

2016
Artículos

**“Consumos digitales de los jóvenes: ¿puentes o muros para la enseñanza escolar?”,
por Mónica Pini, Mónica Amaré, Clarisa Cerdeiro y Claudia Terzian.**

Propuesta Educativa Número 46 – Año 25 – Nov. 2016 – Vol2 – Págs. 84 a 92

Consumos digitales de los jóvenes: ¿puentes o muros para la enseñanza escolar?

MÓNICA PINI*

MÓNICA AMARÉ**

CLARISA CERDEIRO***

CLAUDIA TERZIAN****

1. Fundamentación

Una de las herencias de las reformas educativas de los '90 fue la de instalar en el discurso educativo la representación del estudiante como "sujeto carente" (tanto de conocimientos cuanto de hábitos y reglas propias del patrón escolar tradicional). Esto se constituye en un serio obstáculo para el éxito de la enseñanza en la medida en que construye un sujeto que, antes que educación, necesita "asistencia". Carencia es lo opuesto a potencia, en tanto posibilidad de aprender. Este artículo es parte de un proceso de investigación que busca hacer visibles para los docentes las potencialidades de alumnos y alumnas, observadas en sus consumos y prácticas culturales, a fin de alentar la viabilidad de procesos de enseñanza y de aprendizaje significativos. Nuestro estudio los revela como sujetos deseosos de apropiarse de un legado cultural y de incluirse activamente en la sociedad. Las preguntas que guiaron esta investigación son: ¿Cuáles son los usos y los sentidos que los jóvenes atribuyen a sus prácticas mediadas por dispositivos digitales y cómo

esta comprensión puede contribuir a una construcción pedagógica potente entre las culturas juveniles y la mediación de los adultos docentes dentro de la escuela secundaria?

El trabajo conjunto entre instituto de formación docente y universidad aportó a los participantes conocimiento sobre la realidad de los estudiantes, insumo fundamental para reflexionar sobre las prácticas docentes y para problematizarlas en el marco de sus condiciones institucionales concretas (Pini, 2013; Pini *et al*, 2010, 2012; Pini y Amaré, 2012; Amaré, 2013; Terzian, 2013; Cerdeiro, 2013).

La forma de fortalecer y afianzar las capacidades de la escuela pública ocupa un lugar central en el debate académico y político, ya que el fortalecimiento de dichas capacidades es tarea indispensable para el desarrollo de una ciudadanía democrática (Pini *et al*, 2008). La inversión del Estado argentino, a través del Programa Conectar Igualdad¹ (2010-2015), tendió ante todo a superar la brecha en el acceso al equipamiento y disponibilidad de software y en las competencias requeridas para su

uso. Sin embargo, los usos espontáneos hacen de estas tecnologías más un medio para el consumo de la cultura popular, que para mejorar el papel de la escuela.

1.1 Infancias y juventudes

Infancia y juventud no son solamente etapas biológicas con atributos psicológicos determinados. Ambos conceptos surgen históricamente y son definidos, tal como los conocemos, como una construcción de la modernidad. Pero teniendo en cuenta las adscripciones sociales y culturales, las preferencias y estilos, la corporización de identificaciones con ídolos, grupos musicales, etc., ya no se habla de infancia y juventud sino de infancias y juventudes.

En relación con los sujetos a los que atiende la institución escolar desde el último cuarto del siglo XX, una serie de estudios ha indagado las modalidades de construcción social de los sujetos niño y joven. La literatura sajona es prolífica en estudios que destacan la actividad del mercado en la construcción de la

* Ph. D. en Educación. Directora del Centro de Estudios Interdisciplinarios en Educación, Cultura y Sociedad y de la Maestría en Educación, Lenguajes y Medios, Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). E-mail: mpini@unsam.edu.ar.

** Prof. y Lic. en Letras, Facultad de Filosofía y Letras, UBA. Esp. en Educación, Lenguajes y Medios (UNSAM), Esp. en Entornos Virtuales de Aprendizaje (Virtual Educativa Argentina - OEI). E-mail: monicabamare@gmail.com

*** Prof. para la Enseñanza Primaria; Prof. en Ciencias de la Educación y Lic. en Educación, Universidad Nacional de San Martín (UNSAM); Diploma Superior en Constructivismo y Educación, FLACSO Argentina. E-mail: clarisacerdeiro@yahoo.com.ar

**** Prof. en Matemática y Astronomía, y en Computación; Lic. en Educación, Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Posgrados en "Gestión y Conducción del Sistema Educativo y sus Instituciones" y "Currículum y Prácticas Escolares en Contexto", FLACSO Argentina. E-mail: cterzian@unsam.edu.ar



infancia y juventud como clientela y su incidencia en la vida escolar y en la construcción de ciudadanía (Giroux, 2000; Kenway y Bullen, 2001; Spring, 2003; Buckingham, 2008). En América Latina, es relevante el trabajo sobre jóvenes de Reguillo Cruz (2000), desde una mirada socioantropológica y política. En la Argentina, este campo de indagación ha sido fecundo en términos de infancia (Carli, 2005), de los jóvenes en general (Di Segni Obiols, 2002, Anales de la Educación Común, 2005) y en aspectos más específicos de sus culturas², consumos y pertenencias (Margulis y Urresti, 2000; Carli, 2003, 2006; Balardini, 2006; Urresti, 2008).

El punto de partida de esta investigación no es la idealización de una *generación digital* en contraposición con las anteriores, porque consideramos que hay continuidades y quiebres en las experiencias culturales de los jóvenes, bajo la influencia de cambios políticos (relación Estado-mercado), económicos (en las estrategias comerciales de las empresas) y sociales (cambios en la estructura familiar y en las relaciones con los adultos) (Buckingham, 2008). Es desde la consideración de estas y otras múltiples variaciones, que no consideramos adecuada ni suficiente la categoría binaria de nativos e inmigrantes digitales³ para interpretar los modos de apropiación de estos artefactos, de los que más bien limitan la comprensión.

1.2 Cultura, cultura escolar y cultura juvenil

Desde hace varias décadas se multiplican los debates con respecto a la influencia de los medios de comunicación en la socialización, particularmente de la televisión (Fainholc, 1984). La infancia y la juventud se encuentran atravesadas por el influjo de medios como la televisión, Internet, los videojuegos y la telefonía celular. (Buckingham, 2003).

Actualmente, la influencia de estos

fenómenos culturales se traduce en reclamos a la escuela que, además de hacerse cargo de la transmisión cultural, debe incluir los avances tecnológicos y la diversidad de las culturas juveniles.

La mayor parte de los cambios culturales, políticos y sociales que dan origen a estas demandas se producen a gran escala en el contexto mundial, con sus repercusiones nacionales y locales. Ya en los años setenta, la idea de Geertz (1997) de cultura como concepto semiótico abandonaba la concepción totalizante de cultura a favor de una concepción compleja y diversificada de "culturas" como "tramas de significación", en las que el hombre está inserto y crea, y que el investigador busca explicar, interpretando expresiones sociales.

La tradición escolar, históricamente preocupada por la socialización y la transmisión de un conocimiento disciplinar *culto*, aparece desvinculada de esta concepción de cultura. Esa matriz histórica, orientada a objetivos propios, buscó ser homogénea y homogeneizadora. Si bien hoy continúa vigente la meta de construir un piso común de educación para todos, la necesidad de respuestas diversas y personalizadas hace que el antiguo esquema se encuentre seriamente cuestionado.

Como paradójica consecuencia, a medida que aumenta el valor social del conocimiento los contenidos escolares parecen poco relevantes, por lo cual el rol de la escuela y del docente aparece deslegitimado. Falta de tiempo institucional para el trabajo compartido, estímulos y apoyo insuficientes para enfrentar los cambios sociales, culturales y tecnológicos son factores que obstaculizan la apropiación de herramientas válidas para enseñar, por parte de docentes inmersos en las culturas producidas y comunicadas por las nuevas mediaciones.

1.3 Consumos culturales

Desde la sociología y la antropología críticas se considera el consumo como la actividad en la que se construyen y comunican las diferencias sociales y un escenario de integración y establecimiento de significados y valores comunes. Resulta también un objetivador de los deseos cuando se siguen impulsos que no apuntan a la obtención de cosas específicas. Así entendido, el consumo no sólo es un fenómeno económico sino especialmente, un proceso cultural (Bourdieu, 1998).

Siguiendo esta línea de pensamiento, García Canclini sostiene que, en tanto consumir supone no sólo satisfacer deseos o necesidades sino cargar a los bienes de significado, todo acto de consumo es cultural. Sin embargo, el autor define los consumos culturales como "*el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica.*" (1999: 42).

Por tanto, la manifestación de consumo no sólo implica la adquisición de bienes materiales o simbólicos sino también la creación y configuración de deseos y necesidades que producen identificaciones y construyen identidades.

La pregunta por los sentidos que los jóvenes atribuyen a sus prácticas y consumos culturales es relevante dado que, en algunos tipos de consumos, la principal diferencia no está constituida por el acceso material (Urresti, 2008; Buckingham, 2008), sino por la modalidad y calidad del uso, por el tipo de apropiación simbólica que los chicos realizan, pues la cotidiana adquisición de competencias culturales produce, en los más jóvenes, profundos cambios no sólo cognitivos sino en sus modos de pensar y de sentir.

2. Metodología

En este estudio, la estrategia cualitativa proporciona información imprescindible para dar cuenta de un fenómeno cambiante. El análisis e interpretación de los sentidos que los alumnos otorgan a sus prácticas se realiza utilizando una combinación de herramientas teórico metodológicas provenientes de los estudios culturales, la pedagogía crítica y la teoría sociológica de Bourdieu.

Se recurre a los criterios de investigación de la etnografía, que buscan captar e interpretar el significado de los sucesos para los actores. En este caso, también se busca influir de algún modo sobre la realidad estudiada. Se realiza desde una acepción abierta de la investigación sobre la educación, que además de producir nuevos conocimientos, busca analizar y comprender situaciones educativas para orientar la práctica con la finalidad de mejora (Imbernon, 2002).

La dinámica de trabajo involucra la triangulación teórico metodológica y de fuentes de información (Vasilachis de Gialdino, 1993), así como la reflexión permanente acerca de los posibles sesgos tanto en las respuestas de los sujetos investigados como en las interpretaciones de los investigadores.

Para abordar el estudio se conformó un equipo mixto con estudiantes de tres escuelas secundarias públicas del Conurbano de la Provincia de Buenos Aires e investigadores de la UNSAM.

La recolección de datos se basó en la realización de grupos focales con los alumnos, en la segunda mitad de 2013. Se coordinó con los directivos y docentes la participación voluntaria de los alumnos. Se organizaron 14 grupos en total.

Cada grupo se reunió por aproximadamente 60 minutos, tuvieron entre 8 y 12 miembros, separados por ci-

clos en cada turno. Se trató de que representaran la heterogeneidad de la población escolar en cuanto a nivel, turno y género, así como desempeño escolar.

En cada grupo se avanzó en la exploración de las siguientes dimensiones:

- Actividades preferidas fuera de la escuela
- Usos: computadora e Internet
- Aprendizajes con TIC: cómo aprenden, qué aprenden, con quién aprenden.
- Saberes: qué piensan que saben sobre estas tecnologías. Sus percepciones respecto del valor de estos saberes en la escuela
- Escuela: percepción del uso de tecnologías en la escuela y diferencias sobre como ellos las usan regularmente.

A medida que se avanzaba en la sistematización de registros y se completaban las descripciones fue posible detectar superposiciones y redundancias, elaborar nuevas hipótesis e interpretaciones. A continuación, se detallan los principales hallazgos.

3. Análisis y resultados

3.1 Preferencias de los jóvenes

Las preferencias adolescentes se distribuyen de forma variada entre jugar a la pelota, estar en la computadora o "en la Play" (refiriéndose a la Play Station) y salir con amigos.

Algunos eligen la práctica de actividades artísticas e intelectuales, otros afirman que les gusta jugar con los hermanos o estar con la familia. Sin embargo, en la mayor parte de los grupos de ambos géneros aparece de modo preponderante la

práctica de diversos deportes.

No obstante la variedad de las actividades preferidas mencionadas, una amplia mayoría afirma que pasa mucho tiempo en la computadora o con el celular. El uso que los estudiantes hacen de la computadora es diverso, aunque prevalece la práctica del juego en los varones y el uso de Facebook en las chicas. Asimismo, muchos asocian el uso de la computadora directamente con el acceso a Internet. El uso de tecnologías digitales no ha acortado la distancia entre lo que los jóvenes hacen en la escuela y lo que hacen en su tiempo de ocio. Buckingham denomina a esta distancia "la nueva brecha digital" (2008).

3.2. Características del uso de las computadoras

El uso referido no difiere del relevado en otras investigaciones (Morduchowicz, 2003; Dussel, 2012), aunque en nuestro estudio se observa el predominio de diferentes juegos y aplicaciones, según la popularidad del momento. Los usos fundamentales siguen siendo sociales, lúdicos y musicales, seguidos por búsqueda de información y presentaciones de trabajos escolares, seguidos por leer, comprar o visitar blogs.

Los adolescentes se manejan con fluidez en las redes sociales. La gran mayoría tiene Facebook y reconoce cierta dependencia de su uso. Algunos utilizan Twitter y Skype. Chatean, comparten música y videos con sus amigos y publican textos, imágenes, videos, enlaces y audio.

La actividad lúdica en diferentes dispositivos es ampliamente desarrollada por los estudiantes, quienes descargan gran variedad de juegos para entretenimiento. El más mencionado es el "Counter" (refiriéndose al Counter Strike), sin el cual varios "no podrían vivir". Todos los juegos comparten la característica de construir un relato desplegando

universos complejos en estrecha vinculación con la cultura visual de los jóvenes y con los géneros populares en general (Segal, 2008).

Descargan o escuchan música con programas y aplicaciones específicas. Varios señalan que utilizan Internet para aprender a tocar un instrumento, por ejemplo, la guitarra. Fue mencionada la plataforma SoundCloud, que permite la distribución de audio on-line con el fin de colaborar, promocionar y distribuir proyectos musicales propios, así como Audacity, para editar sonidos.

Otros usos son la búsqueda de información de interés personal, lectura de libros, construcción y visita de blogs, compra y venta a través de páginas específicas.

No son pocos los estudiantes que tienen celulares de última generación, que facilitan muchos de los usos que le dan a la computadora a través de Internet. En muchos casos lo prefieren, dado que “es más rápido que la compu”. Por un lado, es un espacio en el que pueden escapar al control del adulto y por otro, acceden a todo tipo de información relevante para el desarrollo de la ciudadanía juvenil (Balardini, 2006).

3.2 Conexión permanente y sus efectos

Los adolescentes perciben cambios notorios en sus vidas a partir del acceso diario a las computadoras, tanto en el nivel personal como familiar. En el plano personal, afirman que cuando están frente a la computadora pierden la noción del paso del tiempo, incluso utilizan las palabras “adicción” y “droga” para referirse a la dependencia que les genera Internet. La extensa frecuencia hace que se duerman mucho más tarde e incluso observan cansancio de la vista. Estas manifestaciones revelan la conciencia de un

uso desmesurado y la escasa supervisión adulta.

En el nivel familiar, el cambio señalado como más importante es en la comunicación que, paradójicamente, disminuyó en un sentido y aumentó en otro. El acceso a Internet tuvo como consecuencia una disminución notable en la comunicación al interior del seno familiar, mientras que posibilitó el vínculo con familiares que viven en el extranjero a través del uso de Skype y de la *webcam*.

Varios de los encuestados comparan la computadora o la *netbook* con sus hermanos o familiares, lo que trae aparejado peleas por el tiempo de uso. Asimismo, muchos sostienen que la computadora los atrapa al punto de aplazar o cancelar sus obligaciones, retaceando en muchos casos la colaboración con sus familias y dejando de compartir tiempos de charla y juego con sus hermanos.

Uno de los entrevistados observa que ha cambiado la forma de hablar, ya que escriben en diferente código y estos usos adaptativos de la escritura se popularizan a través de las redes. Abreviaturas, emoticones, reemplazo de palabras sólo por consonantes y otras variantes se expanden al servicio de la rapidez, los estilos y modos grupales de comunicación.

En cuanto a la vida social, algunos afirman sentirse “más incluidos”, aunque las amistades en Facebook plantean diversas aristas. Si bien tener más amigos es sinónimo de aceptación, popularidad y éxito, son conscientes de los riesgos que implica aceptar como amigos a desconocidos, al señalar que pueden darse abusos de distintos tipos. Sibilia (2008) denomina nuevas prácticas “confesionales” a la exhibición de aspectos de la vida considerados por los adultos como espacios de intimidad, práctica difícil de comprender y controlar.

En diversos grupos aparece como preocupación la necesidad de resguardar la privacidad en el uso de estas redes. Reconocen necesaria la competencia en una serie de saberes estratégicos, como, por ejemplo, las configuraciones básicas para el manejo de contactos en Facebook. Asimismo, son conscientes de que la empresa proveedora tiene acceso a todos los datos.

Aun con los “amigos”, Facebook conlleva riesgos: algunos conflictos surgen o se incrementan. Hay peleas, “rivalismos”, productos de la “envidia”, “maldad” o “violencia”. Algunos insultos o amenazas pueden pasar a acciones violentas. En no pocos casos, el mal uso de las redes sociales las convierte en espacios de riñas, *bullying* y discriminación, lo cual desafía el rol de la escuela frente a los abusos potenciados por el uso de las redes sociales.

3.3 Aprendizajes ligados a la computadora

La mayor parte de los estudiantes entrevistados consideran “natural” el modo en que aprendieron a usar la computadora, es decir, iniciado en la infancia, a través de los “jueguitos”. “Yo toco todo, porque así aprendo”, es una afirmación frecuente.

Comúnmente, los aprendizajes aparecen como producto de enseñanzas intrafamiliares; en algunos casos, mencionan haber aprendido con amigos, otros solos, y pocos señalan la escuela o algún otro tipo de aprendizaje formal, tanto en primaria como en secundaria, sobre aplicaciones de ofimática (en un nivel más bien básico) y sobre editores de imagen, sonido y video.

Familiares y amigos son mencionados reiteradamente como referentes ante algún tipo de dificultad. Sin embargo, muchos chicos perciben que pueden arreglarse solos, “to-

cando cualquier cosa”, “es que muy pocas veces no sabés qué hacer, ya la conocés toda a la computadora, y si no sabés algo le preguntás a un amigo o a alguien que sepa más que vos...”, o bien buscando en Internet la solución a sus inconvenientes a través de algún tutorial. *Google* aparece como la gran fuente de información.

Internet es unánimemente valorado como el espacio ilimitado de información al alcance de la mano, fuente de diversos aprendizajes, tanto los relacionados con el mundo escolar cuanto los que son producto de búsquedas basadas en sus inquietudes, curiosidades o motivaciones personales, y como instrumento de actividades creativas (basadas en la manipulación de imágenes, videos, sonidos y música). Quizás, la expresión que comprenda las registradas en este apartado sea la de un alumno de la ESS, “Internet es todo, el mundo”.

El acceso a la información a través de Internet es “más entretenido”, “más rápido”, “más fácil”, “leés sólo lo importante”. Sin embargo, para buscar información las preferencias se reparten de manera bastante pareja entre los libros e Internet. El acceso a videos se manifiesta también como una herramienta de aprendizaje al proporcionar explicaciones sobre temas de las distintas asignaturas.

En particular, con respecto a las *netbooks*⁴, los estudiantes adquieren saberes con fines escolares y con fines personales. En relación con los primeros, podemos afirmar que los alumnos operan en dos niveles de uso. El más corriente es el uso de los procesadores de texto, la planilla de cálculo, el diccionario, la calculadora, la búsqueda de información en Internet y las consecuentes estrategias de validación.

Existe también un uso más complejo e interesante de estas herramientas que les permite a algunos grupos, particularmente de la se-

cundaria superior, utilizar programas como Power Point, Geogebra, MovieMaker. El manejo de las TIC se vincula con la estimulación de los procesos de abstracción, de los razonamientos lógicos, de la creatividad y del manejo de múltiples tareas. Estas competencias de los alumnos -que podrían ser transferidas a otros entornos y propuestas de aprendizaje- frecuentemente no son reconocidas ni valoradas por los docentes.

3.4 Las *netbooks* en la escuela

Las expectativas generadas a partir de la noticia de la llegada de las *netbooks* dieron lugar a diferentes opiniones. Varios manifestaron que imaginaban clases más dinámicas, en las que la computadora desplazaría todas las rutinas poco estimulantes (copiar en la carpeta, responder cuestionarios por escrito, ir a la biblioteca, leer incluso). Otros se mostraron reticentes ante la novedad, anticipando que la *netbook* en las aulas se convertiría en una fuente de distracción permanente. Hubo quienes imaginaron que las horas de clase se convertirían en una extensión horaria para los usos lúdicos y de comunicación. De sus afirmaciones se desprende que el uso de las *netbooks* y sus recursos despierta en ellos un interés adicional, ya que valoran y encuentran gusto en la utilización de algunos de los recursos complejos que ofrecen.

Sin embargo, fue posible observar que existe un uso dispar en el ámbito del aula. En las tres escuelas, en una primera etapa, recién recibidas, las máquinas comenzaron a usarse con cierta frecuencia. Algunos docentes planteaban alternativas didácticas para su uso y los estudiantes las llevaban diariamente a la escuela.

Algunos profesores fueron desarrollando propuestas ricas, variadas y novedosas, que lograron quebrar

las tradiciones normalistas y academicistas que subyacen en las prácticas, para generar un vínculo más abierto, de mutua confianza entre generaciones. Fue mencionado con especial interés por los estudiantes un proyecto de radio, que involucró una amplia variedad de saberes. Asimismo, algunos de los trabajos señalados como más interesantes fueron realizados en el ámbito de las clases de computación, con el profesor de la especialidad. Esto indica una posible relación entre el grado de dominio que posee un docente sobre estas herramientas y propuestas didácticas enriquecidas.

Algunos docentes proponen la elaboración de presentaciones o sencillos videos a modo de cierre e integración de los contenidos de su materia. Otros permiten que los estudiantes presenten los trabajos en formato digital. Algunos estudiantes manifiestan que encuentran particularmente atractiva la presentación de tareas en lenguajes multimedia.

Pero, en ocasiones, las nuevas tecnologías fueron insertadas sin modificar las bases escolares tradicionales. Es decir, a partir de estrategias que conciben a las TIC como un auxilio instrumental, una herramienta, lo que lleva a un uso acrítico de ellas, sin dejar espacios para preguntas “fundamentales” (Buckingham, 2008): cómo son producidas las TIC, cómo construyen sentidos sobre el mundo, cuáles son estos, cómo se modelan subjetividades. Para algunas materias el uso de las *netbooks* es más bien esporádico y transita las prácticas áulicas convencionales (leer, escribir, buscar información, presentar trabajos prácticos).

Entre las escasas menciones de uso de software didáctico se encuentra Geogebra (el más mencionado), Prezi, Graphmática, FM estudio. Algunos estudiantes borraron programas didácticos de las *netbooks* a fin de utilizar ese espacio para descargar juegos o películas.

En algunos grupos los chicos señalan el escaso interés de ciertos docentes por capacitarse y dar un uso significativo a las nuevas herramientas. Nos preguntamos aquí acerca del valor que la escuela atribuye y transmite respecto del uso didáctico de las *netbooks*.

Entre los estudiantes hay al respecto una apreciación algo contradictoria. Por una parte, coinciden en considerar la disponibilidad de tecnologías digitales como facilitadora de algunas rutinas escolares como buscar bibliografía, enviar tareas al docente o transferir archivos. No obstante, en líneas generales los chicos prefieren tomar apuntes a mano y leer de fotocopias o libros donde pueden marcar y realizar anotaciones marginales con mayor facilidad, y usar la tecnología para jugar y conectarse. Incluso aparecieron voces reivindicando las prácticas áulicas tradicionales (profesor explicando, copia en carpeta, asignación de tarea para la casa).

Muchos estudiantes saben que no toda la información en Internet es confiable; por eso han desarrollado diferentes criterios de búsqueda, selección y validación de la información, desde los más rudimentarios (consulta al docente, elección del material más breve, recomendaciones de usuarios), hasta el cotejo de páginas *web* entre sí, de páginas *web* con libros de texto o enciclopedias, o la evaluación de fuentes.

Son escasas las menciones a docentes que los guíen en esta búsqueda y selección de información. Algunos profesores recomiendan sitios o desalientan la visita de otros, pero es notable la falta de menciones a actividades que los docentes podrían asumir en este ámbito (explicitar criterios para evaluar la fiabilidad de la información, almacenarla, localizar información específica, navegar por itinerarios relevantes en función de un objetivo). Por ejemplo, en relación con las búsquedas de información, se observa una au-

sencia de cuestionamientos acerca de criterios de autoridad, ideologías o formas de sesgar los mensajes. No hay análisis sobre el modo en que se construye una página (hacia dónde dirige al usuario con los enlaces que propone, cuál es su diseño visual, cuál es el modelo de "lector" al que se dirige).

Buckingham (2008) extiende el análisis a las instituciones e intereses comerciales en juego. Este planteo trascendería la cuestión de la mera confiabilidad de la información para enfocarse en las dimensiones sociales y culturales de las TIC.

Existen además factores logísticos que obstaculizan un empleo fluido de las *netbooks*. El más mencionado fue el bloqueo de las máquinas por causas aparentemente desconocidas y la demora del personal técnico para resolverlo. También aluden a la rotura de pantallas por descuido o maltrato y a la sustracción de los enrutadores de la escuela, lo que impide la conexión a Internet y a Intranet.

El desbloqueo de las *netbooks* por los propios alumnos fue una acción recurrente en las entrevistas. Así como existen páginas web en las que técnicos participantes del Programa Conectar Igualdad explican que el desbloqueo por parte del usuario es imposible, existen en la red tutoriales de cómo realizarlo, elaborados por los mismos usuarios.

Otro inconveniente es el hecho de que no todos los alumnos de un mismo curso poseen las *netbooks*: es el caso de quienes vienen de otra escuela en la que aún no habían sido entregadas.

Todos estos factores han contribuido a que el uso de las *netbooks* en la escuela tenga una frecuencia variable. Algunos afirmaron que sólo las llevan cuando se las pide expresamente algún docente.

4. Discusión y conclusiones

La primera reflexión se orienta a la tensión entre la homogeneidad en la socialización de los chicos con las pantallas y artefactos digitales, y la visible heterogeneidad con respecto a sus preferencias y habilidades en el consumo y la apropiación simbólica, atravesadas por el contexto social y familiar, el género, la edad, la experiencia personal, pertenencias grupales, etc.

Más allá de los aparatos, entre los estudiantes se observan diferencias culturales –como tramas de significación– en una variedad de actitudes: su adhesión emocional a todo lo que implica Internet; la imposibilidad de prescindir de ciertos juegos o de las redes sociales; su curiosidad y desarrollo de autonomía en la búsqueda de caminos y soluciones; el reconocimiento a la escuela por lo aprendido y el reclamo a los docentes por no ampliar el uso y los conocimientos sobre las TIC; la posibilidad de reflexionar acerca de los cambios experimentados en su vida cotidiana y hasta en el lenguaje.

En líneas generales, las expresiones vertidas por los estudiantes entrevistados nos confirman la idea de que la adquisición de saberes en relación con el uso de las *netbooks* depende en gran medida de las propuestas del docente. Si bien encontramos varias expresiones acerca de aprender solo, tocando, probando, lo cual desafía de algún modo el lugar del educador, en su mayor parte son aprendizajes operacionales referidos a conocimientos técnicos, o al uso de tutoriales en función de algún interés particular. Las experiencias más ricas y productivas de trabajo son mediadas por docentes que encuentran en las *netbooks* interesantes posibilidades de enseñanza. Es en estas ocasiones cuando reaparece el adulto como mediador entre el joven y la realidad, y la escuela recupera sentido en un cambio de contextos y de cultura.

De nuestro relevamiento surge que los adolescentes han aprendido una cantidad de habilidades de manejo de las computadoras en relación con sus gustos e intereses: operar juegos simples o sofisticados, descargar programas, música y videos, manejarse con fluidez en las redes sociales. Sin embargo, por lo general –con excepciones- no resulta espontáneo el desarrollo de criterios para potenciar su uso ni para generar nuevos conocimientos. Si bien con ciertas contradicciones, se suele vincular más con el ocio que con las posibilidades de aprender. No obstante, manifiestan diversas inquietudes con respecto a lo que hacen y podrían hacer en la escuela con las computadoras.

Nuestra investigación tiene como eje la comprensión de los usos y prácticas que los jóvenes escolarizados hacen de las TIC, puesto que creemos que esta comprensión permite imaginar estrategias pedagógicas que mejoren los aprendizajes (en especial, si los estudiantes pertenecen a contextos desfavorecidos).

Un uso meramente instrumental de las TIC (transmitir información,

archivar, copiar) obstaculiza un uso dinámico y creativo (estimular la curiosidad, aprender por sí mismo, cooperar y trabajar en equipo). Es precisamente este último el que los jóvenes ponen en juego en su tiempo de ocio (aunque sus producciones puedan parecer banales, rudimentarias o estereotipadas ante los ojos adultos). Cómo incorporar ese dinamismo espontáneo a un proyecto pedagógico es el desafío.

También es destacable la canalización de agresiones y conflictos por vía virtual. Coincidimos con Carli (1999) en que la escuela debe intervenir para generar instancias de diálogo, incluso en estos nuevos espacios tan transitados por los jóvenes, ofreciendo mediaciones y recuperando el valor y el prestigio de la palabra. Para lograrlo es necesario derribar representaciones discriminatorias y estereotipos instalados.

Al igual que Carlsson (2010), pensamos que la escuela tiene en sus manos la responsabilidad histórica de llevar adelante la alfabetización digital, en el marco de políticas que maximicen la información y minimicen los riesgos a los que se exponen

los niños y jóvenes. La escuela debe seguir siendo un sistema de referencias que permita un anclaje dando posibilidades de desarrollar en los alumnos procesos de subjetivación (Carli, 1999).

Si aceptamos que educar implica transmitir y facilitar la apropiación de los bienes culturales, será imprescindible reconocer que sin la formación necesaria en cuanto a los criterios para leer reflexivamente, elegir libremente y apropiarse de manera crítica de la información que sobrea abunda en los medios de comunicación, el joven se encuentra atrapado en las redes invisibles de lo indescifrable. Es entonces necesario rescatar el rol docente como aquel que puede habilitar espacios para revisar y reflexionar sobre las elecciones y abrir un espectro que permita reconocer otras opciones posibles. Esta puede ser una oportunidad de abreviar la distancia entre la cultura escolar y la cultura juvenil en la que están inmersos los estudiantes, atravesada por la influencia de los medios (Pini y Amaré, 2012).

Bibliografía

- Amaré M. y Vidal E. (2013) "Consumos culturales juveniles y prácticas educativas: los consumos musicales. Revista de Educación. Facultad de Humanidades, UNMP, 4(5): 143-160. Mar del Plata: UNMP.
- Anales de la Educación Común (2005), *Adolescencia y juventud*, Tercer Siglo, año 1, nos. 1-2, Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.
- Balardini, S. (2006), *Jóvenes, tecnología, participación y consumo*. Disponible en: <http://168.96.200.17/ar/libros/cyg/juventud/balardini.doc>
- Bourdieu, P. (1998), *La distinción*, Madrid, Taurus.
- Buckingham, D. (2003), *Media education. Literacy, learning and contemporary culture*, Cambridge, Polity Press.
- Buckingham, D. (2008), *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era digital*, Buenos Aires, Manantial.
- Carli, S. (1999), "La infancia como construcción social", en *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*, Buenos Aires, Santillana.

- Carli, S. (comp.) (2003), *Estudios sobre comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina*, Buenos Aires, Editorial Stella/Ediciones La Crujía.
- Carli, S. (2005), *Niñez, pedagogía y política. Transformaciones de la infancia en la historia de la educación argentina entre 1880 y 1955*, Buenos Aires, UBA - Miño y Dávila.
- Carli, S. (comp.) (2006), *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping*, Buenos Aires, Paidós.
- Carlsson, U. (ed.) (2010), *Yearbook 2010. Children and youth in the digital media culture. From a Nordic horizon*, University of Gothenburg, Nordicom.
- Cerdeiro, C. (2013) "La infancia televisada. Consumos culturales, experiencias de aprendizaje y construcción de representaciones". En *Revista Diálogos Pedagógicos*. Año XI Octubre 2013. Córdoba, Argentina: UCC.
- Di Segni Obiols, S. (2002), *Adultos en crisis. Jóvenes a la deriva*, Buenos Aires, Noveduc.
- Dussel, I. (2012), "Más allá del mito de los 'nativos digitales'. Jóvenes, escuela y saberes en la cultura digital", en Myriam Southwell (comp.), *Entre generaciones. Exploraciones sobre educación, cultura e instituciones*, Rosario, Homo Sapiens-FLACSO Argentina.
- Fainholc, B. (1984), *Los niños y la TV argentina*, Buenos Aires, Librería del Colegio.
- García Canclini, N. (1999), "El consumo cultural: una propuesta teórica", en G. Sunkel, (coord.), *El consumo cultural en América Latina*, Bogotá, Convenio Andrés Bello.
- Geertz, C. (1997), *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Gedisa.
- Giroux, H. A. (2000), *Stealing innocence. Corporate culture's war on children*, NY, Palgrave.
- Imbernon, F. (coord.) (2002), *La investigación educativa como herramienta de formación del profesorado. Reflexión y experiencias de investigación educativa*, Barcelona, Grao.
- Kenway, J. y Bullen E. (2001), *Consuming Children education-entertainment-advertising*, Buckingham, Open University Press.
- Margulis, M. y Urresti, M. (2000), "La juventud es más que una palabra", en M. Margulis (ed.), *La juventud es más que una palabra*, Buenos Aires, Biblos.
- Morduchowicz, R. (2003), *El capital cultural de los jóvenes*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Pini, M. E. (2013), "Consumos culturales de los jóvenes: implicancias para las prácticas y la formación docente". *Revista de Educación*, No. 5. Universidad Nacional de Mar del Plata. http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/706
- Pini, M. E. con Panico, B. (2008) *La escuela pública que nos dejaron los 90. Discursos y prácticas*. Buenos Aires: UNSAMEdita.
- Pini, M. E. y Musanti, S. (2010), "Consumos culturales, cultura escolar y tecnología: Un estudio descriptivo de los saberes de niños y adolescentes en una escuela de la periferia de Buenos Aires", en Rosario Hernández (comp.) *Innovación e Internacionalización de la Educación: Estudios de caso y propuestas*, Univ. de Guadalajara, México.
- Pini, M. E. y Musanti, S. (2012), "Construcción del sujeto de la educación secundaria. Consumos culturales, cultura escolar y tecnología digital", en Mas Rocha, Gorostiaga, Tello y Pini (comps.), *La educación secundaria como derecho*. Buenos Aires: Stella-La Crujía. ISBN 978-987-601-160-0. (299-322).
- Pini, M. E. (coord), Musanti, S., Kaufman, G., Amaré, M. B. (2012), *Consumos culturales digitales de los jóvenes de entre 13 y 18 años*. Buenos Aires: Educ-ar S.E. Serie informes de universidades para el Programa Conectar Igualdad., R. (2000), *Estrategias del Desencanto. Emergencia de Culturas Juveniles*, Grupo Editorial Norma, Buenos Aires.
- Segal, A. (2008), "Videojuegos en educación, ¿sí o no?", en *El Monitor*, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación, septiembre.
- Sibia, P. (2008), "La espectacularización del yo", en *El Monitor*, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación, septiembre.
- Spring, J. (2003), *Educating the consumer-citizen. A history of the marriage of schools, advertising and media*, New Jersey, London, Lawrence Erlbaum Associates.
- Terzian, C. (2013) "Consumos digitales de los chicos, preferencias y usos". *Revista de Educación*. Facultad de Humanidades, UNMP, 4(5): 131-142. Mar del Plata: UNMP.
- Urresti, M. (editor) (2008), *Ciberculturas juveniles*, Buenos Aires, La Crujía.
- Vasilachis de Gialdino, I. (1993), *Métodos cualitativos I los problemas teórico-epistemológicos*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.

Notas

- ¹ El Programa Conectar Igualdad, del ANSES con el Ministerio de Educación, distribuyó *netbooks* a todos los estudiantes de escuelas públicas secundarias, de Formación Docente y de Educación Especial.
- ² Para caracterizar a los recortes de la identidad juvenil se comenzó a usar el término en plural: culturas juveniles, culturas nómadas, etc.
- ³ No tenemos posibilidades aquí de entrar en ese debate, que ha sido suficientemente desarrollado por diferentes autores (ver Dus-
sel, 2012).

Resumen

Este artículo sintetiza los resultados de un proyecto de investigación cualitativa que, partiendo de estudios anteriores, busca hacer visibles para los docentes las potencialidades de alumnos y alumnas, observadas en sus consumos y prácticas culturales, a fin de alentar la viabilidad de procesos de enseñanza y de aprendizaje significativos. Parte de estos consumos y prácticas cotidianas de los estudiantes está ligado con los entornos digitales. Para este estudio se conformó un equipo mixto con integrantes de tres escuelas secundarias públicas del Conurbano de la Provincia de Buenos Aires e investigadores de una universidad nacional. La recolección de datos se basó en la realización de grupos focales con alumnos de las 3 escuelas mencionadas. El análisis e interpretación de los sentidos que los alumnos otorgan a sus prácticas se realiza utilizando una combinación de herramientas teórico metodológicas provenientes de los estudios culturales, la pedagogía y la sociología críticas. Las experiencias más ricas y productivas de trabajo con las *netbooks* y con los programas que las equipan son mediadas por docentes que encuentran en ellos interesantes posibilidades de enseñanza. Es en estas ocasiones cuando reaparece el adulto como mediador entre el joven y la realidad, y la escuela recupera sentido en un cambio de contextos y de cultura.

Palabras clave

Consumos culturales - Jóvenes - Tecnología - Escuela secundaria - Enseñanza

Abstract

This article summarizes the findings of a qualitative research project that, based on previous studies in relation to consumption and cultural practices of children and young people, seeks to make visible the potential for teachers of students observed in their consumption and cultural practices, to encourage the feasibility of teaching and learning meaningful. Part of this consumption and daily practices of students is linked to digital environments. For this study, a joint team was formed with members from three public high schools in the Conurbano of the Province of Buenos Aires and researchers from a national university. Data collection was based on conducting focus groups with students from the three schools mentioned. The analysis and interpretation of the meanings that students give their practices is done using a combination of theoretical and methodological tools from cultural studies, pedagogy and sociology criticism. The richest and most productive experiences working with netbooks and programs that equip them are mediated by teachers who find in them interesting educational possibilities. It is in these times when adult reappears as a mediator between the young and the reality, and the school gets sense in changing contexts and culture.

Keywords

Cultural consumption - Young - Technology - Secondary school - Teaching