuál parte del otro también sacamos. (Tomás, entrevista en profundidad)

Este modelo de enseñanza, donde el docente es quien posee el conocimiento válido, no hace más que reafirmar una visión bancaria de la educación, en la cual el saber debe ser transferido por parte de un educador a un educando (Freire, 2005). Esta lógica escolar, muchas veces, se relaciona con la enseñanza de algún contenido por parte de los profesores y la realización de consignas que demuestren lo aprendido por parte de los estudiantes, cuando se podrían aprovechar las estrategias de aprendizaje que desarrollan los jóvenes en sus entornos informales, que se caracterizan por el potencial abierto y flexible (Clark et al., 2009), rasgos distintos a los que propone el entorno educativo, con formas más estructuradas y controladas.

La planificación educativa, en la práctica, sigue poniendo énfasis en las capacidades y conocimientos de los docentes para pensar en la incorporación de las tecnologías digitales dentro del aula. Sin embargo, creemos necesario considerar también los saberes que los jóvenes desarrollan por fuera de la escuela. No solo debemos tener en cuenta los conocimientos que poseen los jóvenes, sino también la capacidad y las motivaciones para desarrollar nuevas competencias, aprovechando la flexibilidad y la experimentación que ofrecen los entornos digitales en la actualidad, que escapen a las prácticas de lectoescritura tan predominantes en las aulas, incorporando otros medios y plataformas que son más cercanas a los estudiantes.

[Ent] Por ejemplo, ¿cómo crees que se podría incluir el videojuego dentro de las clases?

Qué sé yo, ponele usar Minecraft para poder representar alguna escena como te la imaginás vos, ponele no sé es lo que pienso. Ponele, de alguna manera hacer las personas, hacer la casa, ponele había

una parte en la que la casa se incendiaba, podés hacer una casa loca con madera y la prendés fuego, que sé yo, algo así supongo, tampoco es mucha creatividad. (Joaquín, entrevista en profundidad)

Conclusiones

Como hemos observado, las incorporaciones de las tecnologías dentro de las aulas atraviesan diversos procesos. Para comprender estos procesos es necesario alejarnos de los extremismos que se pueden plantear, ya que ni la escuela está aislada e ignora totalmente elementos de las prácticas juveniles, ni la cuestión se salda con la incorporación material de la tecnología dentro del aula. Esta situación quedó expuesta durante la virtualización de las clases por pandemia, ya que incluso incorporando tecnología de forma necesaria e improvisada, esto no significó un mejor aprovechamiento ni un entorno más agradable, ni para los estudiantes ni para los docentes.

Las relaciones que se suelen establecer entre las prácticas juveniles, el sistema educativo y las tecnologías y medios digitales están atravesadas por el modelo bancario de la educación, donde prevalece un proceso de enseñanza lineal. El educador suele ser quien posee el conocimiento válido y los educandos quienes deben recibir y aprender ese conocimiento, marcándose un límite de aprovechamiento de los saberes digitales, limitado por el conocimiento que tenga el docente. En nuestra experiencia, propusimos repensar estos vínculos, en tanto los docentes no eran quienes tenían los conocimientos, sino que apostamos por los saberes y las estrategias de aprendizaje que los propios estudiantes desarrollan en sus vidas cotidianas. Fueron ellos quienes propusieron ideas, estrategias, dispositivos, aplicaciones y plataformas para la producción de los podcasts.

Los procesos de encuentros entre las prácticas juveniles, el sistema educativo y las tecnologías y medios digitales están marcadas por prácticas de lectura y escritura, que anteriormente se daba en formato papel y que han migrado al formato digital. La 'sobreexplotación' o 'saturación' de las prácticas lectoescritoras en las actividades escolares han ido configurando sentidos sobre determinados dispositivos. A partir de la experiencia de los talleres y de indagaciones sobre sus prácticas escolares previas, encontramos que los estudiantes relacionan el uso de los ordenadores con la realización de tareas y el uso de los dispositivos móviles para el entretenimiento.

Los mismos estudiantes nos expresaban que para todas las tareas suelen utilizar el ordenador, ya que es un dispositivo que les permite escribir con mayor comodidad y concentración. Además, declaran que la gran mayoría de sus deberes deben escribir y no producir contenido como se propuso en los talleres, que fue donde pudieron implementar al smartphone como dispositivo escolar. Aquí cabe preguntarnos ¿de qué forma podemos posicionar al Smartphone también como un dispositivo amigable para el uso escolar?

Los procesos de disputa entre las prácticas juveniles, el sistema educativo y las tecnologías y medios digitales están marcadas por la confrontación entre los usos de las tecnologías que propone la escuela y las que proponen los jóvenes. Los estudiantes muchas veces encuentran límites en sus usos de las tecnologías dentro de las aulas, en gran parte vinculadas a la mirada adultocéntrica que prevalece en la lógica educativa. Estos límites no solo evitan que los estudiantes utilicen los dispositivos y medios digitales como ellos mismos han aprendido, sino que también impide habilitar espacios para su expresión, para experimentar, aprender y desarrollar nuevas habilidades.

Los procesos de distancia entre las prácticas juveniles, el sistema educativo y las tecnologías y medios digitales también se vinculan con la posición que el sistema educativo le otorga tanto a los docentes como a los estudiantes. Al haber un límite marcado por los conocimientos que poseen los docentes, existen prácticas que no son consideradas para ser incorporadas dentro del aula. El predominio de las actividades que involucran prácticas de lectura y escritura dejan de lado conocimientos y experiencias que los jóvenes tienen con el contenido audiovisual. Así mismo, al prevalecer métodos de enseñanza estructurados, los estudiantes no pueden poner en práctica las estrategias de aprendizaje informal que desarrollan por fuera de los espacios de educación formal.

Desde nuestra mirada, creemos necesario que las instituciones educativas se propongan a discutir no solo la incorporación de las tecnologías y medios digitales que surgen y surgirán en el futuro, sino que también se atrevan a reflexionar y discutir cuestiones como la centralización del saber y la saturación de las prácticas lectoescritoras. Ambas cuestiones son primordiales para seguir el debate en torno a la incorporación de los medios y las tecnologías digitales. Hoy en día la circulación de la información y el saber se presentan de forma muy diferentes a las que siempre propuso el sistema educativo formal,

siendo necesaria novedosas propuestas para integrar estas nuevas prácticas y saberes de forma más integradora.

Bibliografía

- Albarello, F. (2018). Habilidades transmedia para el estudio: prácticas de lectura en estudiantes universitarios. *Transmedia Literacy Conference*. https://drive.google.com/file/d/15Zp-Gx6m3uHrfkOPso_KWHlkSxHy4OWWp/view
- André, M. (1998). *Etnografía da práctica escolar*. Papyrus Editora
- Bordón, E. I. (2021). Pensar los alfabetismos transmedia dentro del aula: Tensiones entre la lógica escolar y las prácticas juveniles. *Austral Comunicación*, 10(2), 375-394. <https://doi.org/10.26422/aucom.2021.1002.bor>
- Bordón, E. I. (2022). Estrategias para el desarrollo de competencias transmedia de jóvenes salteños. El caso de estudiantes del Instituto de Educación Media “Dr. Arturo Oñativia”. Tesis de grado, Universidad Nacional de Salta.
- Castells, M. (2007). *Internet y la Sociedad Red*. Recuperado de <https://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/castells.htm>
- Clark, W., Logan, K., Luckin, R., Mee, A. y Oliver, M. (2009). Beyond Web 2.0: Mapping the Technology Landscapes of Young Learners. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(1), 56-69
- Cuñat Giménez, R. (2007). Aplicación de la teoría fundamentada (Grounded Theory) al estudio del proceso de creación de empresas. *Decisiones basadas en el conocimiento y en el papel social de la empresa*, (2), 1-13. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2499458>
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- García Canclini, N. (2011). Comunicación y ciencias sociales: el giro transdisciplinario y la política. *Oficios Terrestres* 1(27). <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/oficiosterrestres/article/view/1298>
- Gonzalez López Ledesma, A. (2014). Las prácticas de lectura y escritura con TIC en el aula: apuntes para una investigación futura. *Educación, lenguaje y sociedad*, 12(12). <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/els/article/view/1505>
- Grabosky, S. G. (2020). Enseñanza en contexto de emergencia sanitaria por Covid-19. Entre el caos y una lógica transmedia.

- En A. Versuti, G. Scareli, D. Rossi, y P. Escandón, *Práticas Educativas – estratégias e linguagens* (pp. 217-241). Ria Editorial. <http://www.meistudies.org/index.php/cmei/3cime/paper/view/943>
- Jenkins, H. (2008). *Cultura de la convergencia. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A., y Weigel, M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: media education for the 21st century – White Paper*. MacArthur Foundation. <http://digitallearning.macfound.org/>
- Martín-Barbero, J. (2006). *Jóvenes: comunicación e identidad. Pensar Iberoamérica*. <https://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/081011.pdf>
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta Cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Santillana.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives Digital Immigrants. On the Horizon* 9(5). <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Reguillo, R. (2003). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Grupo Editorial Norma.
- Scolari, C. (2015). *Ecología de medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa.
- Scolari, C. (2016). *Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. Telos* 103, 1-15. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero103/estrategias-de-aprendizaje-informal-y-competencias-mediaticas-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/?output=pdf>
- Scolari, C. (2018). *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios*. http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia
- Vásquez, J. D. (2013). *Adultocentrismo y juventud: Aproximaciones foucaulteanas. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación* 15, 217-234. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846100009.pdf>