



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
LICENCIATURA EN PROCESOS EDUCATIVOS

“APRENDIZAJE INFORMAL A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS
DIGITALES EN JÓVENES DE HUAHUAXTLA, PUEBLA.”

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
LICENCIADO EN PROCESOS EDUCATIVOS

PRESENTA

LESLI DALET COZATL SEVILLA

DIRECTORA:

DRA. MARÍA DEL CARMEN DE LA LUZ LANZAGORTA

CODIRECTOR:

DR. OSCAR RAMOS MANCILLA

FEBRERO, 2020

AGRADECIMIENTOS

El trabajo realizado durante esta investigación sin duda conlleva gran motivación y participación de personas esenciales a lo largo de este camino.

En primer lugar, deseo expresar mi agradecimiento al Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP) que, a partir del Proyecto: Conexiones Digitales y Movilidades en la Sierra Norte de Puebla se me otorgó una beca académica para la realización de esta investigación.

Asimismo, agradezco a mi codirector el Dr. Oscar Ramos Mancilla, quien es responsable del Proyecto: Conexiones Digitales y Movilidades en la Sierra Norte de Puebla, por la confianza, dedicación y apoyo que ha brindado a lo largo de esta investigación, desde sus inicios, sus tropiezos y finales. Infinitas gracias por esta experiencia que me ha permitido identificar mis fortalezas y debilidades para continuar creciendo en todos los aspectos de mi vida.

A mi directora, la Dra. María del Carmen de la Luz Lanzagorta, por la colaboración, paciencia y apoyo brindados desde mis inicios en este ámbito de la investigación, por esa gran amistad que me brindó y me brinda, por escucharme y aconsejarme siempre.

Agradecer hoy y siempre a mis padres,

A Lety, que sin duda ha ganado tiempo y durante toda mi vida ha buscado y encontrado la manera de brindarme las herramientas necesarias para una educación integral. Gracias por ser tú, con ese carácter que te distingue y con esas ganas de vernos triunfar.

A David, el apoyo incondicional que siempre ha estado presente en los momentos más importantes, gracias por confiar en mí y dejarme ser tu orgullo. Gracias por ser tú, quien piensa, razona, filosofa y cuestiona todo.

Gracias a mis hermanos; Eleazar, Eduardo y Angel, por ser motivo de no rendirme y permitirme crecer a su lado, reconocer sus esfuerzos y valorar ese cariño fraternal.

Así mismo, agradezco el apoyo brindado durante mi estancia en la licenciatura de Procesos Educativos, a compañeros y compañeras que han cumplido con algún objetivo específico en mi vida, sin duda todos coincidimos por un fin necesario.

Gracias a cada uno de mis docentes que siempre se han caracterizado por establecer relaciones bidireccionales y han generado vínculos de amistad durante la licenciatura, que responden al llamado fiel de la educación.

Gracias a mis amigas que de alguna u otra forma han estado presentes y han hecho de mi etapa universitaria un trayecto de experiencias únicas, gracias por la confianza y la motivación de seguir adelante con todo lo que se nos presente.

De igual manera, agradezco infinitamente el apoyo de los chicos de Huahuaxtla, anticipo disculpas por todas las personas que participaron durante esta investigación y que su nombre no esté presente, pero el sentimiento es el mismo, gracias a Fercho, Mía, Ana, Chío, Lalo, Tavo, Alfonso, Erik, Gustavo, Fany, Jorge, Ángel, Víctor, David y Luis Angel. Sin la participación y disposición de cada uno, esto no hubiera sido posible. Gracias por enseñarme mucho más de lo que se solicitó en un instrumento o taller, gracias por aceptarme con tanta calidez y enseñarme que todos estamos aquí para aprender.

Y por último pero no por eso menos importante, agradezco a Gérard, por formar parte del cierre de este ciclo y el inicio de otro, por ser ese amigo incondicional que ha estado presente sin ser llamado, porque en los momentos de frustración me ha motivado y apoyado a sacar la mejor versión de mí. Gracias por ser BL, aquí y ahora.

ÍNDICE

Aprendizaje informal a través de las prácticas digitales en jóvenes de Huahuaxtla, Puebla.

| | |
|---|-----------|
| RESUMEN | 3 |
| INTRODUCCIÓN | 4 |
| CAPÍTULO 1. PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN | 6 |
| 1.1 Planteamiento del problema | 6 |
| 1.2 Pregunta de investigación | 8 |
| 1.3 Objetivos | 8 |
| 1.4 Supuestos | 9 |
| 1.5 Justificación | 9 |
| CAPÍTULO 2. MARCOS DE ORIENTACIÓN | 12 |
| 2.1 Contexto del lugar | 12 |
| 2.1. 1 Un poco de Huahuaxtla, Puebla. | 12 |
| 2. 2 Marco referencial | 17 |
| 2. 2. 1 Aprendizaje y Tecnologías de la Información y Comunicación | 17 |
| 2. 2. 2 Dispositivos móviles (en el contexto de la localidad) | 21 |
| 2. 2. 3 Aprendizaje informal y prácticas digitales | 25 |
| CAPÍTULO 3. PROCEDIMIENTOS NECESARIOS PARA LA INVESTIGACIÓN | 31 |
| 3.1 Estructura base | 31 |
| 3.2 Protagonistas para llevar a cabo esta investigación | 32 |
| 3.3 Herramientas indispensables en la investigación | 34 |
| 3.4 Proceso aplicado en la investigación | 36 |
| CAPÍTULO 4. JÓVENES DE HUAHUAXTLA, PUEBLA | 38 |
| 4.1 La juventud en la localidad de Huahuaxtla, Puebla | 38 |
| 4.2 La juventud del Bachillerato General Oficial José María Morelos | 44 |
| 4.3 Prácticas digitales de los jóvenes de Huahuaxtla | 46 |
| CAPÍTULO 5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS | 59 |
| 5.1 Desde la opinión de Distribuidores de Servicio de Acceso a Internet y Telefonía Móvil | 59 |
| 5.2 Desde la opinión del Cybercafé | 62 |
| 5.3 Desde la opinión del joven de Huahuaxtla | 65 |
| CONCLUSIONES | 71 |
| BIBLIOGRAFÍA | 78 |
| ANEXOS | 80 |

RESUMEN

Actualmente, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) continúan siendo un tema clave en el desarrollo de nuevas estructuras sociales donde se produce cierta interacción constante y bidireccional entre la tecnología y la sociedad.

Para la población joven, se ha establecido de manera tácita una relación inherente a la digitalización y a las redes, esto por el desarrollo de habilidades que podrían desarrollarse de manera innata en el uso de las tecnologías digitales y el desarrollo tecnológico que permea en la vida cotidiana de los jóvenes. A lo largo de esta investigación se estableció la importancia de procesos intangibles que surgen durante este dinamismo considerando que, gran parte del conocimiento se genera de manera invisible a partir de diversos intercambios sociales (Jones & Sallis, 2013 citado en Pessoa et al., 2015).

Como principal objetivo se planteó la identificación de las prácticas digitales de los jóvenes indígenas que permitieran explorar la apropiación de los recursos digitales en relación a lo que podría generar diferentes tipos de aprendizajes, como lo es el informal, considerado como un aprendizaje para la vida (Ibáñez, et al., 2012: 5), a partir de esto, se permitió relacionar que desde el uso de las tecnologías digitales en la vida cotidiana de los jóvenes se generan aprendizajes significativos en espacios de interacción, organización, exploración, y vinculación.

Desde la postura de Cobo y Moravec (2011), se plantea que las tecnologías pueden observarse bajo el objetivo de funcionar como una herramienta social, por ello, a lo largo de esta investigación se aborda el uso que se le da a estas herramientas, considerando cualquier tipo de contexto en el que se encuentren, vinculando así el aprendizaje informal a través de las prácticas digitales desarrolladas con el uso de dispositivos móviles en jóvenes de la localidad de Huahuaxtla, Puebla.

INTRODUCCIÓN

El primer acercamiento al tema de investigación que se desarrolló durante este proceso forma parte de la invitación y participación al proyecto “Conexiones Digitales y movilidades en la Sierra Norte de Puebla” dirigido por el Dr. Oscar Ramos Mancilla, profesor-investigador de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla; así mismo se relaciona el interés que se ha desarrollado en mi formación académica a través de la Licenciatura en Procesos Educativos. La siguiente tesis recopila el trabajo de investigación que lejos de formar parte de un protocolo para la obtención de grado a nivel licenciatura, ha formado parte de un gran impacto en mi vida profesional, académica, emocional y familiar.

Esta investigación fue desarrollada entre el periodo de otoño 2018 y otoño 2019, donde se aborda el aprendizaje informal a través de las prácticas digitales en jóvenes del Bachillerato General Oficial José María Morelos que se encuentra ubicado en la localidad de Huahuaxtla, perteneciente al municipio de Xochitlán de Vicente Suárez en el Estado de Puebla.

La estructura de este trabajo de investigación consiste en cinco capítulos y las conclusiones, referencias y anexos. En el primer capítulo se aborda todo el procedimiento que dio base y estructura al desarrollo de la investigación, partiendo de un planteamiento del problema donde a manera personal existe una reflexión sobre la omnipresencia que las Tecnologías de Información y Comunicación tienen en las prácticas mediáticas de la juventud, que nos lleva a visualizar la importancia en destacar los impactos que se han generado a partir del acceso a la red. En este mismo capítulo se plantea la pregunta de investigación inicial que con el paso del tiempo durante la investigación de trabajo de campo se estructuró para adecuarse al contexto, así como el planteamiento de objetivos que enmarcaron los fines de esta investigación, de igual manera en esta parte se plantea una serie de supuestos que pretenden dar una respuesta tentativa basándose en los marcos referenciales y que da la apertura a nuevos hallazgos, por otro lado se manifiesta la justificación de la investigación donde se retoma la importancia de identificar las prácticas digitales que realizan los jóvenes de la localidad de Huahuaxtla, Puebla, para explorar la apropiación de los recursos digitales en su vida cotidiana.

El segundo capítulo engloba los marcos de orientación desde el contexto del lugar y el marco referencial que sustenta esta investigación, abordando la dinámica social que se genera en la localidad de Huahuaxtla, Puebla, contextualizando las formas de vida, y datos estadísticos y geográficos que describen a la localidad, así como la teoría que fundamenta y da validez a esta investigación, partiendo de una estructura base de la investigación, donde se aborda el aprendizaje y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), los dispositivos móviles en el contexto de la localidad y el aprendizaje informal relacionado a las prácticas digitales.

Una manera de describir y valorar el procedimiento y el enfoque por el cual se dirigió esta investigación, se manifiesta en el capítulo tercero, el cual aborda la metodología de esta tesis partiendo del método empleado durante la investigación teórica y la práctica, en este apartado se encuentran los datos de las personas que participaron durante el trabajo de campo, así como los instrumentos empleados para obtener la mayor información en esta investigación.

Por otro lado, durante la realización de esta investigación, se consideró fundamental describir uno de los referentes que fueron parte fundamental del trabajo de campo, el de los jóvenes de Huahuaxtla, Puebla, es por eso que en el cuarto capítulo de esta investigación se define la juventud y se enfoca desde una descripción de la juventud del Bachillerato General Oficial José María Morelos, así como el incluir las prácticas digitales de los jóvenes de Huahuaxtla, Puebla.

En el capítulo quinto se presentan los resultados que se obtuvieron posterior al trabajo de campo, partiendo de un análisis e interpretación de los mismos, como se explica en la metodología, se aplicaron instrumentos a informantes clave de la localidad, los cuales son los Distribuidores de servicio de Acceso a internet y Telefonía móvil, Cibercafés y los jóvenes del Bachillerato General Oficial José María Morelos, durante este capítulo se manifiestan las opiniones de cada uno.

Y, por último, las conclusiones de esta investigación, que sin duda enfatizan en la posibilidad de abrir nuevas investigaciones en estos temas y enmarcan las aportaciones claves desarrolladas durante la investigación. Al finalizar, se colocan las referencias utilizadas y se anexan los instrumentos diseñados para la investigación mencionada al inicio, con la cual se compartieron dichos instrumentos.

CAPÍTULO 1. PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Actualmente, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) continúan siendo un tema clave en el desarrollo de nuevas estructuras sociales donde se produce una interacción constante y bidireccional entre la tecnología y la sociedad. De acuerdo a Belloch (2012) las TIC se consideran como tecnologías para el almacenamiento, recuperación, proceso y comunicación de la información, los instrumentos electrónicos que se enmarcan dentro de este concepto generan redes de comunicación y su principal impulsor es Internet, que podría definirse como la red de redes concentrándose en ser un sistema mundial de comunicaciones que permite acceder a la información disponible en cualquier servidor mundial.

Sin embargo, otro impacto que se genera a partir de esta omnipresencia tecnológica se manifiesta en las relaciones sociales cotidianas que se encuentran permeadas por las prácticas mediáticas que combinan los medios de comunicación convencionales con el nuevo entorno digital (Jenkins, 2006 citado en Carriço dos Reis et. al, 2018). Por lo que puede considerarse que las redes comunicativas digitales son un eje central en los modos de organización, las identidades y los estilos de vida que adopta un número significativo de la población (Baym, 2010 citado en Ricaurte, 2018: 41).

Para la población joven, se ha establecido de manera inconsciente una relación inherente a la digitalización y a las redes, esto por el desarrollo de habilidades que podrían desarrollarse de manera innata en el uso de las tecnologías digitales y el desarrollo tecnológico que permea en la vida cotidiana de los jóvenes. Sin embargo, no todos los jóvenes se pueden considerar como protagonistas del mundo digital, ya que existen limitantes como recursos e infraestructura para el acceso a las nuevas tecnologías, por ejemplo, los jóvenes indígenas, en extrema pobreza, entre otros (Crovi, 2010).

Por otro lado, de acuerdo al 14° estudio realizado por la Asociación Mexicana de Internet sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018, el país alcanza un 67% de penetración entre la población de personas de 6 años en adelante, con 79.1 millones de usuarios conectados, y el estado de Puebla ocupa el sexto lugar a nivel nacional con mayor

número de usuarios¹. La población indígena de la Sierra Norte de Puebla no se exime del acceso a las tecnologías digitales, a pesar de que las condiciones de infraestructura y recursos para la comunicación digital es limitada. En este sentido, una investigación presentada por Ramos (2015) puntualiza que se ha conformado un espacio digital protagonizado por los jóvenes indígenas a través del acceso a internet y la utilización de las redes sociales para la expresión y reelaboración de las ideas de la comunidad, entre otros aspectos.

Desde esta postura, es importante destacar los impactos que se han generado a partir del acceso a la red como dichas dinámicas sociales, y la oportunidad de poder establecer redes dentro de la misma red, es por ello que se consideran elementales las dinámicas que surgen en los medios sociales ya que, como lo plantea Kalantzis & Cope (citado en Pessoa et al.,2015: 76) “se pone a disposición de los sujetos múltiples contextos de intercambio, colaboración y publicación, haciendo que el aprendizaje sea accesible y fundamentalmente ubicuo”. Complementando, la posibilidad de adquirir un conocimiento depende de la oportunidad del individuo en participar en escenarios de intercambio de experiencias para poder desarrollar un aprendizaje que acontece en espacios y tiempo poco estructurados y con impactos incidentales donde los sujetos pueden construir significados (Pessoa et al., 2015).

Esto genera una oportunidad de investigación en los contextos indígenas para conocer y describir algunas de las características de las prácticas digitales en los jóvenes indígenas y los elementos que contribuyen al desarrollo de este tipo de aprendizajes significativos.

Ahora bien, dentro de esta investigación se establece la importancia de procesos invisibles que surgen a lo largo de este dinamismo, gran parte del conocimiento se genera de manera intangible a partir de diversos intercambios sociales (Jones & Sallis, 2013 citado en Pessoa et al., 2015) es por eso que el principal motivo de indagación radica en la relación que existe entre las prácticas digitales y el aprendizaje informal, así expresado en la pregunta de investigación que se plantea a continuación.

1.2 Pregunta de investigación

¿De qué manera se relacionan las prácticas digitales y el aprendizaje informal entre los jóvenes indígenas de la localidad de Huahuaxtla, Puebla?

1.3 Objetivos

Por otro lado, para encontrar la relación entre las prácticas digitales y el aprendizaje informal se plantearon objetivos específicos partiendo de un objetivo general, el cual se presenta a continuación:

Objetivo general

- Describir la relación entre las prácticas digitales y el aprendizaje informal entre los jóvenes indígenas de la localidad de Huahuaxtla, Puebla.

Objetivos específicos

- Identificar las condiciones generales de acceso a internet y telefonía móvil, así como los servicios y aplicaciones que utilizan los jóvenes indígenas.
- Observar y clasificar las prácticas digitales que realizan los jóvenes indígenas.
- Registrar los tipos de aprendizaje informal a partir de las prácticas digitales de los jóvenes indígenas.

- Detallar las características del aprendizaje informal más significativo entre los jóvenes indígenas a partir de los contextos locales (tradiciones, costumbres, lengua, entorno, actividades, etc.)

1.4 Supuestos

Las prácticas digitales de los jóvenes indígenas de la Sierra Norte de Puebla se consideran a partir del uso que se le da en la vida cotidiana a los dispositivos móviles, como: hablar por teléfono, mandar mensajes de texto (SMS), descargar aplicaciones de redes sociales y entretenimiento, buscar información, escuchar música, etc. Dichas prácticas digitales facilitan a partir del intercambio de experiencias entre los jóvenes, procesos de aprendizaje que se consideran como aprendizaje informal ya que suele ser de manera incidental y se le atribuye cierto significado para la vida cotidiana del joven indígena.

1.5 Justificación

El desarrollo de las TIC ha propiciado una transformación tanto económica, política y social de manera global que afecta diferencialmente a la población (Sandoval, 2013), en específico, lo que se ha denominado como brecha digital, un acceso desigual a este desarrollo a partir de condiciones como recursos, infraestructura y capacidades para el uso de estas tecnologías. Tal es el caso de las comunidades y pueblos indígenas caracterizados por bajos recursos económicos y tecnológicos, analfabetismo y limitantes de infraestructura que propician el acceso desigual, sin embargo, esto no excluye que una porción de los indígenas tenga acceso a la red generando impactos en la vida sociocultural de los grupos étnicos.

Actualmente, los procesos de aprendizaje se bifurcan dejando atrás el proceso de enseñanza- aprendizaje convencional, gracias a la incorporación de las TIC y la dinámica que surge en las sociedades al incluir estas innovaciones a los estilos de vida se pueden desarrollar aprendizajes de carácter informal, por lo que el acceso a Internet y el desarrollo de experiencias de socialización y prácticas digitales suponen un espacio nuevo para la construcción o reforzamiento de aprendizajes informales constituidos como “el proceso por

el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes con la experiencia cotidiana y la exposición al medio ambiente en el que viven” (da Silva, et al., 2016: 8) .

La incorporación de las TIC en la vida cotidiana de los jóvenes indígenas genera impactos imprescindibles en la investigación del desarrollo de estas tecnologías, identificar cuáles son las prácticas digitales de los jóvenes indígenas permite explorar la apropiación de los recursos digitales en relación a lo que podría generar diferentes tipos de aprendizajes, como lo es el informal así como el carácter de transformación de las propias tecnologías móviles al procurar responder a las necesidades locales, evocando una transformación en el paradigma social, cultural y educativo, ya que han llegado a considerarse como el eje central en los modos de organización, identidades y estilos de vida. (Baym, 2010 citado en Ricaurte, 2018: 41).

Vincular las prácticas digitales de los jóvenes indígenas con el aprendizaje informal, considerado como un aprendizaje para la vida (Ibáñez, et al.,2012: 5), permite relacionar que a partir del uso de tecnologías digitales en la vida cotidiana de los jóvenes se generen aprendizajes significativos en espacios de interacción, organización, exploración, y vinculación.

De acuerdo a Cobo y Moravec (2011), que promueven cierto tipo de aprendizaje informal, plantean que las tecnologías tengan como objetivo funcionar como una herramienta social, por ello, es necesario que se aborde su uso considerando cualquier tipo de contexto en el que se encuentren.

Desde un análisis desarrollado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, citado en Cobo y Moravec, 2011: 81) se manifiesta la necesidad urgente que se tiene por investigar sobre los efectos que las tecnologías generan en los estudiantes, ese análisis se enfatiza más en una educación formal, no obstante, los aprendizajes no categorizados que se han desarrollado a partir de la incorporación de las TIC en procesos formales e informales, no pueden dejarse de lado, como lo plantea Cobo y Moravec (2011), lo que se debe retomar es la oportunidad de aprendizajes que surgen:

cuando los sujetos que cuentan con un conjunto básico de competencias informáticas adoptan creativamente las TIC para resolver, explorar, colaborar, experimentar. Es decir, autoaprendizaje y/o aprendizaje informal, sin un plan de estudios preestablecido, sin la

necesidad de un inductor (docente) que “pastoree” el proceso, ni de una evaluación o mucho menos de una certificación (Cobo y Moravec, 2011: 92).

Investigar sobre las prácticas digitales que los jóvenes desarrollan al momento de incorporar las TIC en sus actividades cotidianas, permite conocer nuevas experiencias de construcción y reconstrucción del conocimiento independientemente del objetivo, entorno, momento o frecuencia en que ocurren.

CAPÍTULO 2. MARCOS DE ORIENTACIÓN

El siguiente capítulo presenta los marcos de orientación que formaron parte del proceso de investigación y documentación a partir de referencias bibliográficas para sustentar y fundamentar esta investigación. En primer lugar, se habla un poco del contexto en el que se desarrolló la investigación de campo, con datos estadísticos y geográficos de la localidad de Huahuaxtla, Puebla. En segundo lugar, se establece un marco referencial que aborda teoría conceptual sobre Aprendizaje y Tecnologías de la Información y Comunicación; Dispositivos móviles y Aprendizaje Informal y prácticas digitales.

2.1 Contexto del lugar

2.1. 1 Un poco de Huahuaxtla, Puebla.

Para contextualizar el espacio donde se realizó esta investigación, es importante comenzar desde un panorama amplio y después delimitarlo al área específica de esta investigación.

Puebla es una entidad federativa que cuenta con 217 municipios y 8029 localidades urbanas y rurales, ocupa el séptimo lugar a nivel nacional con el 35.28% de población que se considera indígena (INEGI, Encuesta intercensal 2015), el escenario que caracteriza al Estado de Puebla se encuentra estrechamente relacionado con una gran diversidad cultural y lingüística. Es relevante la permanencia de etnias que habitan cuatro de las siete regiones de Puebla, dichas etnias son: Nahuas, Totonacas, Mixtecos, N'giwa, Mazatecos, Otomíes y Tepehuas.¹

¹ El Estado se encuentra dividido en 7 regiones socioeconómicas, las cuales son: Región I Huauchinango; Región II Teziutlán; Región III Ciudad Serdán; Región IV San Pedro Cholula; Región V Puebla; Región VI Izúcar de Matamoros y Región VII Tehuacán. Esta distribución socioeconómica se utilizó por necesidades de planeación y por ser unidades de desarrollo más homogéneas. Esta regionalización rige oficialmente desde 1986 y responde a las interacciones económicas, sociales y políticas que se dan entre los Municipios. (INAFED, *Enciclopedia de los Municipios y Delegaciones de México, Puebla*). Cabe mencionar que la regionalización que se presenta en INAFED corresponde a los municipios “principales” de cada región, no obstante, desde otra perspectiva de regionalización que propone Manlio Barbosa Cano (citado en Ruiz, 2014) se plantea que las distintas regionalizaciones no corresponden a la realidad étnica ni cultural, es por eso que él plantea 10 regiones naturales considerando:

“los rangos fisiográficos de los diferentes territorios de la entidad; las actividades económicas y los modos de producción predominantes; las carreteras y vías de acceso que los comunican entre sí y con otras regiones; su nivel de desarrollo y urbanización; los habitantes que en ellos se asientan (mestizos, indígenas o inmigrantes nacionales y extranjeros); los rasgos culturales preponderantes; y la o las

De acuerdo a la cartografía (véase Imagen 1) “Pueblos indígenas con mayor presencia en la entidad” recuperada del Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas, es posible visualizar que gran parte de esta población se encuentra ubicada en la zona norte del estado que se le conoce como Sierra Norte de Puebla.

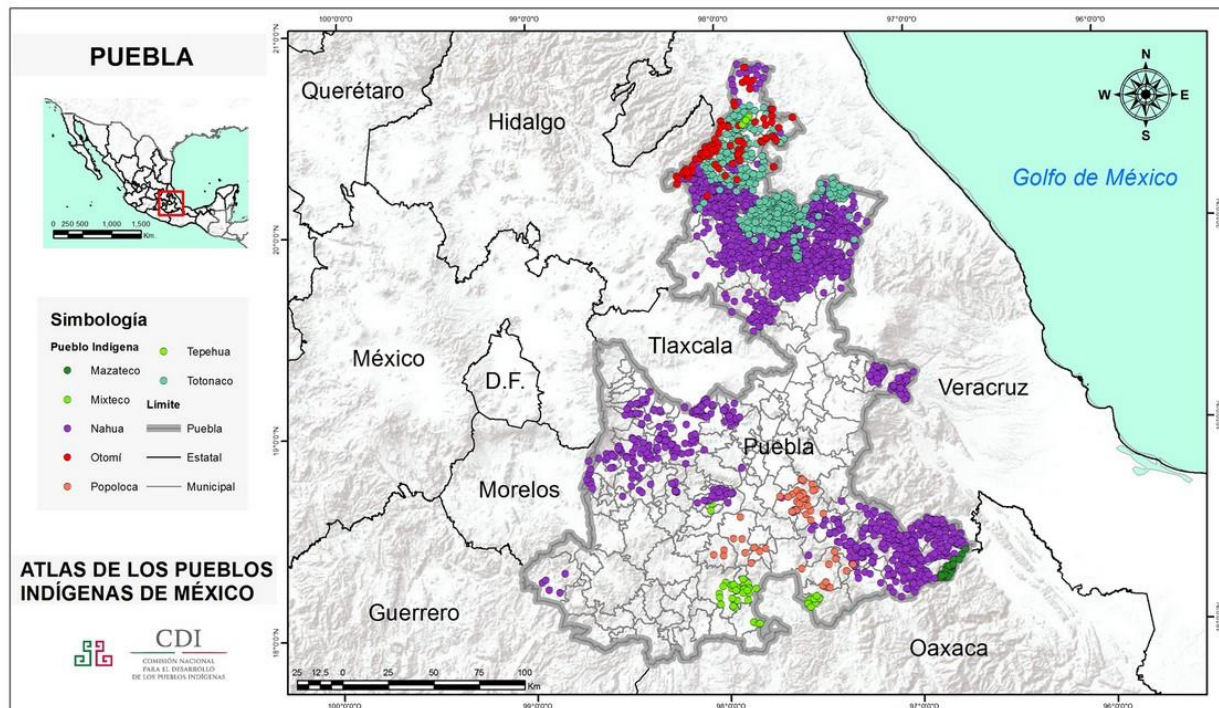


Imagen 1. “Pueblos indígenas con mayor presencia en la entidad”
 Fuente: Atlas de los pueblos indígenas de México, 2015
 INPI. Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas.

problemáticas sociales a las que se enfrentan sus pobladores” (citado en Ruiz, 2014. Recuperado de <https://archivo.e-consulta.com/blogs/corte/?p=5667> el día 19 de noviembre, 2019.)

Las 10 regiones que se plantean son: Valles Centrales, Nahuatl del partaguas de la Sierra Norte, Totonaca de la vertiente del Golfo, Los Llanos de San Juan, Atlixco-Izúcar-Chietla, Mixteca-Popoloca, Tepeaca-Tecamachalco-Tehuacán, Iztacihuatl-Popocatepetl, Citlaltépetl-Sierra Negra, y del Tenzo. Es importante considerar las nuevas formas de regionalización porque esto implica resaltar la identidad de cada etnia a partir de una nueva reestructuración que sea fundamentada con la cultura y su contexto. En esta investigación se retoma la regionalización que promueve INAFED con la finalidad de tener una perspectiva de manera general y clara hacia la investigación.

De acuerdo a las 7 regiones que se establecen en el estado, Huahuaxtla (véase Imagen 2) es una localidad que se encuentra en el municipio de Xochitlán de Vicente Suárez perteneciente a la Región II- Teziutlán que también se denomina como Sierra Nororiental ².

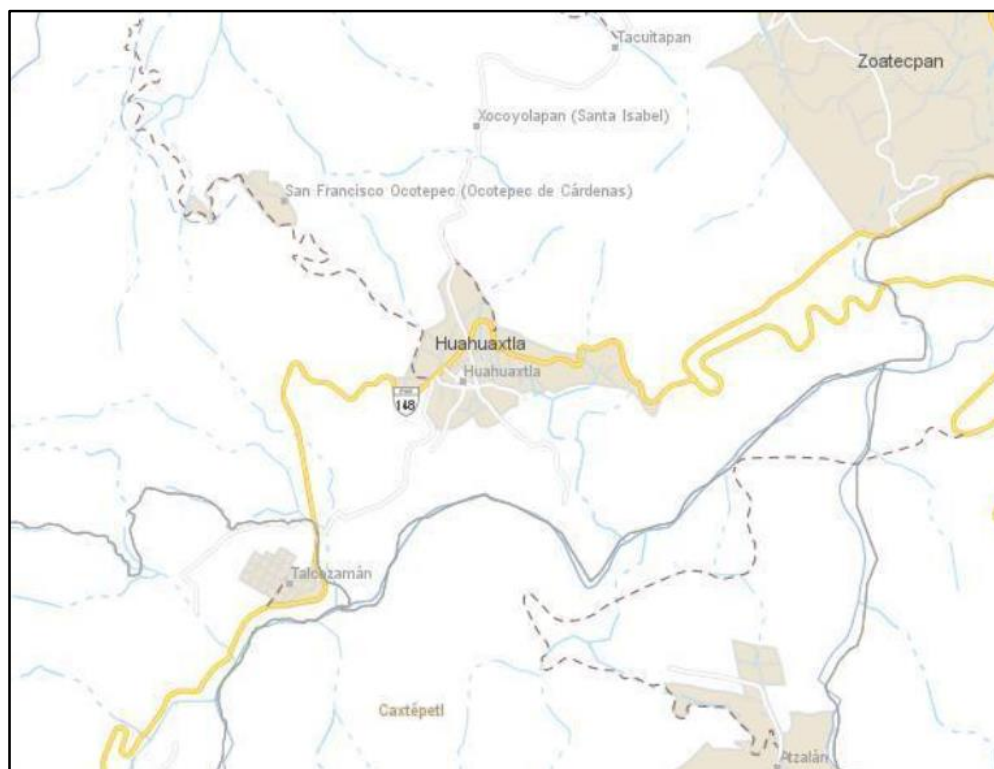


Imagen 2. Ubicación de la localidad de Huahuaxtla, Puebla.
Fuente: INEGI. Mapa Digital de México, 2019

La población en este municipio según la encuesta intercensal 2015 de INEGI, es de 12,740 habitantes, de los cuales el 47.39 % son hombres y el 52.61% mujeres y de acuerdo a INEGI (2010) la población joven (en un rango de edad de 15 a 24 años) es de 2,405 jóvenes. Por

² Las regiones de acuerdo a las Fichas de Regionalización del Estado de Puebla, 2015 además de contemplar a los municipios principales para el nombramiento de la región se consideran las siguientes: Región I Sierra Norte; Región II Sierra Nororiental; Región III Serdán y Valles centrales, Región IV Angelópolis; Región V Valle de Atlixco y Matamoros; Región VI Mixteca; Región VII Tehuacán y Sierra Negra.

otro lado, la población indígena que es identificada por el habla de una lengua indígena y español con más de 3 años, se constituye por 9,348 habitantes entre los cuales predomina como lengua indígena el Náhuatl con un 96.62% y el porcentaje restante se distribuye entre Totonaca, Mixteco, Mazateco, Otomí, Zapoteco, Maya y Tzotzil³.

Según CONAPO (2010) el municipio de Xochitlán de Vicente Suárez presenta un grado de marginación muy alto y Huahuaxtla que es una de las localidades principales del municipio, presenta un grado de marginación alto⁴, por otra parte, de acuerdo al Censo de Población y Vivienda 2010 de INEGI, hay un registro de 2,471 habitantes en la localidad, aunque en la actualidad, Salgado (2019) estima que existe un aproximado de 5,000 habitantes en la localidad.⁵

El clima de Huahuaxtla se considera semicálido húmedo con lluvias durante todo el año⁶, dentro de los municipios con los que se tiene mayor cercanía se encuentran: al sureste con el municipio de Zacapoaxtla, al sur con Xochiapulco, al suroeste con Tetela de Ocampo, al norte con Zapotitlán de Méndez, Atlequizayan y Zoquiapan, al noreste con Nauzontla y al noroeste con Huitzilán de Serdán. Por otro lado, de acuerdo a las localidades pertenecientes al municipio de Xochitlán de Vicente Suárez, Huahuaxtla tiene cercanía con Zoateopan, Amatitán, y Pahuata.

Dentro de la rutina diaria que se vive en la localidad es posible destacar que gran parte de los habitantes realiza traslados de manera habitual a diferentes sitios con los que tiene cercanía la localidad, por ejemplo, hacia la cabecera municipal de Zacapoaxtla que funge como el principal brindador de servicios y amenidades para los habitantes de las localidades

³ INEGI. *Censo de Población y Vivienda 2010*.

De acuerdo al total de habitantes que habla cada una de las lenguas, se especifica que 18 habitantes hablan el totonaca; 17 habitantes son registrados con una lengua no especificada; 7 habitantes hablan mixteco; 2 habitantes hablan mazateco y el resto de las lenguas indígenas son habladas cada una por un solo habitante.

⁴ Según CONAPO (Censo Nacional de Población) en su *Índice de marginación por localidad 2010*, se entiende como marginación a un problema estructural de la sociedad en donde se carece de oportunidades específicas para el desarrollo en localidades o comunidades. El índice de marginación toma como unidad de análisis los espacios geopolíticos y los espacios territoriales más reducidos como las localidades.

⁵ Estas son algunas estimaciones de algunos habitantes y autoridades de la localidad, así señalado por Ana Salgado (2019) que hace referencia a las anotaciones realizadas en su diario de campo donde señala el aumento de construcciones de viviendas particulares y como variable fundamental los índices de natalidad y mortalidad en la población, hace mención que por parte de la Junta Auxiliar Municipal actualmente se está realizando un censo de población.

⁶ Prontuario de información geográfica municipal de los Estados Unidos Mexicanos, Xochitlán de Vicente Suárez, Puebla. (2009)

a su alrededor. Por su parte, la localidad de Huahuaxtla cuenta con servicios de electricidad, agua potable, salud y educación.

Los centros educativos que se encuentran en la localidad corresponden al nivel básico y medio superior: Centro de Educación Preescolar “Yolopili”, Escuela Primaria “Vidal Alcocer”, Telesecundaria “Álvaro Gálvez y Fuentes” y el Bachillerato General Oficial “José María Morelos”, cabe mencionar que gran parte del dinamismo en la comunidad que fue posible distinguir corresponde precisamente a las actividades rutinarias que se relacionan con la asistencia a cada centro educativo, por ejemplo, es común que las madres de familia o abuelas según sea el caso, sean quienes llevan a los niños a la escuela, regresen a sus hogares para preparar el desayuno de sus hijos y a la hora de recreo⁷ acompañar a los niños en este periodo, cuando es la hora de salida son ellas quienes esperan a sus hijos en la puerta de la escuela, cabe mencionar que esta dinámica sólo se presenta con los niños de preescolar y primaria.

Por otro lado, la localidad de Huahuaxtla cuenta con una Plaza Comunitaria que ofrece servicios para Adultos como alfabetización, acceso a Tecnologías de Información y Comunicación para el desarrollo de la lectura y escritura, así como el apoyo a los usuarios para el uso de la computadora y acceso a internet.

De acuerdo a Salgado (2019) la estructura pública de organización se conforma por la Junta Auxiliar Municipal, la cual a su vez cuenta con una presidencia auxiliar y 4 regidurías las cuales son: gobernación, hacienda, educación y obras públicas, cada regiduría cuenta con suplentes, secretarios, tesoreros y los responsables del registro civil.

A partir de este marco contextual, es posible percibir que la localidad de Huahuaxtla se desarrolla en un contexto indígena que, si bien es cierto que presenta un índice de marginación muy alto, los habitantes de la localidad se involucran y desarrollan en conjunto un sentido de pertenencia dentro de la comunidad, a partir del interés y participación en actividades comunes como fiestas patronales, promoción de la educación en adultos mayores, primaria infancia, niños y adolescentes, participación activa en asambleas y consejos, etc.

⁷ Periodo de tiempo establecido para que los niños ingieran sus alimentos dentro de cada centro educativo, retomado de una serie de preguntas realizadas a una madre de familia mientras esperaba el anuncio para el inicio del periodo. Diario de Campo, Huahuaxtla Puebla, 2018.

2. 2 Marco referencial

2. 2. 1 Aprendizaje y Tecnologías de la Información y Comunicación

Actualmente, el desarrollo continuo de la sociedad ha permitido a la tecnología ser parte de la transformación social en tanto a estructura y estilos de vida. De acuerdo a Falco (2017), la globalización, el incremento en el uso de tecnologías digitales y el acceso inmediato a cualquier tipo de información y comunicación genera la necesidad del planteamiento de un cambio en la educación y esto a su vez crea nuevos retos y formas de abordar distintas realidades.

Hoy en día, se maneja un discurso habitual ⁸en donde se plantea que la generación de estudiantes y/o jóvenes se encuentra inmersa en el auge de tecnologías digitales y eso supone que se desarrollen habilidades y características relacionadas con las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) bajo un proceso incidental, cotidiano y natural. De acuerdo a Prensky (citado en Falco, 2017: 60) se plantea que esta generación no procesa la información de la misma manera que sus predecesores, es decir, los patrones de pensamiento han cambiado y esto genera que sea necesaria la modificación de estructura y funcionamiento en procesos de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo a Schunk (2012) desde un enfoque cognoscitivo, el aprendizaje es un cambio permanente en la capacidad de comportarse de cierta manera, este cambio es el resultado de la práctica o de otras formas de experiencia. Es decir, aprender conlleva a “construir y modificar nuestro conocimiento, así como nuestras habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas”. (Schunk, 2012:4)

Para este apartado es relevante mencionar las posturas sobre el origen del conocimiento y su relación con el entorno desde una filosofía del aprendizaje, Schunk (2012) considera al racionalismo y al empirismo como posturas filosóficas presentes en las teorías actuales del aprendizaje, desde la perspectiva de Platón (citado en Schunk, 2012:5) se plantea que el conocimiento se deriva de la razón sin la participación de los sentidos, en otras palabras, existe información que se obtiene a través de los sentidos pero sólo se le da

⁸ De acuerdo a investigaciones realizadas con el uso de Tecnologías de Información y Comunicación por distintos autores como lo son: Almenara & Cejudo (2015), Bringué & Tolsár- Caballero (2011), Crovi (2010), Lemus (2017) entre otros.

significado a través de un proceso de reflexión en la mente. Kant, otro filósofo que aporta al racionalismo, propone que la razón opera dentro del ámbito de la experiencia y la mente capta al mundo exterior a través de los sentidos y este lo altera de acuerdo a las leyes innatas de la subjetividad (citado en Schunk, 2012: 5), y Descartes otro filósofo pilar de estas posturas emplea la duda como método de indagación y plantea que las ideas a las que se llega gracias a la razón deben ser verdades absolutas. (citado en Schunk, 2012:5)

Por otro lado, el empirismo sostiene la idea de que la única fuente del conocimiento es la experiencia (Schunk, 1997) y en esta postura se presentan aportaciones de diferentes filósofos que se han considerado en distintas teorías del aprendizaje. Aristóteles (citado en Schunk, 2012: 6) planteaba que las ideas no existen de forma independiente al mundo exterior ya que, de acuerdo a su postura, el mundo externo es la fuente de todo conocimiento.

Gracias a esto, se realizan aportaciones al área de la psicología que hablan sobre principios de asociación aplicados a la memoria, promoviendo el concepto de aprendizaje asociativo “cuanto más asociados estén los objetos o ideas, mayor es la probabilidad de que el recuerdo de uno dispare el recuerdo del otro” (citado en Schunk, 2012:6).⁹

Sin embargo, a cambio de siglo surgieron escuelas influyentes en el pensamiento psicológico que son importantes para la teoría psicológica y con ello el aprendizaje. De acuerdo a Schunk (1997) el estructuralismo y el funcionalismo fueron grandes referentes en el aprendizaje. En el estructuralismo se creía que la conciencia humana es un área fundamental en el ámbito de la investigación científica, los estructuralistas postularon que “la mente está compuesta de asociaciones de ideas y que para estudiar los complejos de la mente es necesario separar esas asociaciones en ideas individuales” (citado en Schunk, 2012: 9).

Por otra parte, de acuerdo a Schunk (1997) el funcionalismo sostiene que “los procesos mentales y las conductas de los organismos vivos les ayudan a adaptarse a su entorno” (Schunk, 2012: 10) en esta corriente se consideran las aportaciones de distintos autores como son John Dewey, James Angell y William James.

⁹ Dentro de esta postura hay diferentes pensadores que han realizado aportaciones específicas al empirismo, para una información más detallada sobre esta postura favor de consultar: Schunk, D. H. (1997). *Teorías del aprendizaje*.

De igual manera, el funcionalismo considera las variaciones de los procesos mentales a partir de las condiciones ambientales y esta corriente se estima como precursora del conductismo que se abordará más adelante.

Es importante considerar estos antecedentes filosóficos ya que actualmente se toman en cuenta gran parte de las teorías clásicas para fundamentar distintas corrientes del aprendizaje, de acuerdo con Almenara y Cejudo (2015) existen tres teorías tradicionales que han aportado “elementos para la explicación del fenómeno humano y educativo del aprendizaje” (citado en Almenara y Cejudo, 2015: 187), las cuales son: conductismo, cognitivismo y constructivismo. A partir de cada teoría se presentan distintas percepciones sobre aspectos significativos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, tales como “roles de profesor, estudiante y potencialidades que conceden las TIC aplicadas a los procesos de información” (Almenara y Cejudo, 2015: 188).

A continuación, se presenta de manera general el aporte de cada teoría, así como la integración de las TIC en cada concepción:

El conductismo, basado en el empirismo, es una teoría clásica que estudia el comportamiento observable y considera al entorno como un conjunto de estímulos y respuestas, aquí el aprendizaje se considera con base a la modificación de la conducta y los autores más referentes hacia esta teoría son: Skinner, Staddon, Rachlin, Hayes, Donahoe, Staats y Ribes.¹⁰

De acuerdo a Leiva (2005) existen ciertas características del conductismo relacionadas con Watson que recurre a los trabajos de Pavlov, entre estas características se destaca que se aprende asociando estímulos con respuestas, el aprendizaje no es duradero y necesita ser reforzado y se habla de un aprendizaje memorístico, repetitivo y mecánico (citado en Leiva, 2015: 68).

Desde la percepción conductista y bajo la aportación de Pozo (citado en Almenara y Cejudo, 2015: 188) se percibe a las TIC como “estímulos que pueden favorecer el desarrollo de respuestas específicas mediante el reforzo, destacando como tecnología la enseñanza programada”.

¹⁰ Para mayor profundidad de análisis se considera la siguiente referencia: Pérez-Acosta, Guerrero y López López, 2002.

Por otra parte, relacionado estrechamente con el racionalismo, se encuentra la teoría del cognitivismo, de acuerdo a Almenara y Cejudo (2015) se considera que el aprendizaje se produce a través de la propia experiencia del sujeto y es un proceso de adquisición y almacenamiento de la información. Esta teoría es la que más se ha influenciado de los avances en las comunicaciones y tecnología en informática, porque de acuerdo a Pozo (citado en Leiva, 2005: 70) se hace un énfasis en el procesamiento de la información y llega a establecerse cierta analogía entre las funciones de la mente humana y el funcionamiento de un ordenador como metáfora del funcionamiento cognitivo. Estas funciones establecen sistemas de procesamiento que intercambian información con su entorno mediante la interacción de símbolos. La incorporación de las TIC en esta teoría es favorable, ya que son vistas como recursos válidos para fomentar el aprendizaje porque incrementan la participación con los estudiantes y son herramientas que pueden ser utilizadas para la creación de sistemas donde el alumno desarrolla sus capacidades cognitivas. (Almenara y Cejudo, 2015: 188).

Y por último otra de las teorías clásicas que ha definido otra percepción del aprendizaje es la teoría del constructivismo en el cual se considera como un proceso donde se espera que sea la persona la que forma o construye su propio conocimiento, desarrollando habilidades y capacidades a través de la reflexión sobre su propia experiencia. (Bruning et. al, citado en Schunk, 2012: 229). Base fundamental de esta teoría es la investigación realizada por Piaget y Vygotsky sobre el desarrollo humano.¹¹

Jean Piaget define el aprendizaje como “una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada momento” (citado en Saldarriaga et. al, 2016: 129). Desde esta postura, la experiencia forma parte fundamental de la incorporación de nuevos conocimientos, Piaget considera el desarrollo intelectual como un proceso de reestructuración del conocimiento que inicia con un cambio externo y altera la estructura que ya existe para desarrollar nuevas ideas de acuerdo al desarrollo de cada persona. (Saldarriaga et. al, 2016). Parte esencial del constructivismo es que “se va produciendo día con día

¹¹ Para obtener una información específica sobre las aportaciones de cada teoría se consideran las siguientes referencias:

Schunk, D. H. (1997). *Teorías del aprendizaje*.

Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loo-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea.

resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales, este proceso se realiza de manera permanente y en cualquier entorno en los que el sujeto interactúa” (citado en Saldarriaga et. al, 2016: 130).

Dentro de esta misma corriente, la aportación esencial de Vigotsky, es la importancia del entorno social como base fundamental del desarrollo cognoscitivo, según Tudge y Scrimsher se destaca “la interacción de los factores interpersonales (sociales), los histórico-culturales y los individuales como la clave del desarrollo humano” (citado en Schunk, 2012: 242). Pero para Vygotsky, las funciones de las interacciones no radican en proporcionar información, sino que estas interacciones permiten a la persona transformar sus experiencias con base en su conocimiento y así reorganizar sus estructuras mentales. (Schunk, 2012: 242).

Ahora bien, desde la postura de Almenara y Cejudo (2015) en esta teoría clásica de aprendizaje, las TIC funcionan para potenciar el compromiso activo del alumno (hablando desde un contexto educativo) donde se generen espacios para la participación, interacción y retroalimentación en un contexto fuera del sistema formal, a partir de los objetivos de esta teoría se espera que al aplicar las TIC el alumno sea capaz de autogestionar y propiciar su propio proceso de aprendizaje.

2. 2. 2 Dispositivos móviles (en el contexto de la localidad)

Hoy en día la sociedad se encuentra en constante cambio y esto implica que los individuos permanezcan en un proceso de aprendizaje continuo, no solo para su desempeño profesional sino para un desarrollo óptimo de su vida cotidiana, actualmente los avances tecnológicos plantean dar respuesta a las necesidades de acceso a la información y comunicación que se presentan en cada sociedad (Valero, Redondo y Palacín, 2012).

Tomando en cuenta los antecedentes sobre la incorporación inédita de la tecnología digital en la vida cotidiana de cada individuo, es relevante contemplar el término que hoy por hoy pareciera que resuelve y a la vez genera muchas de las necesidades de la sociedad actual. Estudillo (2001) refiere que:

“a partir de los años sesenta, aparece una nueva sociedad caracterizada por el incremento de la información, como una definición del mundo moderno creándose un nuevo paradigma para

interpretar el desarrollo social sobre la base del uso y empleo de tecnologías de información” (Estudillo 2001: 77).

Desde ese momento, la sociedad de la información, se conforma por el uso de las tecnologías de la información y comunicación en la cotidianidad de las relaciones sociales, culturales y económicas en el seno de una comunidad (Estudillo, 2001), este uso comienza a generalizarse “a principios del siglo XXI cuando los teléfonos y ordenadores dependían de cables y frenaban la movilidad, y son sustituidos por sus homólogos inalámbricos” (señalado en Valero, et al., 2012: 2).

A partir del incremento de la disposición de tecnologías móviles (inalámbricas, digitales, portátiles, etc.) ha surgido una tendencia a la portabilidad de dispositivos tecnológicos que se encuentran estrechamente relacionados como lo plantea Valero, et. al (2012) a la telefonía móvil, ya que estos dispositivos cumplen con una característica de multifuncionalidad, es decir, no solo cumplen con la función convencional de realizar y recibir llamadas o mensajes de texto, actualmente la telefonía móvil ha evolucionado y cuenta con un sistema operativo en donde pueden instalarse aplicaciones que permiten la potencialidad de las funciones del teléfono móvil de manera indefinida, ya que cada usuario a partir de sus intereses y necesidades puede configurar las funciones de su dispositivo, otro aspecto relevante de estos dispositivos móviles y su incorporación en la vida cotidiana de cada individuo es la posibilidad de permitir el acceso a internet de manera ubicua e instantánea, ya sean Smartphone¹², ordenadores portátiles, tabletas, consolas de videojuegos portátiles, entre otros.

En la localidad de Huahuaxtla se encuentran tres establecimientos que ofrecen servicios de telefonía móvil y venta de dispositivos móviles, son considerados los Distribuidores de Servicios de Acceso a Internet y Telefonía Móvil pertenecientes a la compañía de Telcel.¹³

¹² En comparación con los teléfonos portátiles convencionales, los smartphone (teléfonos inteligentes) se caracterizan por el uso de internet a través de conexiones de WiFi, telefonía móvil 3G y 4G, así como tecnología Bluetooth, dentro de las aplicaciones comunes se encuentran navegadores de Internet, acceso directo a Internet, reproductores de audio y video, así como gestores de redes sociales.

¹³ Empresa mexicana de telecomunicaciones y servicios de valor agregado parte del grupo de América Móvil que es una empresa en servicios integrados de telecomunicaciones en Latinoamérica.

Para esta investigación cuando se menciona el uso de dispositivos móviles se considera únicamente el uso de Smartphone en las acciones cotidianas de los habitantes, ya que en el desarrollo de la misma se encontró que el dispositivo móvil que utilizan comúnmente es el teléfono celular. En la localidad es posible afirmar que existe una incorporación de los dispositivos móviles en las rutinas diarias de los habitantes, incluso es evidente la apropiación que se genera para facilitar sus acciones cotidianas, a lo largo de la investigación hubo tres aspectos relevantes que justifican la presencia de estos dispositivos móviles en la localidad.

Considerando a García y Monferrer (2009), uno de estos aspectos es la comunicación, ya que para los habitantes de la localidad es importante mantener una comunicación en tiempo real con familiares y personas cercanas, así como establecer relaciones sociales a través de las herramientas y funciones que promueven los dispositivos móviles. En muchos de los casos la mayoría de los integrantes de cada familia cuenta con un teléfono móvil, García y Monferrer (2009) particularizan el acceso a estos dispositivos móviles por parte de los jóvenes o en este caso los menores de edad de cada familia mencionando que: “los teléfonos móviles representan en estos casos el canal de «conexión» entre el joven y el resto de la familia” (García y Monferrer, 2009: 87).

Por otro lado, las personas encargadas de atender los Distribuidores Autorizados Telcel (DAT) coinciden en que el acceso a los teléfonos móviles por parte de adultos mayores tiene que ver con la posibilidad de comunicarse con sus hijos y/o nietos, entre otros familiares, a través de llamadas telefónicas o mensajes de texto. Algo que resulta peculiar en este acceso a las TIC es que son los hijos o nietos quienes convencen a los adultos mayores para que utilicen estos dispositivos.

Otro de los aspectos que se ha considerado a lo largo de la investigación es que el uso de dispositivos móviles en la localidad tiene que ver con una de sus características principales: Acceso a internet en cualquier momento (Valero, 2012) y esto a su vez genera que los individuos sean capaces de acceder a una información infinita a través de su Smartphone, ya que como lo plantea Herrera (2012): “Internet permite potenciar la simultaneidad e inmediatez de información y tiene la posibilidad de sistematizar y clasificar la información en un espacio virtual común”. (Herrera, 2012: 122).

En este sentido, mientras se realizan traslados en el transporte colectivo gran parte de las personas, entre adultos y jóvenes, ingresan a Facebook para interactuar desde el *timeline* de la plataforma y ver las publicaciones compartidas que han realizado terceras personas. Es importante mencionar que a partir del auge de redes sociales como Facebook y servicios de mensajería instantánea como WhatsApp existe mayor posibilidad de interactuar y acceder a un gran repertorio de información de interés de los usuarios.

Por último, otro aspecto de gran importancia en el uso de los dispositivos móviles en la localidad de Huahuaxtla es el uso en espacios de ocio; de acuerdo a un estudio realizado en el año 2008 en colaboración con la Fundación Telefónica, la Universidad de Navarra y Educared, titulado “La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas. Retos educativos y sociales”, se les preguntó a los niños y adolescentes entre 10 y 18 años sobre los contenidos que visitaban gracias al acceso a internet, por lo que se pudieron clasificar en 4 categorías; contenidos relativos al ocio como música, juegos, humor, deportes y aficiones; contenidos relativos a la educación y cultura, vinculado al desarrollo de tareas escolares; contenidos calificados para adultos y otros contenidos como una alternativa a aquellas visitas que no se pueden clasificar en las anteriores.

De acuerdo a los resultados, se estima que el 84% de los niños y adolescentes mexicanos realiza visitas a páginas que generan experiencias de ocio, por lo que podría obtenerse un panorama general sobre las áreas que guían las prácticas digitales de los jóvenes.

La apropiación de las tecnologías digitales constituye un soporte en la vida cotidiana de los jóvenes, como lo plantea Lemus (2017), dicha apropiación se conforma de acuerdo a procesos donde los jóvenes agregan relevancia o significado al saber la construcción y expresión de los propios gustos, intereses e identificaciones que pueden verse reflejadas en la interacción y participación en redes sociales, ya que también pueden distinguirse como creadores de contenido y realizan una contribución a las redes, de igual manera existe una gestión de lazos y la pertenencia al grupo de pares, estos procesos se encuentran durante la dinamización de las prácticas digitales en relación a su vida cotidiana. En la localidad de Huahuaxtla, este espacio de ocio está relacionado con el acceso a distintas redes sociales con el único fin de interactuar con videos o imágenes de intereses particulares, de igual manera

se considera como actividad de ocio a la práctica de descargar o escuchar música desde su dispositivo móvil, en la vida cotidiana de la localidad esta práctica digital es muy común¹⁴.

2. 2. 3 Aprendizaje informal y prácticas digitales

A partir del intercambio de experiencias en la interacción con las tecnologías digitales y las prácticas digitales de los jóvenes surgen aprendizajes de manera incidental, gracias al significado que se le atribuye por parte de los jóvenes a las interacciones de las prácticas digitales. Conner, menciona que “los escenarios del aprendizaje son bastante amplios y van de lo formal a lo informal y desde lo intencional hasta lo inesperado” (citado en Almenara y Cejudo, 2015: 189), la educación informal es un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades y actitudes mediante las experiencias cotidianas y su relación con el medio ambiente.

El aprendizaje informal es un aprendizaje que se da en espacios y tiempo poco estructurados y donde los sujetos van construyendo significados mientras interactúan con otros. Desde la perspectiva de Conner (2009) este aprendizaje:

resulta de actividades de la vida cotidiana relacionadas con el trabajo, la familia o el ocio. A menudo se refiere al aprendizaje como algo experiencial y hasta cierto punto puede ser entendido como un aprendizaje accidental (citado en Cobo y Moravec, 2011: 114).

De acuerdo a Kalantzis y Cope, 2012 (citado en Pessoa et al., 2015: 76) los medios sociales interactivos desempeñan una función esencial, ya que se pone a la disposición de los sujetos múltiples contextos de intercambio, colaboración e interacción, fomentando la accesibilidad al aprendizaje. Es por eso que: “la participación y el interés de conectarse a diferentes comunidades y redes sociales de intercambio se han convertido en elementos imprescindibles de toda propuesta metodológica de aproximación a los medios” (Pessoa et al., 2015: 76).

¹⁴ Aportaciones destacadas del Diario de Campo, Huahuaxtla, 2019.

Es importante retomar que las redes que se conforman a partir de la intención de compartir tienen que aspirar a ser elementos significativos para que los jóvenes establezcan sus propias conexiones y se desarrolle el aprendizaje informal a partir de las prácticas digitales.

Ahora bien, otra perspectiva que se considera dentro de esta investigación es lo que establece el Aprendizaje Invisible, que de acuerdo a Cobo y Moravec (2011) es una propuesta que retoma el impacto de los avances tecnológicos y las transformaciones de la educación formal, no formal e informal.

De acuerdo a sus aportaciones, el aprendizaje invisible considera aquellos metaespacios intermedios que se desarrollan a lo largo de la cotidianidad de cada estudiante y/o persona, este enfoque no está restringido a un espacio o momento particular del aprendizaje, se espera que a partir de esta perspectiva no se encasille al aprendizaje en otro paradigma y/o teoría, que como se estableció al principio existen teorías clásicas que fueron dando estructura y definición a lo que se considera como aprendizaje, sino que se considere como un *protoparadigma*¹⁵ que se construya de manera conjunta a partir de la contribución de las teorías que preceden al aprendizaje. Esta postura sugiere nuevas aplicaciones de las tecnologías de la información y comunicación de una manera trascendental para el aprendizaje dentro de un panorama más general de habilidades para la globalización, “es una propuesta que incluye un amplio marco de competencias, conocimientos y destrezas, que según el contexto podrá adoptarse para incrementar los niveles de empleabilidad, para impulsar la formación de “agentes del conocimiento” o para ampliar las dimensiones del aprendizaje tradicional” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 24).

Por otro lado, de acuerdo a Sharples, et al, (citado en Cobo y Moravec 2011:31) se hace referencia a la capacidad que tiene el ser humano por aprender de los recursos que lo rodean, haciendo de la vida un constante estado de aprendizaje que trasciende de una educación formal; desde la idea del aprendizaje invisible se considera a las TIC como esos recursos para apoyar el aprendizaje, se plantea que entre más ubicuo y diverso sea el uso de las TIC, es más posible que se generen habilidades y aprendizajes que la mayoría de las veces son ignorados dentro de un espacio de aprendizaje formal “en la medida en que se utiliza la tecnología en entornos informales, como el hogar, un café u otro lugar de socialización, se

¹⁵ Término que más se adecua a la postura del Aprendizaje Invisible al ser una propuesta de paradigma en desarrollo, (citado en Cobo y Moravec, 2011: 45)

abre la posibilidad de convertir estos “otros” entornos en potenciales espacios de experimentación y aprendizaje” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 36), al pensar en esta incorporación de las TIC en distintos contextos de aprendizaje permite nuevas oportunidades para que el aprendiz sea quien se motive, dirija y complemente sus aprendizajes.

Sørensen, Danielsen y Nielsen (citados en Cobo y Moravec, 2011: 91) coinciden en que la importancia del aprendizaje se desarrolla en experiencias del aprendizaje informal ya que en la escuela el aprendizaje es el objeto de las actividades planeadas por los docentes o sistema educativo y en el aprendizaje informal el aprendizaje se convierte en un medio para llegar al fin de cada aprendiz, con esto Cobo y Moravec (2011) señalan que

el aprendizaje invisible ocurre cuando lo relevante no son los límites espaciales, sino las experiencias de construcción y reconstrucción del conocimiento independientemente del objetivo, entorno, momento o frecuencia en que ocurren (Cobo y Moravec, 2011: 92).

Ahora bien, otro de los aspectos relevantes a considerar en el aprendizaje informal y de acuerdo a la propuesta de Cobo y Moravec (2011) es lo que hoy en día se considera como las competencias para la globalización, considerando la incorporación de las TIC en estos procesos de aprendizaje desde una perspectiva más amplia. De acuerdo a Reimers (2009) plantea que “la educación debe estar en condiciones de responder a las demandas de un mundo interconectado e interdependiente” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 93), desde esta perspectiva se agrega el desarrollo fundamental de competencias para la globalidad y se considera relevante el desarrollo, el reconocimiento y la promoción de las *habilidades blandas*, considerando las aportaciones del aprendizaje invisible se reconocen diversas fuentes y formas de adquisición de conocimientos y habilidades.

Para definir el valor de lo que representan las habilidades blandas en la perspectiva del aprendizaje invisible, se relaciona con otro aspecto el cual consiste en la concepción del *conocimiento tácito*, de acuerdo a Nonaka y Takeuchi (citado en Cobo y Moravec, 2011: 93), el conocimiento tácito “guarda relación con aquellos conocimientos vinculados a contextos, personas, lugares, ideas y experiencias” es decir, es un conocimiento que consiste en conocimientos prácticos personales y de acuerdo a Cobo y Moravec (2011), este tipo de conocimiento trasciende de manera significativa a los contextos formales de aprendizaje.

Otra perspectiva que se plantea es el aprendizaje para la vida, donde se comprende al aprendizaje como “un proceso continuo y abierto capaz de combinar la adquisición de conocimientos explícitos (codificados o sistematizados) con aquellos conocimientos tácitos y habilidades blandas que demanda la sociedad global en distintos contextos y etapas de la vida” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 94).

Por otro lado, de acuerdo a esta investigación, resulta conveniente retomar dos conceptos referentes del aprendizaje invisible, destacando las aportaciones de John Dewey (citado en Cobo y Moravec, 2011: 108) donde se establece que las experiencias de aprendizaje se constituyen a través de los principios de continuidad e interacción.¹⁶ A partir de este enfoque se considera fundamental la comunicación entre pares hacia la estimulación de un aprendizaje que surge de experiencias adquiridas desde contextos diferentes.

Cabe mencionar que dentro de la postura del aprendizaje invisible se consideran diferentes dimensiones para el aprendizaje, de las cuales destacan para los objetivos de la investigación la contribución de Conner (citado en Cobo y Moravec, 2011:116) al establecer distintos tipos de aprendizaje, los cuales constituyen el aprendizaje formal-intencional, aprendizaje formal-inesperado¹⁷, aprendizaje informal-intencional y el aprendizaje informal-inesperado. Para los fines de esta investigación se considera el aprendizaje informal-intencional como: “ocurre en contextos como participar en un taller o seminario, asesorarse con un compañero o experto, capacitarse, ver un vídeo en YouTube para aprender a usar un software, etc.” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 116). Y, al aprendizaje informal-inesperado como al que “ocurre en contextos como interacción con redes sociales (off y on-line), navegar por Internet en momentos de ocio, observar cómo otra persona utiliza una determinada tecnología, colaborar en una wiki, etc.” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 117).

Ahora bien, respecto a las prácticas digitales relacionadas en el contexto del aprendizaje informal como se ha abordado de manera implícita, se consideran competencias

¹⁶ De acuerdo a Kotkamp (citado en Cobo y Moravec, 2011: 108), el principio de continuidad se refiere a que el aprendizaje de cada persona se genera a través de una secuencia continua donde las experiencias del pasado afectan de manera positiva o negativa en los aprendizajes que se puedan generar posteriormente. Por otro lado, el principio de interacción sostiene la importancia que genera un entorno o situación determinado en la construcción de una experiencia que a su vez generará nuevos aprendizajes. Es decir, tanto la adquisición como la aplicación del conocimiento dependen del contexto en que ocurra.

¹⁷ De acuerdo a Cobo y Moravec, 2011: 116) el aprendizaje formal-intencional “ocurre en contextos como salas de clase, e-learning, lectura de un libro para un curso, estudio para un examen, etc.” mientras que el aprendizaje formal- inesperado “ocurre en contextos como desarrollo de un trabajo de investigación, trabajo en equipo con compañeros, búsqueda de información en Internet para una asignatura, etc.”.

digitales que son aprendidas cuando se realizan actividades que van más allá de utilizar determinada tecnología, de acuerdo a Cobo y Moravec (2011) “muchas de estas habilidades se adquieren en entornos de socialización informales y de manera no inducida” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 38) y son habilidades que se generan día a día en situaciones cotidianas, tales como el aprender a utilizar redes sociales, configuración de Smartphone, etc.

Desde la postura de Kumar (2010) esto surge gracias a “dinámicas muy cotidianas como la observación o el hecho de aprender haciendo, buscando y/o resolviendo problemas desde contextos no institucionalizados” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 38). Respectivamente, Buckingham agrega: “Una buena parte de este aprendizaje [informativo y tecnológico] se lleva a cabo sin que haya enseñanza explícita: es el resultado de la exploración activa, del ‘aprendizaje a través de la práctica’ [...] Esta forma de aprendizaje es social en grado sumo: se trata de colaborar e interactuar con otros y de participar en una comunidad de usuarios”. (citado en Cobo y Moravec, 2011: 38). Desde esta misma postura Cobo y Moravec (2011) realizan una reflexión sobre la falta de valor e interés que se le da a estas prácticas digitales en el sistema de educación formal como lo es la “capacidad de hacer un uso eficiente del motor de búsqueda, la habilidad para interactuar en redes sociales, destreza para escribir y publicar en diversos formatos multimedia, conocimiento de cómo almacenar y compartir información, transferencia de conocimiento, remix de formatos y contenidos, etc.” (citado en Cobo y Moravec, 2011: 38).

De acuerdo a las referencias en este capítulo es fundamental tener un marco referencial y un marco contextual, los cuales sean pilares teóricos durante esta investigación; gracias al marco contextual que se ha abarcado durante el inicio del capítulo, se plantea una idea general sobre las formas de organización, dinámicas sociales, y descripción geográfica de la localidad de Huahuaxtla, Puebla, siendo un factor determinante para los resultados de esta investigación.

Por otro lado, desde el marco referencial se abordó un concepto clave durante la investigación, el aprendizaje contemplado desde el origen del conocimiento y su relación con el entorno desde la filosofía del aprendizaje, lo cual nos llevó a comprender las teorías clásicas que se relacionan con dicho tema. Para esta investigación se retoman las dimensiones del aprendizaje informal que se plantean a través del aprendizaje invisible porque permiten

la reflexión sobre el impacto que tienen las TIC en los procesos de aprendizaje. De igual manera se abordó a través de los marcos de referencia, los dispositivos móviles que se encuentran inmersos en la vida cotidiana de la localidad, partiendo del antecedente y auge que tienen las TIC en la cotidianidad de las relaciones sociales de la sociedad, permitiendo una portabilidad de estos dispositivos tecnológicos como lo es el caso de la telefonía móvil.

Así mismo, se hace mención de manera general sobre la incorporación que existe por parte de la localidad hacia estos dispositivos, y los aspectos relevantes que a partir de la teoría y en relación con la investigación de campo justifican la presencia de los dispositivos en la localidad.

Este capítulo finaliza con el aprendizaje informal que forma parte del esquema principal de esta investigación, al ser definido como el resultado de las actividades de la vida cotidiana relacionadas con el trabajo, la familia o el ocio, puntualizando la importancia que tienen los medios sociales interactivos al contribuir el intercambio, colaboración e interacción entre las personas.

CAPÍTULO 3. PROCEDIMIENTOS NECESARIOS PARA LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se describe la metodología aplicada para la investigación que dio pie a la elaboración de la Tesis: “Aprendizaje informal a través de las prácticas digitales en jóvenes de Huahuaxtla, Puebla”. Esta investigación se desarrolló a partir de la participación en el proyecto de investigación “Conexiones digitales y movilidades en la Sierra Norte de Puebla” que tuvo como objetivo “Conocer y analizar los impactos actuales de las tecnologías digitales móviles en la configuración de las nuevas relaciones regionales y en las subjetividades juveniles de la Sierra Norte de Puebla” (citado de un documento interno del proyecto).

La estructura del capítulo se encuentra dividida por cuatro apartados, los cuales son: 3.1 Estructura base, donde se identifica el tipo de investigación, su enfoque y método; 3.2 Protagonistas para llevar a cabo esta investigación, que describe a los actores principales y necesarios para esta investigación; 3.3 Herramientas indispensables en la investigación, que engloban los instrumentos necesarios para la recuperación de información y 3.4 Proceso aplicado en la investigación, que narra la estructura y organización en esta investigación.

3.1 Estructura base

De acuerdo a Monroe (citado en Tamayo y Tamayo, 2003: 39) la investigación educativa se define a través del descubrimiento de principios y la generación de procedimientos para luego aplicarlos en el campo de la educación, por lo tanto, concluye en la formulación de principios y procedimientos.

Para llevar a cabo esta investigación, se consideran los principios y procedimientos que se proponen a través de los tipos de investigación que se plantean en Tamayo y Tamayo (2003: 43). De acuerdo a esta referencia, es posible definir que esta investigación se considera de tipo descriptiva ya que “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos” (citado en Tamayo y Tamayo, 2003: 46).

Respecto al tipo de estudio descriptivo de acuerdo a Abouhamad (citado en Tamayo y Tamayo, 2003: 47), se considera que esta investigación se encuentra dentro de la interpretación de un estudio de correlación entre el aprendizaje informal y las prácticas digitales de los jóvenes de la localidad, así mismo se basa en un enfoque de investigación cualitativo que tiende a ser de orden descriptivo, orientado a estructuras teóricas que tratan de integrar conceptos de diversos esquemas de orientación de la investigación social (citado en Tamayo y Tamayo, 2003: 58).

Cabe destacar que dentro del esquema de enfoques cualitativos se considera como esquema principal de esta investigación al método etnográfico el cual “se estructura sobre la base de las observaciones de las actividades sociales de interés, la entrevista y diversas modalidades de participación por parte del investigador en las actividades socioculturales seleccionadas o espontáneamente” (citado en Tamayo y Tamayo, 2003: 63).

Las actividades desarrolladas durante esta investigación, intentaron enmarcarse en este método, ya que ofrece un acercamiento más profundo hacia el contexto y las acciones de las personas, sin embargo, por la limitación temporal y un plan de trabajo dirigido bajo los términos de la etnografía como se realiza en la antropología es que se indica únicamente como una guía durante el trabajo de campo.

3.2 Protagonistas para llevar a cabo esta investigación

El núcleo protagonista con el que se realizó esta investigación fue definido por estudiantes del Bachillerato General Oficial José María Morelos ubicado en la localidad de Huahuaxtla, Puebla.

De igual manera, se consideraron las aportaciones de personas encargadas de atender los Distribuidores de Servicios de Acceso a Internet y Telefonía móvil, así como los espacios de Cibercafé que brindan el servicio de renta de equipos de cómputo con acceso a internet.

Las personas que determinaron esta investigación en total son N= 20, de los cuales:

- Trece, son estudiantes del Bachillerato General Oficial José María Morelos que participaron de manera constante en la implementación del Taller

“Creación de Contenido Digital” y a cuatro de ellos se les realizó una entrevista acerca del Uso de Dispositivos Móviles, Servicio de Telefonía, Asistencia a cibercafé, Prácticas digitales y Aprendizaje informal.

- Tres, son encargados en atender un Distribuidor Autorizado Telcel¹⁸ y dos de ellos aportaron información clave para el uso de dispositivos móviles en la localidad y desde la juventud en Huahuaxtla, Puebla.
- Tres, son encargados de atender los Cibercafé y uno de ellos de igual manera, aportó información clave desde su postura como joven en Huahuaxtla.
- Uno, que pertenece a la juventud de Huahuaxtla Puebla, que durante ese periodo asistía al nivel superior y se le aplicó una entrevista sobre el Uso de Dispositivos Móviles, Servicio de Telefonía, Asistencia a cibercafé, Prácticas digitales y Aprendizaje informal.

Cabe mencionar que dentro de esta investigación se considera “joven” a aquellos que se encuentran dentro del rango educativo, establecido desde la institución del Bachillerato General Oficial José María Morelos, así como los que se encuentran estudiando en el nivel superior, ya que varios de los encargados de los establecimientos a los que se entrevistó y que aportaron información clave para los fines de la investigación, se encuentran en un rango entre 15 y 25 años aproximadamente.

De igual manera, a lo largo de la presente investigación se citan comentarios textuales de las aportaciones de cada persona y se manifiesta el consentimiento por parte de cada uno de ellos al hacer referencia con su nombre.¹⁹ Cabe mencionar que por protección de datos sólo se utiliza alguno de sus nombres o seudónimos y no se detalla edad, dirección, nombre completo, etc.

¹⁸ A partir de este momento se le considera DAT (Distribuidor Autorizado Telcel) que de acuerdo al trabajo de campo se refiere a los Distribuidores de Servicios de Acceso a Internet y Telefonía móvil.

¹⁹ Incluso, en una de las entrevistas cuando se pregunta si se está de acuerdo en que al ser necesario se coloque su aportación bajo su nombre, se comenta la importancia de generar esa identidad y apropiación de lo que piensa y visualiza cada persona de su propia localidad. Diario de Campo, Huahuaxtla, Puebla, 7 de marzo, 2019.

3.3 Herramientas indispensables en la investigación

Los instrumentos aplicados para la investigación fueron seleccionados de acuerdo al enfoque cualitativo propio de la investigación, donde se aplicaron herramientas etnográficas que facilitaron la descripción y el análisis de información, logrando interpretar el contexto de la localidad.

Las herramientas que se aplicaron a lo largo de la investigación fueron:

- Guía de Observación (ANEXO 1), la cual se basó en uno de los objetivos específicos que tenía como fin visualizar las condiciones generales de acceso a internet y telefonía móvil que se encontraban en la localidad.
- Diario de campo, que de acuerdo a Martínez (2007:77) es un instrumento que permite sistematizar las prácticas investigativas. Para el desarrollo de esta investigación, el diario de campo fue un instrumento elemental que permitió organizar, analizar e interpretar la información a partir de la observación que se desarrolló en el trabajo de campo. De igual manera, se retomaron los tres aspectos fundamentales para realizar el informe de cada momento, los cuales son: descripción, argumentación e interpretación. El primer momento consistió en detallar de la manera más objetiva las situaciones que se iban presentando; en el segundo momento se relacionó parte de la teoría con las situaciones y experiencias previamente descritas; y por último, el tercer momento se enfatizó en relacionar las experiencias adquiridas durante ese periodo con la argumentación para así dar paso a la interpretación.
- Entrevista a Jóvenes del Bachillerato General Oficial José María Morelos (ANEXO 2), la cual se diseñó de manera propia considerando la siguiente estructura: I. Presentación; II. Datos generales (se les preguntó nombre, edad y lo que para ellos significaba ser joven y joven en Huahuaxtla, esto con la finalidad de empatar la concepción de los jóvenes en un contexto indígena con los marcos referenciales sobre la identidad de los jóvenes como identificación de un grupo característico de la población; III. Uso de dispositivos móviles, servicio de telefonía y asistencia al cibercafé (para obtener información sobre las prácticas digitales y poder categorizar dichas

acciones era necesario preguntar sobre el uso específico que los jóvenes en la localidad le dan a su dispositivo móvil, entendido como Smartphone, de igual manera sobre el servicio de telefonía interesaba preguntar a los jóvenes sobre el acceso y permanencia que tienen al servicio de llamadas y datos para navegar, y con qué frecuencia asisten al cibercafé así como las acciones que realizan) ; IV. Prácticas digitales y Aprendizaje informal (en donde se les preguntó las habilidades digitales que consideran tienen desarrolladas, lo que ellos consideran como prácticas digitales y si a través de ellas es posible generar aprendizaje, al mismo tiempo se les preguntó sobre las interacciones que realizan en redes sociales relacionadas a un aprendizaje informal).

- Entrevista a Distribuidores de Servicios de Acceso a Internet y Telefonía móvil (ANEXO 3), los cuales a lo largo de la investigación se consideran como Distribuidores Autorizados Telcel (DAT), siendo la única compañía móvil que brinda este servicio. La estructura de la entrevista consistió en: I. Presentación; II. Datos Generales; III. Servicios que ofrece y IV. Usuarios (considerando el tipo de población que frecuenta el servicio de tiempo aire, datos para navegar, tarifa de recarga y la adquisición de los equipos móviles).
- Entrevista a Cibercafé (ANEXO 4), el motivo por el cual se les entrevistó a los cibercafé fue para recuperar información acerca de la calidad en el servicio de Internet y la rutina que realizan los usuarios al asistir al establecimiento, por lo que, la estructura de esta entrevista conformó: I. Presentación; II. Datos generales; III. Características del servicio; IV. Usuarios (considerando la frecuencia y las actividades que realizan los usuarios durante su estancia en el establecimiento).
- Matriz diseñada por manera propia que permitió visualizar la categoría de cada práctica digital a partir del análisis de los resultados de manera presencial y en línea al realizar un análisis de las interacciones realizadas a través de Facebook en relación con las características del aprendizaje informal.

3.4 Proceso aplicado en la investigación

El procedimiento que se llevó a cabo en esta investigación de enfoque cualitativo puede dividirse en dos momentos, uno que tiene que ver con toda la estructura, organización, indagación e información previa, y otro que se centraliza en el trabajo de campo y análisis de la información.

Para el primer momento se contemplan los siguientes pasos:

1. Formulación y Planteamiento del problema
2. Revisión bibliográfica y documental
3. Redacción de objetivos
4. Estructuración del marco referencial
5. Selección de metodología y diseño de instrumentos para obtener la información.

En el segundo momento se contemplan los siguientes pasos:

1. Investigación de campo
2. Implementación del Taller “Creación de Contenido Digital”
3. Aplicación de entrevistas
4. Análisis de la información recolectada
5. Investigación online a través de las interacciones en Facebook
6. Procesamiento de los datos de la investigación
7. Elaboración de conclusiones

Para los fines propios de la investigación, se generó un acercamiento a la comunidad estudiantil del Bachillerato General Oficial José María Morelos, a través del diseño, y ejecución del Taller “Creación de Contenido Digital” (ANEXO 5), con el fin de reflexionar y potenciar la capacidad que tienen las redes sociales para fortalecer las interacciones y aportaciones de cada estudiante en la social media. Para las actividades de este taller, se trabajó sobre la red social de Instagram, que a través del uso de sus Smartphone se motivó a cada estudiante para ser creador de contenido digital, al mismo tiempo se promovió un

vínculo de confianza y aportación de experiencias significativas hacia su formación académica y esto permitió mayor cercanía con los estudiantes.

Para la implementación del taller se contó con la asistencia de diez jóvenes de diferentes grados (la mayoría de tercer año), el taller se impartió los días:

- 27- 28 de Febrero, 2019
- 01 de Marzo, 2019
- 06- 08 de Marzo, 2019

La participación de los alumnos en este taller fue de manera muy activa, generando una dinámica dentro de la implementación que permitió desarrollar cercanía con cada estudiante y valorar cada una de sus aportaciones a partir de pláticas informales que permitieron conocer lo que identifica a cada uno y a la localidad.

El enfoque cualitativo sin duda permite mayor flexibilidad en los procesos de investigación y en este caso no fue la excepción, gracias a la incorporación de herramientas etnográficas se obtuvo mayor información sobre el contexto que durante la investigación de trabajo de campo permitió acercarse más a los habitantes, en este caso a los jóvenes de la localidad, considerando el valor de cada aportación y la perspectiva sobre su propia realidad.

CAPÍTULO 4. JÓVENES DE HUAHUAXTLA, PUEBLA

El siguiente capítulo representa una parte fundamental de la investigación, se encuentra estructurado por tres grandes momentos que lo definen. Como primer momento se parte de la concepción de la juventud en la localidad de Huahuaxtla, donde se establece la caracterización dependiendo de distintas variables, se ahonda en la concepción indígena considerando el contexto de la investigación y da parte a las aportaciones de jóvenes que pertenecen a la localidad lejos del contexto de los jóvenes estudiantes del Bachillerato General Oficial José María Morelos. Por otro lado, se desarrolla otro apartado, delimitando las características y las aportaciones de los jóvenes del bachiller.

Por último, se abordan las prácticas digitales de la juventud en Huahuaxtla a partir de una categorización que describe las actividades relacionadas con el uso de dispositivos móviles en la rutina diaria de la juventud en Huahuaxtla, destacando la importancia de la interacción en redes sociales y presentando de manera breve un ejemplo de interacción a través de Facebook por parte de los habitantes de la localidad en una página local denominada “Kixmatikan Huahuaxtla”²⁰

4.1 La juventud en la localidad de Huahuaxtla, Puebla

De acuerdo a Margulis (2001) la juventud se considera como un sistema de relaciones “a las identidades de cierta clase de sujetos en el interior de sistemas de relaciones articuladas en diferentes marcos institucionales” (citado en Burak, 2001:42), estos marcos institucionales se ejemplifican como: la familia, escuela, trabajo, microcultura²¹ grupal o cualquier marco social donde se encuentre el sujeto. El concepto de juventud forma parte del sistema de significaciones con que en cada marco institucional se definen identidades.

²⁰ Página desarrollada en el marco del proyecto: Taixkopinalisti Huahuaxtla: Una propuesta para promover la participación comunitaria en la población joven a través de la revaloración étnica por Ana Laura Salgado Lázaro, habitante de la localidad de Huahuaxtla.

²¹ De acuerdo a López y García (2010) la cultura puede entenderse como un “conjunto ligado de maneras de pensar, de sentir y de actuar más o menos formalizadas que sirven, de una manera a la vez objetiva y simbólica, para construir a esas personas en una colectividad particular diferenciada” (López y García, 2010: 156). Ahora bien, al término de microculturas se asocian los grupos informales caracterizados por individuos con “propósitos en común y que se fundamentan en procesos de identificación e interacción”. (citado en López y García, 2010: 156)

Desde la postura de Margulis (2001) las juventudes se tratan de “una condición históricamente construida y determinada cuya caracterización depende de diferentes variables, siendo las más notorias la diferenciación social, el género y la generación” (citado en Burak, 2001:42), de acuerdo a esta conceptualización ha de considerarse las características sociales actuales, los comportamientos y los códigos culturales en los que se desarrollan estas identidades.

Ahora bien, a partir de esta conceptualización sobre el sistema de relaciones que identifican a la juventud o juventudes, para el marco de esta investigación es necesario abordar lo que construye y determina a la juventud indígena. Pérez (2011) menciona que la concepción de una categoría indígena muchas veces se emplea para referirse a una identidad propia de un grupo social, por lo cual se genera una “autodenominación” sin embargo, Bonfil (citado en Pérez, 2011: 67) plantea que el origen de esta categoría tuvo como principal objetivo imponer una identidad de origen colonial, a lo que se genera una “heterodenominación” de esta categoría, lo cual involucra “connotaciones de asimetría, desigualdad y discriminación, que hace del sujeto étnico un ‘otro’, diferente del resto de los integrantes de la sociedad” (citado en Pérez, 2011: 67).

A pesar de que la identidad indígena ha sido reapropiada como una identidad transcultural, para estos actores, Pérez (2011) hace referencia a que la identidad impuesta en la Colonia y apropiada en la actualidad no es equivalente ni sustituye a la identidad que consideran como propia, y que han construido históricamente para definir su pertenencia a un lugar, cultura y lengua (citado en Pérez, 2011: 67). Esto tiene gran impacto en la construcción de lo que define una identidad indígena, ya que como lo señala Pérez (2011) existe una percepción negativa de ser indígena y esto influye en la identidad propia, se generan estereotipos discriminatorios que “actúan sobre los individuos hasta hacerlos desear renunciar a su cultura y a la identidad que los articula con su grupo de origen” (citado en Pérez, 2011: 68).

Estas aportaciones nos llevan a una reflexión sobre lo que constituye una identidad indígena, en esta investigación lo que constituye a la juventud indígena. Para Pérez (2011) desde la noción tradicional de lo que se identifica como joven, consiste en “una etapa de vida que inicia con la madurez biológica y concluye con la madurez social; esto significa que el muchacho se transforma en adulto cuando asume compromisos y responsabilidades

asociados con el matrimonio, la familia y la comunidad” (Pérez, 2011: 71) entonces ser joven no se define por la edad, tiene implicaciones en la vida social a la que pertenece, es por eso que es necesaria una deconstrucción de la noción de joven para basarse en sus características y significados culturales.

Ahora bien, durante la estancia en la localidad de Huahuaxtla, Puebla, se interactuó con jóvenes que pertenecen al poblado, al acercarse a ellos y entablar una conversación acerca de sus intereses pueden destacarse ciertas actividades que constituyen y reflejan parte de la esencia de este sector de la población.

La juventud en la localidad de Huahuaxtla se destaca por la participación activa que existe dentro de la localidad (Salgado, 2019), el entorno laboral es parte fundamental del tiempo libre de los jóvenes, la mayoría trabaja en jornadas de medio tiempo o fines de semana atendiendo diversos locales, realizando actividades de carga o apoyando en el negocio familiar que ofrezca cierto servicio.

La localidad de Huahuaxtla se encuentra aproximadamente a 40 min del Instituto Tecnológico Superior de Zacapoaxtla (ITSZ), actualmente se encuentran siete programas activos: Ingeniería en Administración, Ingeniería Informática, Ingeniería Industrial, Gastronomía, Ingeniería Forestal, Biología e Ingeniería Mecatrónica, cabe recalcar que la totalidad de los jóvenes con los que se creó una relación durante el proceso de investigación se encuentran estudiando en el nivel superior algunos de los programas que ofrece el ITSZ, algunos asisten a clases los fines de semana y entre semana trabajan, mientras que otros realizan el recorrido desde la localidad hasta Zacapoaxtla como parte de su rutina diaria. Un dato relevante sobre la comunidad estudiantil del ITSZ es la diversidad del lugar de origen que se encuentra presente en cada programa educativo.

“Sí, sí vienen de varios lugares... en mi salón, por ejemplo, hay treinta y tantos y yo soy la única que es de Huahuaxtla, una de Xochiapulco, de Cuetzalan, Hueytamalco, Teziutlán, Chignautla, Zaragoza y así de varios lugares, es muy diverso”

Jessy, Huahuaxtla, Puebla.

Cabe mencionar que los jóvenes trabajan para sustentar sus propios gastos, en caso de acudir al ITSZ todos los días, se está contemplando un gasto en transporte aproximado de \$50.00 diarios y en caso de asistir los fines de semana se genera un gasto de \$100.00 semanales.

De igual manera, los jóvenes cubren sus gastos al momento de adquirir un dispositivo móvil, recargas telefónicas, compra de accesorios, etc. Por otro lado, también se da el caso de jóvenes que vienen de otros lugares cercanos a la localidad para continuar con sus estudios o insertarse en el ámbito laboral.

“Yo vengo de Xocoloyapan, está como a 15 minutos caminando de aquí y vengo desde que entré a la secundaria... igual estudié en el Bachillerato”

Jessy, Huahuaxtla, Puebla.

“Soy de Xochitlán, ya estoy viviendo aquí, no vivo allá [Xochitlán de Vicente Suarez] porque está muy lejos y no me conviene, y como no hay mucho transporte pues ya rento aquí, me gusta porque es céntrico y estoy cerca de Zacapoaxtla”

Anónimo, Huahuaxtla, Puebla.

Otro aspecto relevante y característico de los jóvenes de Huahuaxtla con quienes se establecieron relaciones, es que la mayoría se interesa por estudiar algún tipo de ingeniería en el ITSZ, esto se cree que es por los programas que se ofertan en el Tecnológico y por la motivación que existe por parte de los jóvenes en continuar con sus estudios.

“Mi papá trabaja en constructoras y eso me llamaba la atención, pero no arquitectura, prefiero irme por lo práctico, me gustan las matemáticas y vi que en el Tec estaba Ingeniería Industrial”

Josefa, Huahuaxtla, Puebla.

“Me interesé en la ingeniería porque se basa en algo general, y sí tengo algo de pasión en la tecnología, he tenido experiencia con el medio y estuve practicando mientras estaba en el bachillerato, me llamaron mucho la atención los lenguajes de programación, esa asignatura la impartían en el bachillerato, me llamó la atención que estuviera en el Tec”

Erick, Huahuaxtla, Puebla.

“Decidí estudiar informática en el Tec porque me gusta lo que es la tecnología, por cursos que tomaba cuando iba a en el bachillerato”

Francisca, Huahuaxtla, Puebla.

“Yo estudio administración en el Tec porque es un área que me interesa y ahí la ofrecían, aparentemente me queda cerca”

Jessy, Huahuaxtla, Puebla.

De acuerdo a las aportaciones relevantes de cada joven se puede notar que un factor fundamental sobre el interés que tienen por estudiar en alguna de las ingenierías que ofrece el ITSZ es por una experiencia significativa que tuvieron los jóvenes en el bachillerato, así como la cercanía del instituto de estudios superiores a la localidad.

Así mismo, uno de los jóvenes que estudia Ingeniería piensa en regresar a la localidad e implementar un sistema de reparación de equipos, considerando que es un servicio que hace falta en la localidad:

“Estaría bueno poner un negocio aquí, porque hace falta, para ayudar a las personas que carezcan de este servicio y del conocimiento que no tienen sobre mantenimiento o corrección de equis dispositivo”

Erick, Huahuaxtla , Puebla.

De acuerdo a esta aportación es realmente significativo para los jóvenes seguir promoviendo el crecimiento de su localidad y generar espacios que ofrezcan servicios que ellos consideran ausentes, otro ejemplo sobre esta iniciativa es desde la experiencia del encargado de un

cibercafé que se encuentra en la avenida principal de la localidad, el cual es habitualmente conocido como “El ciber de Gus”.

“Soy Ingeniero Industrial, cuando yo egresé de la carrera estaba la crisis económica y como no pude quedarme en la residencia, tuve que hacer un negocio y generar ingresos y desde entonces me gusta sentir que se está aportando algo a la comunidad”

Gustavo, Huahuaxtla, Puebla.

Otra experiencia que realmente tiene gran significado e impacto en la localidad es un proyecto que se generó como parte de un trabajo de intervención cultural y que tiene como objetivo beneficiar el sentido de comunidad a través de la iniciativa de una joven de la localidad²², gracias al apoyo de un pequeño grupo de trabajo de jóvenes se pudo gestionar ante Presidencia Municipal en el año 2017, un espacio comunitario donde pueden acceder todos los habitantes de la localidad, el objetivo principal de este espacio es generar una participación activa de niños, jóvenes y toda persona interesada en contribuir y construir este espacio de encuentro para abordar temas de interés como exposición de la historia de Huahuaxtla, fortalecer sus raíces, generar espacios de desarrollo cultural como danza folclórica, habilidades para tocar un instrumento, etc.

“Tienen diferentes necesidades de expresión, esto lo veo reflejado a través de que hemos compartido con jóvenes que tienen diferentes habilidades artísticas y deportivas y ellos necesitan de estos espacios pues para poder expresar esto que ellos saben hacer, ellos también identifican a su comunidad desde una mirada diferente, desde un contexto más cercano a los jóvenes”

Ana, Huahuaxtla, Puebla.

²² Este proyecto forma parte de la Tesis para obtener el título de Desarrollo y Gestión Interculturales por Ana Laura Salgado Lázaro, habitante de la localidad de Huahuaxtla, Puebla. Para mayor información véase: Salgado Lázaro, A. (2019). Taixkopolinalisti Huahuaxtla: Una propuesta para promover la participación comunitaria en la población joven a través de la revaloración étnica.

4.2 La juventud del Bachillerato General Oficial José María Morelos

El Bachillerato General Oficial José María Morelos se encuentra ubicado en un ambiente rural de la localidad de Huahuaxtla, Puebla, perteneciente al municipio de Xochitlán de Vicente Suárez. En el ciclo escolar 2018- 2019 este bachillerato contaba con aproximadamente 120 alumnos, 6 docentes y una persona encargada de la administración escolar.²³

La mayoría de los jóvenes inscritos en el bachiller son originarios de Huahuaxtla, aunque existe el caso de estudiantes que pertenecen a comunidades cercanas a la localidad. De acuerdo a la experiencia que se generó al asistir al Bachillerato General Oficial José María Morelos, puede describirse a la comunidad estudiantil, como jóvenes comprometidos a su desarrollo integral, capaces de desarrollar empatía, tolerancia y respeto hacia el resto de sus compañeros, con la disponibilidad de aprender y enseñar hacia los demás.

Para gran parte de la comunidad estudiantil ser joven significa ser libre, sin responsabilidad directa hacia un sustento familiar, significa aprovechar todas las oportunidades que se le presenten para su formación y vida diaria, sin embargo, se deben considerar todas las realidades en este contexto.

“La población juvenil se divide en varios grupos sociales, muchas veces por su religión y esto conlleva una forma de pensar distinta... algunos, hablando de educación piensan que ya no es necesaria, y si les preguntas te dirán “las letras nunca te van a servir mijo, mejor no estudies con que salgas de la primaria es suficiente” y en algunos casos todavía se da”

Eduardo, Huahuaxtla, Puebla.

De acuerdo a esta aportación, es relevante mencionar que, aunque en el caso de la investigación se trabajó con jóvenes que contemplaban continuar con sus estudios superiores, no es la misma realidad para otros estudiantes, ya que muchas veces el contexto familiar es

²³ Datos consultados en la página web del bachillerato: <https://sites.google.com/site/bachilleratohuahuaxtla/bienvenida>. (Consultado el día 11 de octubre, 2018). Cabe mencionar que en la página web se hace referencia de un total de 90 alumnos, aunque a través del trabajo de campo fue posible obtener un número aproximado de 120 alumnos en total.

el que interviene directamente, en algunos casos los padres prefieren que sus hijos mayores se inserten al ámbito laboral que puede ser un oficio que se trabaje como costumbre familiar o bien, desempeñarse en alguna otra actividad y así aportar de manera activa a la economía familiar.

Dentro de la comunidad estudiantil pudo contemplarse la iniciativa que tienen los jóvenes para obtener un ingreso económico, ya sea por trabajar medio tiempo en talleres mecánicos, panaderías o incluso ofrecer dentro del bachiller alimentos como fruta de temporada, con este tipo de iniciativa puede reflejarse cierta empatía de los jóvenes al apoyar en actividades singulares como la compra de fruta de temporada entre los periodos de clase.

Cabe mencionar que, durante la dinámica en la venta de fruta, dos de los amigos más cercanos del estudiante que tomó esta decisión apoyan dividiéndose las tareas, mientras uno se encarga de la actividad económica otro realiza la labor de ofrecer la fruta a sus compañeros, en caso de que no hayan terminado de vender durante la jornada de clases, los jóvenes acuden al centro de la localidad y la ofrecen a los habitantes.

Otra de las características de los jóvenes estudiantes es que describen a sus pares desde una perspectiva que se desarrolla en un ambiente tranquilo, dentro de las actividades cotidianas de los jóvenes en sus tiempos libres, muchos de ellos aprovechan para salir al centro y áreas comunes de la localidad, por ejemplo, es habitual ver a grupos de jóvenes en la Plaza Cívica, jugando en las canchas o compartiendo el tiempo con sus amigos en el Cerro de Guadalupe, lugar emblemático de la localidad.

“No es un pueblo en el que se vean vicios en los jóvenes como alcoholismo y drogadicción, sí se llegan a ver jóvenes así, pero de otras comunidades cercanas a Huahuaxtla, nosotros somos tranquilos, y pues hay muchos que practican deportes en las canchas”

Luis Fernando, Huahuaxtla,
Puebla.

Para muchos de los jóvenes, el haber tenido la posibilidad de acceder a la educación media superior que se ofrece en la localidad, ha sido de gran significado para el desarrollo personal de cada uno, se valora como una etapa única, donde encuentran la base e intereses que los definirá para sus metas personales, es en esta etapa donde la mayoría de los jóvenes deciden

si insertarse al ámbito laboral o continuar con sus estudios de nivel superior para mejores oportunidades. De acuerdo al grupo de jóvenes con los que se trabajó, la mayoría aspiran a continuar con su educación superior en el Instituto Tecnológico Superior de Zacapoaxtla, entre las carreras que más les interesa son Ingeniería Mecatrónica, Ingeniería Forestal, e Ingeniería Informática.

La mayoría de los jóvenes se consideran libres, sin tener la obligación de compromisos familiares, con la apertura y disponibilidad de colaborar de diferentes formas en la localidad y con sus pares. Los jóvenes en Huahuaxtla se caracterizan por aprender cosas nuevas, si algo les interesa indagan más y gracias al acceso que hoy en día se tiene a Internet y a la posibilidad de establecer redes de temas similares en distintas plataformas son capaces de generar experiencias de aprendizaje de manera autónoma. De acuerdo a Pérez y Reyes (2006) estas características halladas en la localidad empatan con la redefinición del significado de ser joven en un contexto indígena, ya que implica una “búsqueda de nuevas formas de ser, de identificarse y de conseguir derechos: derecho a ser ‘ellos mismo’, a estudiar, a vestirse ‘juvenilmente’ y a convivir con los amigos” (citado en Pérez 2011: 72).

4.3 Prácticas digitales de los jóvenes de Huahuaxtla

Desde la postura de Pedrozo (2013) las redes comunicativas digitales “se han vuelto centrales en los modos de organización, las identidades y los estilos de vida que adoptan un significativo número de personas” (citado en Linne, 2018: 41). Las prácticas digitales consideradas como las actividades que los jóvenes realizan en su dispositivo móvil (Smartphone) se encuentran completamente ligadas a la influencia que las tecnologías digitales tienen hoy en día en la rutina diaria de cada persona, de acuerdo a Baym (2010) el uso intensivo de estas tecnologías ha modificado la manera de expresarse, comunicarse e informarse entre las generaciones jóvenes (citado en Linne, 2018: 41).

Gracias a la accesibilidad que los jóvenes actualmente tienen hacia estos dispositivos, es más frecuente que se genere un uso específico para cada actividad desarrollada dentro de la cotidianidad de los jóvenes. De acuerdo a Quijano (2018), existe un conjunto de prácticas visibles que de alguna manera resumen la importancia de lo que conforma la relación de los

jóvenes con las tecnologías digitales. Entre ellas “hay prácticas asociadas con las formas de identificación, la sociabilidad, la producción de contenidos, participación política, la sexualidad, la amistad, el trabajo, la cultura *maker*, el movimiento DIY (Do It Yourself, hazlo tú mismo)” (citado en Quijano, 2018: 24). Algunas de estas prácticas de acuerdo a Quijano (2018) se destacan por el aspecto cognitivo que comprenden, por ejemplo: “el desarrollo de una cultura visual (cultura de los memes, de Instagram, YouTube, videojuegos, selfies) o por las formas de repensar la participación política (Wikipolítica en México, Virtuágora en Argentina), la emergencia de la solidaridad en tiempos de catástrofe (como el caso de la organización ciudadana después del sismo del 19 de septiembre de 2017 en México), la educación y el aprendizaje (movimiento abierto, cultura libre) o la cultura DIY (como el joven argentino que imprime prótesis de manos en 3D y las regala a las personas que las necesiten)” (citado en Quijano, 2018: 24).

De acuerdo a las aportaciones que se realizaron por parte de los jóvenes de la localidad, es posible presentar una categorización sobre las prácticas digitales que se desarrollan día a día en la localidad para contemplar de manera organizada la información clave de esta investigación.

Las categorías parten del uso que los jóvenes le dan a su dispositivo móvil para facilitar y complementar sus actividades cotidianas, seguido de las actividades específicas que realizan:

- a) Uso en la rutina diaria
 - i) Activar su alarma de despertador, y desbloquearla cuando haya cumplido su función.
 - ii) Escuchar música mientras realizan actividades antes y después de asistir a la escuela, por ejemplo; mientras arregla su cuarto, se baña, desayuna, realiza tarea, mientras pasa tiempo con sus amigos, etc.
 - iii) Revisión del clima a través del buscador de Google para saber qué tipo de vestimenta utilizar durante el día o antes de acostarse para planear sus actividades del día posterior.
 - iv) Revisar la hora (esta actividad se realiza a lo largo del día).
 - v) Configuración de aspectos generales de su dispositivo móvil.

b) Comunicación

- i) Recibir o mandar a través de WhatsApp o Facebook a sus contactos y amigos.
- ii) Verificar anuncios o comunicados sobre actividades a desarrollar durante el día a través de un grupo en común en Facebook o por WhatsApp.
- iii) Recibir o realizar llamadas a sus padres.
- iv) Mantener una conversación con sus amigos a través de un grupo de WhatsApp.

c) Ocio

- i) Visualizar videos y memes que comparten amigos de Facebook.
- ii) Jugar videojuegos en su Smartphone o en otro dispositivo.
- iii) Navegar en redes sociales.
- iv) Tomar *selfies* o fotografías que les parezcan interesantes (compartirlas en redes).

d) Aprendizajes autónomos

- i) Búsqueda de tutoriales sobre temas de interés.
- ii) Descarga de aplicaciones para optimizar el funcionamiento de su equipo.
- iii) Búsqueda de material bibliográfico que complemente un tema relacionado a la escuela.
- iv) Exploración a base de prueba y error de su dispositivo.

e) Uso dentro del contexto académico

- i) Descarga de PDF.
- ii) Toma de fotografías y video para evidencias de aprendizaje.
- iii) Uso de calculadora como herramienta básica del teléfono celular.
- iv) Realizar búsqueda de información a través del buscador de Google.

De acuerdo a la categorización presentada, es posible afirmar que la incorporación del dispositivo móvil en la vida cotidiana de los jóvenes es un hecho constante en la realidad de cada uno, conforme a la categoría de “Uso en la rutina diaria” es importante enfatizar que ya se ha vuelto un hábito en los jóvenes el visualizar una pantalla móvil a la hora de despertar, ya sea para desactivar su alarma, ver la hora, y después ingresar de manera automática a Facebook, WhatsApp o alguna otra red social.

Cuando los jóvenes hablan sobre la configuración del dispositivo móvil como actividad específica de esta categoría, ha de considerarse que en algún momento del día realizan la activación de datos, se conectan a una red de wifi o bien, sincronizan su dispositivo con la red y horario y configuran sus notificaciones, llamadas entrantes, fondo de pantalla, etc.

Por otro lado, un factor relevante en la investigación se presenta en la categoría de “Comunicación”, ya que desde las prácticas que realizan los jóvenes con su dispositivo móvil pareciera que existe un canal de comunicación para cada generación y que el objetivo del teléfono celular se cumple según sea el usuario, es decir, los jóvenes de la localidad mantienen una comunicación convencional y se respeta el objetivo básico de un dispositivo móvil a partir del hecho de comunicarse con sus padres a través de una llamada o mensaje convencional, como se estableció en García y Monferrer (2009: 87), sin embargo, esto cambia cuando los jóvenes se comunican entre pares, ya que el canal de comunicación responde y se desarrolla completamente en un ámbito de las redes sociales.

La mayoría de los jóvenes se comunican por medio de WhatsApp, que es una aplicación de mensajería instantánea para Smartphone en la que se envían y reciben mensajes a través de una conexión de internet²⁴, este fenómeno que ocurre a partir del uso cotidiano de la aplicación de WhatsApp implica una nueva forma de comunicarse dentro de la comunidad juvenil, siendo parte fundamental la apropiación que existe hacia la tecnología e

²⁴ Como parte del desarrollo y evolución de la comunicación en plataformas digitales de hoy en día, en esta plataforma se añade mayor interactividad entre usuarios, ya que se pueden mandar archivos multimedia como imágenes y videos, es posible crear grupos de chat entre los contactos agregados, mensajes de voz sin límite de tiempo, mensajes multimedia realizar llamadas o video llamadas e incluso recientemente en el año 2017 se añadió como parte de una actualización que cada usuario tuviera la posibilidad de compartir a sus contactos un Estado, esta actualización cumple con la misma función que se da en plataformas como Instagram, Snapchat, y Facebook, ya que se espera mayor interacción entre cada usuario al momento de compartir fotos o videos que cada usuario prefiera.

Para mayor información consulte: <https://www.whatsapp.com/about/> (consultado el día 11 de octubre, 2019).

incorporación de los dispositivos móviles en la vida diaria de la localidad de Huahuaxtla. Retomando a García y Moferrer (2009), dentro de la localidad es primordial mantener una comunicación en tiempo real con familiares y personas cercanas, de igual manera desarrollar relaciones sociales por medio de las herramientas y funciones que promueven los dispositivos móviles.

La categoría de “Ocio” es denominada como tal debido a que son actividades realizadas en el tiempo libre de los jóvenes y la mayoría se caracteriza por ser actividades de entretenimiento, retomado ya en el estudio realizado en 2008 en colaboración con la Fundación Telefónica, la Universidad de Navarra y Educared, titulado “La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas. Retos educativos y sociales”.

Dentro de las actividades que mayor predominan en esta categoría se encuentra la navegación frecuente que realizan los jóvenes en la red social de Facebook.

Esta red social se caracteriza por ser una plataforma que ofrece al usuario la posibilidad de mantener el contacto con personas conocidas, compartir fotos o videos, realizar publicaciones e interactuar con las de tus amigos, pertenecer a comunidades más específicas a partir de la creación de un grupo, etc. ²⁵

²⁵ Para mayor información consulte: <https://about.fb.com/> (consultado el día 11 de octubre, 2019).

Una de las actividades que realizan los jóvenes con mayor frecuencia en Facebook consiste en la visualización e interacción de memes y videos cortos, esto gracias a que se facilita el acceso a videos que se encuentran en YouTube, que es otra de las plataformas digitales comúnmente conocidas y que su objetivo principal consiste en compartir videos. La diferencia entre estas dos plataformas de acuerdo al uso que los jóvenes de la localidad realizan, se presenta a continuación:

| Videos que comparten sus amigos en Facebook | Videos que buscan de acuerdo a sus intereses en YouTube |
|--|--|
| Memes | Música |
| Noticias | Tutoriales de acuerdo a su interés |
| Turismo en otros lugares | Información para trabajos escolares |
| Ideas en 5 minutos | Contenido digital de Youtubers |

Tabla 1. Comparación de prácticas audiovisuales entre Facebook y YouTube

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la Tabla 1 se presenta una comparación de la búsqueda y visualización de los videos que los jóvenes ven en la plataforma de Facebook y YouTube. No obstante, se infiere dentro de la investigación que el uso constante de Facebook para la visualización de este tipo de material audiovisual, se encuentra completamente relacionado por la cantidad de megas que se necesitan para cada aplicación, YouTube exige gran demanda de datos para navegar en internet mientras que Facebook en el paquete Plan Sin Límite es una red social gratuita.

Los tutoriales con los que los jóvenes interactúan en la plataforma de YouTube muestran gran impacto en la categoría denominada “Aprendizajes autónomos”, ya que a partir del interés personal que tiene cada joven sobre un tema en específico accede a esta plataforma y realiza la búsqueda de estos tutoriales, de igual manera se infiere que los jóvenes de la localidad acceden a este tipo de materiales ya que su estilo de aprendizaje implica una interacción con el material audiovisual que ofrecen distintos canales de la plataforma. A

partir de esta aportación, se refleja de manera evidente uno de los tipos de aprendizaje informal definido por Conner (citado en Cobo y Moravec, 2011: 116) el cual es el aprendizaje informal- intencional que contempla este tipo de aprendizajes autónomos desarrollados a través de plataformas como YouTube.

“Yo desde chiquito veía tutoriales, vi que no se necesita a fuerza un maestro, todo depende de uno”

Luis Fernando, Huahuaxtla, Puebla.

Una de las experiencias por parte de los jóvenes sobre este tipo de prácticas digitales ligadas al aprendizaje autónomo consiste en la participación de una actividad escolar que se realiza cada año en el Bachillerato General Oficial José María Morelos, denominada “Proyecto de emprendedores” el cual consiste en motivar a los estudiantes en poner en práctica conocimientos y habilidades desarrolladas en cada materia a través de un concurso interno entre estudiantes de distintos semestres. El proyecto que realizó uno de los alumnos ganadores junto con su equipo de trabajo consistió en la creación de un coche de control remoto a través de Bluetooth, gracias a los tutoriales que se encuentran en la plataforma de YouTube y el interés sobre este tema fue posible desarrollar dicho proyecto.

“A través de un programa hice la aplicación, gracias a YouTube, tomé varios tutoriales y así fue como se hizo”

Luis Fernando, Huahuaxtla, Puebla.

Gracias a esta experiencia, también es relevante mencionar el uso que se le da al Smartphone, ya que a través de la aplicación que se pudo instalar en su dispositivo móvil y una de las tecnologías que se incluye en el dispositivo como el caso de Bluetooth para la transmisión de datos entre distintos dispositivos fue posible generar este proyecto.

Por otro lado, en la categoría denominada “Uso dentro del contexto académico” fue posible destacar que los jóvenes de la localidad incorporan su dispositivo móvil como herramienta para el proceso de aprendizaje, de acuerdo a las aportaciones de los jóvenes que ya se encuentran en el ámbito de educación superior, coinciden en que utilizar su dispositivo móvil como herramienta en estos procesos ha sido de gran utilidad, ya que les es posible

tener a la mano la información específica que en su momento requieran, así como el aumento del uso de los dispositivos móviles dentro del aula.

“Sí le doy un uso diferente, descargo demasiados PDF, también lo uso para grabar tutoriales de proyectos, nos lo piden en la licenciatura, para recabar la evidencia tengo que grabar y tomar fotografías de la información”

Erick, Huahuaxtla, Puebla.

En comparación con las reglas de restricción que se establecen en el bachillerato respecto al uso de Smartphone durante las clases, a nivel superior los docentes son quienes involucran el uso de estos dispositivos como estrategias de aprendizaje, por ejemplo, se les pide a los alumnos que por medio de fotos y videos capturen la evidencia de los trabajos realizados y posterior a ello realicen un portafolio. De acuerdo a estas prácticas en los dispositivos móviles es posible presenciar una incorporación inmediata en las actividades cotidianas de cada joven.

Otra de las prácticas digitales relevantes a considerar en la investigación es la interacción que puede existir en redes sociales, específicamente en Facebook a través de comentarios en publicaciones que los jóvenes consideran trascendentes y esto a la vez genere algún tipo de aprendizaje informal.

A través de estas plataformas donde se puede interactuar con un grupo determinado de personas la mayoría de los jóvenes no interactúa de manera directa con el contenido que se postea, es decir, los jóvenes de la localidad consideran que muchas veces no es necesario realizar ningún tipo de comentario, sólo interactúan cuando ellos se encuentran estrechamente relacionados con el contenido a través de una etiqueta o manifiestan algún tipo de interacción a partir de *likes*.

“Sí, solamente si me etiquetan, si no me etiquetan siento que no me debo de meter y comentar como si fuéramos amigos de toda la vida”

Luis Fernando, Huahuaxtla, Puebla.

“Cuando suben memes y van dirigidos hacia una persona, hacemos burla, yo les comento o etiqueto a la persona que va dirigida”

Eduardo, Huahuaxtla, Puebla.

Cabe mencionar que gran parte del contenido que es compartido en Facebook radica en memes o videos de entretenimiento, incluso existen páginas específicamente creadas de Huahuaxtla en las que se comparte este tipo de contenido contextualizado.²⁶

Sin embargo, a partir del proyecto que se generó por parte de una joven de la localidad en donde se establece un espacio comunitario para la expresión y participación activa de la localidad, se genera un medio de interacción a través de Facebook mediante la creación de una página llamada “Kixmatikan Huahuaxtla” en donde se publican actividades programadas para las fechas festivas de la localidad, invitación a eventos que se encuentran relacionados con las costumbres de la localidad, videos y fotografías de las actividades, costumbres y de la localidad. Es importante recalcar que en esta página sí existe cierta interacción por parte de las personas de la localidad que siguen estos contenidos, y que la totalidad de los jóvenes reconoce esta página y el tipo de contenido.

²⁶ Estas páginas fueron halladas a través de la investigación on-line de páginas relacionadas en Facebook con dinámicas que permitieran concentrar las interacciones de los usuarios en esta red social, las páginas encontradas son: “Memes Huahuax” “Huahuaxtla Puebla” “Desman Huahuaxtla”.

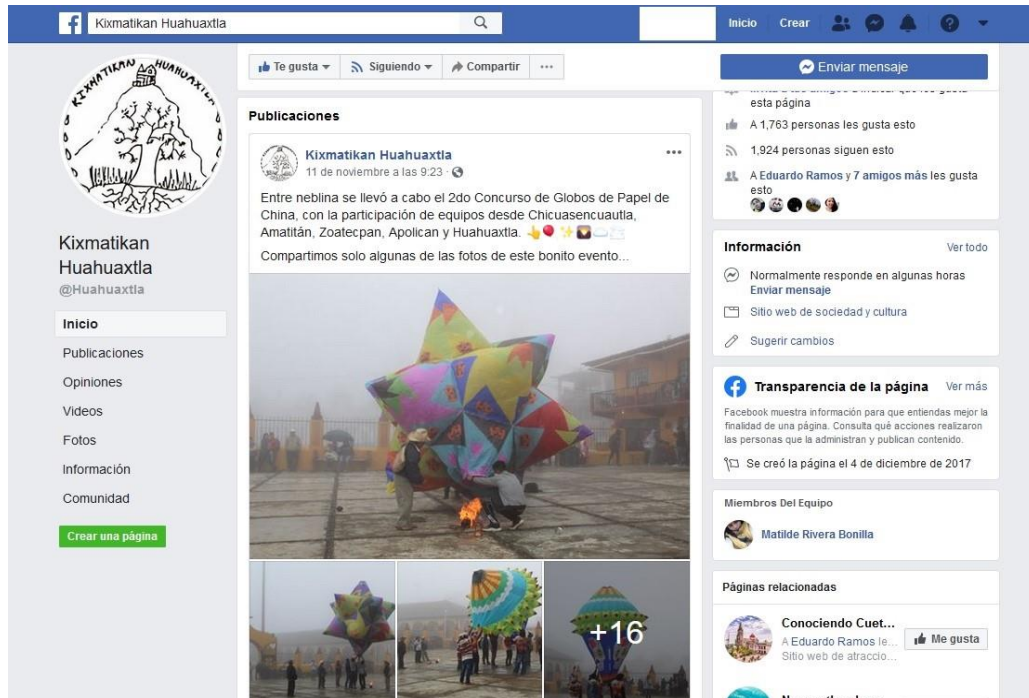


Imagen 3. Captura de pantalla, Inicio de Facebook / Kixmatikan Huahuaxtla

De acuerdo a la Imagen 3. Captura de pantalla, Inicio de Facebook / Kixmatikan Huhuaxtla es posible visualizar que 1,924 personas siguen el contenido y a 1,763 les gusta la página y que las publicaciones que realizan forman parte de prácticas digitales como la toma de fotografías y la acción de compartirlas en esta red social.



Imagen 4. Captura de pantalla, Videos que se comparten en Kixmatikan Huahuaxtla

En la Imagen 4, se exploró la sección de videos de la página y se destacan las actividades que se tienen por tradición en la localidad, así como el resultado de los videos realizados en el Taller de Vídeo impartido por compañeras de La Sandía Digital. Laboratorio de Cultura Audiovisual donde participaron jóvenes de la localidad.

De igual manera, las interacciones de los seguidores consisten en comentarios positivos sobre cada tradición, comentarios que reflejan orgullo, sentido de pertenencia y colaboración conjunta para llevar a cabo dichos momentos.

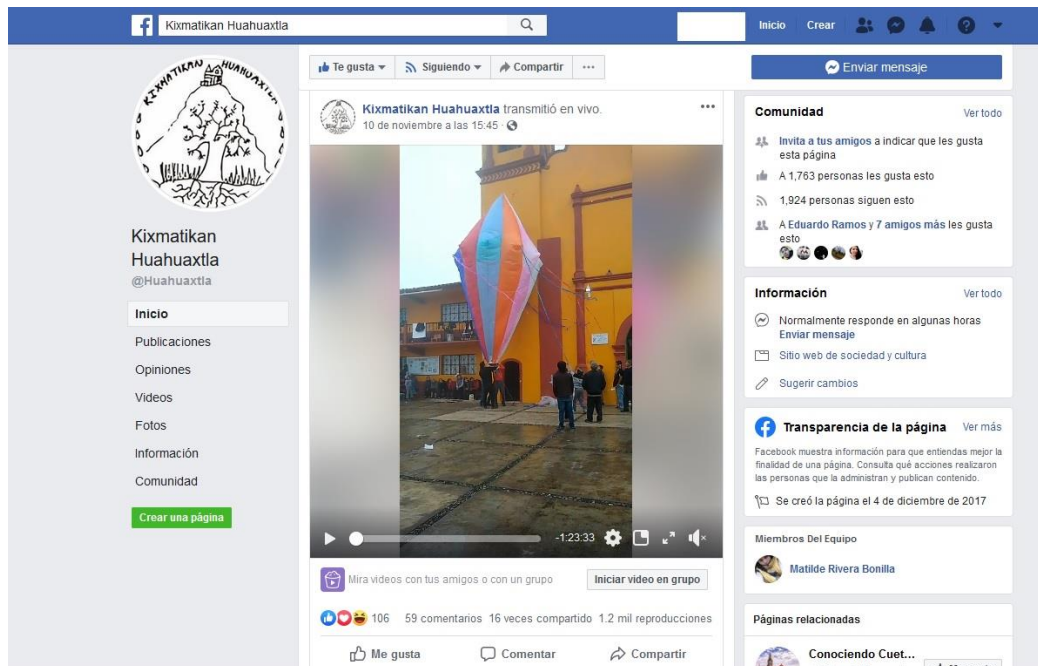


Imagen 5. Captura de Pantalla, Interacciones en publicaciones en Kixmatikan Huahuaxtla

Como se puede visualizar en la Imagen 5, a través de Facebook Live, se compartió un video en vivo del 2do Concurso de Globos de Papel y la interacción de los seguidores de la página consistió en 1.2 mil reproducciones, 59 comentarios y 16 veces compartida la publicación.

Dentro de los comentarios que se realizan, destacan las felicitaciones y la motivación para los participantes, de genera una dinámica de saludos y reconocimiento a personas de diferentes pueblos vecinos que de igual manera participan en esta actividad.

De acuerdo a estas interacciones, es posible destacar que sí existen espacios en redes sociales donde se puede desarrollar una red de información y gracias a las publicaciones que tienen como objetivo informar a los habitantes, se puede establecer cierto tipo de aprendizaje informal, haría falta realizar una investigación más precisa sobre el seguimiento de esta página y el impacto que tiene en los habitantes, no obstante gracias a la aportación de los jóvenes se infiere que la interacción con esta página se da de manera positiva.

Durante este capítulo se retomó la importancia de la concepción sobre la juventud, considerando que los jóvenes con los que se desarrolló esta investigación, se encuentran inmersos en un contexto indígena y construyen una autodenominación de sí mismos, de igual manera se hace evidente la participación activa de la comunidad juvenil en el entorno laboral, así como en la continuación de estudios a nivel superior. Por otro lado, se describe una categorización de las prácticas digitales llevadas a cabo por los jóvenes en su rutina diaria y que desde el marco referencia no se encuentra mucha diferencia en comparación con contextos urbanos.

Retomando a Conner (citado en Cobo y Moravec, 2011:116) en este apartado se hace evidente uno de los tipos de aprendizaje que plantea desde su aportación, el aprendizaje informal- inesperado el cual surge a partir de la interacción que se da en esta red social (Facebook) específicamente en esta página que tiene como objetivo dar un mensaje de comunidad y promover la participación de los habitantes no solo en las actividades organizadas de manera presencial, sino en dar seguimiento de lo que representa cada actividad desde quien lo experimenta en el momento y quien puede vivirlo de manera on-line.

Por otro lado, desde la iniciativa que presenta cada joven del Bachillerato General Oficial José María Morelos, una vez más se relaciona otro tipo de aprendizaje desde la postura de Conner (citado en Cobo y Moravec, 2011: 116) el aprendizaje informal- intencional, ya que son los jóvenes quienes a través de la plataforma de YouTube aprenden de manera intencional a partir de sus propios intereses.

CAPÍTULO 5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo se aborda el análisis e interpretación de los resultados que formaron parte del trabajo de campo a través de entrevistas aplicadas a personas clave para la investigación. La organización del capítulo inicia con los resultados desde la opinión de las personas encargadas en atender los Distribuidores de Servicio de Acceso a Internet y Telefonía Móvil, posterior a ello se presentan los resultados desde la opinión de las personas a cargo del establecimiento del Cibercafé y por último los resultados de las entrevistas aplicadas a los Jóvenes del Bachillerato General Oficial José María Morelos.

5.1 Desde la opinión de Distribuidores de Servicio de Acceso a Internet y Telefonía Móvil

En la localidad de Huahuaxtla, Puebla, existe alcance al acceso de servicios de telefonía móvil, pues en la localidad se encuentran tres establecimientos que ofrecen dicho servicio, los establecimientos pertenecen a la compañía de Telcel ²⁷ y se encuentran ubicados en la avenida principal de la localidad: Avenida Lázaro Cárdenas.

Para la aplicación del instrumento denominado “Entrevista a Distribuidores de Servicios de Acceso a Internet y Telefonía móvil” (ANEXO 3) se visitaron los tres Distribuidores Autorizados Telcel, en adelante DAT, y se aplicó la entrevista considerando como base la estructura del instrumento.²⁸

Cabe mencionar que la importancia de la opinión de las personas encargadas de estos DAT radica en la cercanía que se tiene con los usuarios que adquieren dicho servicio, es importante conocer el acceso de los jóvenes a los dispositivos móviles, en su caso Smartphone, así como la frecuencia que se tiene al acceder al servicio que ofrecen para recargas de tiempo aire y acceso a internet ilimitado.

De acuerdo a la información analizada, se puede concluir que los jóvenes de la localidad son los usuarios que mayor interés tienen en adquirir equipos Smartphone y, las características comunes que presentan los DAT al momento de que se les preguntó cuáles

²⁷ Empresa mexicana de telecomunicaciones y servicios de valor agregado parte del grupo de América Móvil que es una empresa en servicios integrados de telecomunicaciones en Latinoamérica.

²⁸ Para mayor descripción de la estructura del instrumento aplicado, ir a: CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA, apartado 4.3 Instrumentos.

creían eran las características principales por las que los jóvenes determinan el equipo a comprar son las que se presentan a continuación, el orden de las características es presentado por jerarquía, en primer lugar la característica primordial para el usuario y así sucesivamente:

| | |
|---|------------------------------|
| Características principales que la población joven busca en un Smartphone (DAT) | Buena cámara |
| | Tamaño y color |
| | Marca (Samsung y/o Motorola) |
| | Sistema operativo actual |
| | Memoria RAM |

Tabla 2. Características principales que se buscan en un Smartphone desde la opinión del DAT.

Fuente: Elaboración Propia.

Como se puede contemplar en la Tabla 2, los jóvenes de la localidad de Huahuaxtla, al momento de adquirir un celular Smartphone tienen como prioridad la resolución de la cámara, seguido del tamaño y color. De acuerdo a las referencias conceptuales sobre el uso de los dispositivos móviles, es importante realizar una relación en tanto a la principal característica por la que los jóvenes escogen un Smartphone, en este caso se infiere que la importancia que tiene una buena cámara en el dispositivo se debe a la “influencia de las TIC en reflejar la instantaneidad con que se presentan los hechos” (Croví, 2010: 127). Es decir, esa característica le permite al joven capturar de manera instantánea sucesos o acontecimientos que para él tienen gran significado y en muchos de los casos se comparte en la social media a través de un formato con calidad.

De acuerdo a los comentarios de las personas encargadas de cada DAT son muy pocos los jóvenes que se fijan en la capacidad de memoria o en el sistema operativo, sin embargo, sí se

presentan casos en los que la prioridad del joven sean algunas de las características ya mencionadas.

Por otra parte, un aspecto relevante al momento de aplicar el instrumento fue que en cada DAT se frecuenta la compra de celulares convencionales:

“El Alcatel 1050 se vende más, es mucha gente mayor, ese teléfono es como el pan de cada semana, ese teléfono se tiene que vender porque se tiene que vender”

Jessy, Huahuaxtla, Puebla.

Estos equipos son adquiridos por adultos mayores de la localidad, el monto de recargas de este sector de la población radica entre los \$50.00 y \$200.00 mientras que en la totalidad de los DAT las recargas de los jóvenes radican entre los \$30.00 y \$50.00.

La frecuencia de recarga por parte de los jóvenes coincide con la vigencia que se les da a partir del monto recargado, por ejemplo: \$30.00 equivale a tres días siempre y cuando sea recarga con “Paquete Amigo Sin Límite”²⁹. De acuerdo a esta aportación, los encargados de cada DAT coinciden en que, dentro de la población, los jóvenes son los que más recargas realizan, con una denominación de \$30.00 a \$50.00.

A continuación, se presenta una foto capturada en un DAT donde se especifica el tiempo que dura una recarga, así como los planes con los que se cuenta en el distribuidor, cabe mencionar que esta representación es de gran utilidad para los habitantes ya que así visualizan de una manera gráfica la vigencia de cada paquete, y es posible inferir que la selección de cada uno lleva por medio el uso que cada usuario le da a su teléfono móvil.

²⁹ Dentro del esquema de cobro que se maneja en Telcel, se encuentran paquetes que ofrecen diferentes servicios, los más comunes son Amigo Óptimo Plus que ofrece sólo el servicio de llamadas y mensajes pagando de \$3.98 a \$0.98 dependiendo del monto de la recarga, entre mayor sea el monto menor es el precio por minuto y, por otro lado, Amigo Sin Límite que es un esquema de cobro que incluye megas, minutos y mensajes ilimitados; así como, usar WhatsApp estando en México, Estados Unidos o Canadá. Además incluye Facebook, Twitter, Messenger, Snapchat e Instagram para uso nacional. (recuperado de: <https://www.telcel.com/personas/telefonía/amigo/tarifas-y-opciones-end/amigo-sin-limite> el día 29 de diciembre, 2019)



Imagen 6. Fotografía tomada en Distribuidor Autorizado Telcel, Huahuaxtla, Puebla.

Por otro lado, una de las preguntas que interesaban a la investigación se enfoca sobre el medio por el cual los usuarios adquirirían un teléfono celular, se consideraron los servicios que se ofrecen en los DAT y se preguntó si cuando los usuarios adquieren un equipo optan por pagos a plazo o lo adquieren de contado, los encargados de cada distribuidor coincidieron en que la compra de equipos es a través del pago en una sola exhibición o bien el sistema de apartado en donde una vez que liquiden el precio total se les entrega su equipo, para los jóvenes que son menores de edad se les pide que un mayor de edad sea el responsable de la línea telefónica.

5.2 Desde la opinión del Cybercafé

Un proveedor de servicios que ofrece acceso a Internet en la localidad de Huahuaxtla, Puebla, son los Cybercafé. Éstos son establecimientos que tienen como característica la renta de equipos con acceso a Internet y de acuerdo a Contín, son “equipamientos recreativos y de ocio en espacios urbanizados” (citado en Contín, 2001: 42).

En la localidad de Huahuaxtla, hay un total de tres establecimientos que ofrecen dicho servicio, la relevancia de considerar la opinión de las personas que atienden estos negocios es conocer de manera general las condiciones en tanto a infraestructura y posibilidad de

acceso a la red a través de equipos de cómputo, así como las actividades, frecuencia e intereses de los usuarios al acceder a la red. Para la obtención de información clave para la investigación se aplicó el instrumento de “Entrevista a Cibercafé” (ANEXO 4) el cual consistió en: Presentación, Datos Generales, Características del servicio y un apartado de Usuarios.³⁰

Dos de los establecimientos se encuentran ubicados en la calle principal de la localidad, la cual es Avenida Lázaro Cárdenas y uno al lado de Presidencia Municipal (Calle Guadalupe Victoria).

Cabe mencionar que dentro de las conversaciones que llegaron a establecerse con los locales, hay uno de estos lugares que tiene mayor popularidad y todos lo identifican con el nombre de “El ciber de Gus”, es el único de los cibercafés que como servicio adicional ofrece recargas telefónicas y es el único establecimiento en la localidad que ofrece recargas a otras compañías que no sean Telcel, por ejemplo: Unefon, Movistar y AT&T. Por otro lado, este ciber³¹ ofrece a los pobladores de la localidad el servicio de WiFi a domicilio, platicando de manera más detallada sobre este servicio, Gustavo, quien es el encargado de este establecimiento, comentó que se conecta a una red de antenas de la localidad y a los usuarios que adquieren este servicio se les brinda un router que se conecta por medio de una antena, los usuarios que han adquirido este servicio de WiFi a domicilio son aproximadamente nueve familias y de acuerdo a la opinión del encargado es un número considerablemente bueno, dependiendo del número de establecimientos que hay y del tamaño de la población.

Por otro lado, uno de estos establecimientos ofrece como servicio adicional renta de Xbox, y al preguntar por la frecuencia del mismo, comenta que los jóvenes y niños son los que acceden a este servicio, pero no es tan frecuente su visita ya que cuando destinan el tiempo para acudir a un ciber por lo general es para la realización de trabajos escolares.

Otra de las preguntas que se realizaron a las personas encargadas de este servicio, fue la calidad del acceso a internet que ofrecen, los tres establecimientos consideran que el servicio que ofrecen es de buena calidad, sin embargo, muchas veces influye la infraestructura, ambiente o saturación de la red, pero hoy en día la frecuencia de esas dificultades ha disminuido.

³⁰ Para mayor descripción de la estructura del instrumento aplicado, ir a: CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA, apartado 4.3 Instrumentos.

³¹ Expresión utilizada por la localidad para hacer referencia a algún Cibercafé.

De acuerdo al apartado de Usuarios, se les preguntó qué tipo de población acude a su establecimiento con mayor frecuencia y las tres aportaciones coinciden en su totalidad de que son los niños y jóvenes quienes hacen mayor uso de sus servicios. Se les solicitó que priorizaran las actividades que realizan los jóvenes de la localidad de acuerdo a su experiencia, se presentan a continuación en orden de jerarquía donde la primera actividad se posiciona de acuerdo a la prioridad y motivo de asistencia al cibercafé que han logrado identificar los encargados del mismo:

| | |
|---|---|
| Actividades que realizan los jóvenes cuando acuden a un Cibercafé | Escolares (Tareas, Uso de procesadores de texto, búsqueda de material bibliográfico, impresiones, etc.) |
| | Redes Sociales (Facebook, YouTube, Instagram, etc.) |
| | Ocio (Videos, Juegos on-line, películas, etc.) |

Tabla 3. Actividades que realizan los jóvenes cuando acuden a un Cibercafé.

Fuente: Elaboración Propia

Como se puede notar en la Tabla 3, el motivo principal por el cual los jóvenes acuden a un cibercafé de su localidad es por motivos escolares, sin embargo, una de las observaciones que realizaron los encargados de cada cibercafé es que este sector de la población realiza actividades simultáneas, es decir, al momento que el joven usuario ingresa al navegador para realizar su búsqueda escolar, de manera automática ingresa a Facebook o a YouTube para escuchar música.

Otro dato relevante para la investigación es la frecuencia con la que acuden los usuarios regulares a cada establecimiento y el tiempo que invierten en el uso de los equipos, de

acuerdo a las aportaciones de los encargados de cada establecimiento los jóvenes acuden de cuatro a cinco veces por semana en un lapso de dieciséis minutos a una hora.

5.3 Desde la opinión del joven de Huahuaxtla

Para continuar con el análisis de información que se obtuvo durante el proceso de investigación, se aplicó como instrumento una entrevista guiada (ANEXO 3) a cuatro de los jóvenes con los que se trabajó en el Taller “Creación de Contenido Digital”, siendo ellos informantes clave para tener un aproximado del uso de los dispositivos móviles por parte de este sector de la población. La entrevista consistió en una breve presentación del joven al que se le aplicó este instrumento, en esta sección se le preguntó qué era lo que más le gustaba de Huahuaxtla, a lo que la mayoría contestó que lo que más le gustaba era la naturaleza que podía ofrecerles a las personas de la localidad, así como un punto emblemático de la localidad, el cual es “El Cerrito de Guadalupe” y lugares que funcionan como punto clave de reencuentro como actividades cotidianas en la vida de los jóvenes, por ejemplo, las canchas de la plaza cívica o el atrio de la iglesia.

De igual manera se les preguntó sobre el uso que les daban a sus dispositivos móviles, el servicio de telefonía y la asistencia al cibercafé, una de las preguntas consistió en indagar acerca de las características que los jóvenes toman en cuenta al momento de adquirir un dispositivo móvil, las cuales se presentan en la Tabla 3, y al igual que se presentó desde la opinión de los Distribuidores Autorizados Telcel, se presentan en orden jerárquico:

| | |
|---|--|
| Características principales que los jóvenes indígenas buscan en un Smartphone | Memoria y procesador del equipo |
| | Buena cámara |
| | Comparación de precios (accesibilidad) |
| | Modelo |

Tabla 4. Características principales que los jóvenes indígenas buscan en un Smartphone.

Fuente: Elaboración propia

Como se puede apreciar en la Tabla 4, cuando se preguntó a los jóvenes cuáles eran las características principales por las que se inclinaban al momento de adquirir un dispositivo móvil la que más predominó consistió en la atención por la memoria y capacidad que el dispositivo puede brindarle al joven usuario, seguido de la prioridad que de acuerdo al personal del DAT destacaba. Otra de las características que es primordial en la elección de un dispositivo radica en realizar una comparación de precios y lo que puede ofrecer cierto modelo en comparación de otro, por ejemplo, Luis Fernando comentó:

“Busqué precios, porque vi, por ejemplo, un teléfono que era Samsung y costaba lo mismo que el que tengo ahora, y dije, pues cuestan lo mismo pero el otro no es de una marca muy reconocida, pero hace más que el Samsung, este es un ZTE y tiene mejores funciones”.

Luis Fernando, Huahuaxtla, Puebla.

De acuerdo a esta aportación se puede inferir que, si bien es cierto que gran parte de la gente indica como característica principal la resolución de una cámara, la mayoría de los jóvenes indígenas de la localidad ya realiza mayor selectividad de dispositivos, considerando otros factores importantes de las funcionalidades y el uso que cada uno le quiere dar a su dispositivo. De acuerdo al uso que se les dan a los dispositivos móviles en este caso el uso de Smartphone para la comunidad juvenil tiene mayor presencia el poder acceder a redes sociales, escuchar música, tomar fotos y videos y en ocasiones acceder a los videojuegos desde su dispositivo.

Una de las aportaciones que parece relevante destacar es que el principal objetivo del dispositivo móvil desde la postura de García y Monferrer (2009) es la comunicación, pero en este sector de la población llega a considerarse como un uso secundario, o al menos no con la estructura “formal” de un canal de comunicación, ya que desde las interacciones de los jóvenes existe una intención al querer expresar y/ o comunicar cierta aportación esto se puede concluir gracias a la adecuación, adaptación y nuevas herramientas que se van incluyendo en los dispositivos móviles, tal vez podría definirse como incluir distintas vías de comunicación.

Por otro lado, interesaba realizar preguntas acerca de las recargas telefónicas que los jóvenes realizan a sus dispositivos móviles, ya que puede brindar de manera general un panorama sobre la posibilidad de acceso a la red desde su Smartphone. De acuerdo a esta pregunta, las respuestas de los jóvenes fueron variadas, ya que un caso en específico no se encuentra dentro del rango común en el monto de las recargas que realizan, por lo general realizan recargas de \$30.00 a \$50.00 pero uno de los jóvenes aseguró que es muy rara la vez que realiza dicha recarga y a otro de los jóvenes su madre que se encuentra en la ciudad de Puebla es quien le realiza las recargas con un monto de \$100.00 para mantener la comunicación con su hijo. Cabe mencionar que los jóvenes son quienes trabajan para conseguir el ingreso económico que sustenta sus recargas telefónicas.

Respecto a la frecuencia con la que realizan llamadas telefónicas y envío de mensajes de texto convencionales (SMS) los jóvenes consideran que casi no realizan estas actividades, ya que prefieren estar con comunicación vía Facebook y WhatsApp.

De igual manera, se les preguntó sobre el motivo principal por el cual acuden a un cibercafé de la localidad y el total de los jóvenes entrevistados coincide en que su principal

motivo es por la necesidad de realizar trabajos escolares, el tiempo que invierten en el cibercafé no sobrepasa la hora, generalmente se concentran en realizar su investigación, imprimir, y al final deciden ver videos en YouTube o descargar música.

Seguido de estas preguntas se indagó concretamente en sus prácticas digitales, por lo que se solicitó que a partir de su postura señalaran las prácticas digitales que ellos consideraran tenían desarrolladas, por lo general los jóvenes asocian a las prácticas digitales como producto de una habilidad desarrollada en el ámbito escolar, se les preguntó qué era lo que ellos consideraban como práctica digital y todos coincidieron en que es una actividad que se puede realizar con cualquier tipo de dispositivo móvil y también se encuentran estrechamente relacionadas con las habilidades digitales que se desarrollan en el ámbito educativo a partir de diferentes materias como informática y sistemas operativos.

Se le pidió a cada joven que reflexionara sobre las prácticas digitales que se incorporaban a su vida cotidiana de manera rutinaria, para esto realizaron una breve descripción de la rutina que realizan día a día y hacen uso de su dispositivo móvil, en todos los casos de su Smartphone. De acuerdo a las rutinas descritas por los jóvenes, es importante destacar la transversalidad que tiene este dispositivo en el día a día de la localidad, la incorporación de las tecnologías en su vida cotidiana (Lemus, 2017) ya que desde que despiertan, realizan como práctica desactivar su alarma, revisar qué hay de nuevo en su *feed*, y contestar o mandar mensajes de buenos días, a lo largo de las actividades consecutivas como bañarse, hacer su cama y desayunar, escuchan música. De acuerdo a esto, Lemus (2017) habla sobre la apropiación de las tecnologías digitales que conforma procesos donde los jóvenes agregan importancia y significado a la expresión de sus propios gustos e intereses que se reflejan en la interacción con redes sociales, gestión de lazos entre pares, etc.

Durante su estancia en el Bachillerato General Oficial José María Morelos, no está permitido el uso de teléfonos celulares durante clase, por lo que los jóvenes comentan que sólo en su tiempo libre como horas sin clase o tiempo de receso acceden a su dispositivo e incluso comparten con otros compañeros juegos en línea. Al salir de la escuela, su rutina vuelve a ser la misma, ingresar a sus redes sociales, ver videos, escuchar música y en caso de tener algún trabajo escolar acudir a un ciber para la realización del mismo.

Otras de las prácticas digitales que comentaron los jóvenes se presentan en la toma de fotografías o videos de los sucesos cotidianos que se generan entre su círculo social, de igual manera acceden a videos de tutoriales, descargar música, ver películas, interactuar con distintas aplicaciones de su Smartphone, etc. Analizando estas prácticas digitales se les preguntó a los jóvenes si ellos consideraban que a partir de estas prácticas era posible desarrollar algún tipo de aprendizaje, esto relacionado directamente con el tema de la investigación, a lo cual los jóvenes en su totalidad respondieron que sí:

“Sí, porque, por ejemplo, si nosotros editamos una foto y esa foto le parece bonita a alguien, la otra persona nos va a pedir que le ayudemos a editar una foto parecida a esa foto, porque se podría decir que le parece interesante la práctica digital que nosotros estamos realizando y podemos apoyar”

Eduardo, Huahuaxtla - Puebla.

“Sí, porque puedo ir conociendo por mi propia cuenta, y a la vez puedo conocer diferentes usos que otros compañeros le dan”

Jacobo, Huahuaxtla- Puebla.

“Sí, para alguien que no sepa mucho es mejor tener el apoyo de alguien que ya lo conoce, y después entra la práctica”

Jorge, Huahuaxtla- Puebla.

“Yo digo que sí, porque me han tocado tardes que me da flojera salir y digo, voy a buscar en facebook, puede que alguien haya subido un video de un tema que me interesa, por ejemplo, el video de atar las agujetas de diferentes maneras, los guardé y pues es algo que aprendí”

Luis Fernando, Huahuaxtla- Puebla.

Considerando las aportaciones de cada joven entrevistado se les preguntó si alguna vez ellos han aprendido de un amigo en redes sociales o con cualquier otra práctica digital, uno de los jóvenes comentó que en efecto él sí había aprendido a realizar su correo electrónico y que

incluso hubo un intercambio de conocimientos, ya que la persona que le enseñó cómo crear su cuenta, posteriormente le pidió ayuda para que él realizara una retroalimentación sobre un dibujo que había realizado la otra persona, comentó que le pidió su punto de vista porque a él le gusta mucho dibujar.

Otra de las experiencias que compartieron los jóvenes y que es un elemento importante en la investigación es que ellos aprenden más por los videos que aparecen en Facebook en formato de tutorial, porque al momento de preguntarles concretamente si ellos aprendían de las publicaciones que compartían sus compañeros mencionaron que depende mucho del tipo de contenido que comparten sus amigos, ya que muchas veces son memes o aspectos que no aportan a sus intereses, y el fenómeno que está pasando con Facebook es que los jóvenes al ver publicaciones que les interesan y podrían aportar cierto conocimiento no interactúan retroalimentando o incluso realizando sus propias aportaciones, simplemente guardan el video o la publicación y en su momento lo aplican a su vida diaria, por ejemplo, Luis Fernando comentó que a partir de ver un video sobre cómo se realizaban diferentes ataduras para sus agujetas ahora las aplica, relacionando esto con un aprendizaje informal que los jóvenes tienen al alcance de la red.

Una de las aportaciones importantes de esta investigación es que los jóvenes sí creen que existe el potencial para aprender a través de redes sociales, siempre y cuando exista un adecuado uso dirigido hacia experiencias de aprendizaje con cierto contenido específico y quien interactúe con este contenido mantenga el mismo interés.

CONCLUSIONES

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la vida cotidiana de los jóvenes genera impactos imprescindibles en la investigación del desarrollo de estas tecnologías, el objetivo principal de esta investigación, consistió en describir la relación entre las prácticas digitales y el aprendizaje informal los jóvenes indígenas de la localidad de Huahuaxtla, Puebla, a partir de la identificación de las condiciones generales de acceso a internet y telefonía móvil, de igual manera parte primordial durante esta investigación consistió en observar y clasificar las prácticas digitales que surgen a través de la interacción con las tecnologías digitales, así como los tipos de aprendizaje informal a partir de estas acciones.

No obstante, la primera aportación y modificación a lo largo de esta investigación implicó que, a pesar de que al inicio se infirió en que el sector de la población con el que se desarrollaría esta investigación se identificaría como “jóvenes indígenas” por el contexto propio de la localidad de Huahuaxtla, Puebla, durante el trabajo de campo fue posible distinguir que: desde la postura de Pérez (2011) en relación a la construcción social, el ser joven como categoría social se construye desde referentes culturales específicos, considerando las diferentes dimensiones identitarias, para el caso de los jóvenes indígenas implica analizar las relaciones entre las identidades juveniles y las étnicas, así, en esta investigación se consideró una perspectiva multidimensional del hecho social ya que, por ejemplo, dentro de la localidad podría decirse que hay jóvenes que se identifican con ser jóvenes indígenas por contribuir a la permanencia de costumbres, tradiciones, lengua, etc., y jóvenes que sólo se consideren jóvenes en Huahuaxtla por considerar otros aspectos que tienen que ver con características más generales desde otros referentes culturales. Sin duda alguna para que se caractericen como “jóvenes indígenas” en el marco de esta investigación, de acuerdo a Pérez (2008:17) hace falta mayor investigación respecto a identificar en las comunidades indígenas rurales y urbanas cuáles son los ámbitos en los que los jóvenes construyen su presencia como tales y generan una construcción juvenil de la cultura.

Desde las aportaciones que se generaron a partir de esta investigación se destaca el autoconcepto que los jóvenes de la comunidad estudiantil y de la localidad tienen de sí mismos, el ser joven significa ser libre, se habla del aprovechamiento de las oportunidades que se presentan en su vida diaria, de igual manera ser joven en la localidad de Huahuaxtla trae consigo una serie de actividades a desempeñar dentro de la localidad como lo es la inserción al ámbito laboral ya sea en el negocio familiar u oficios que se mantienen en la localidad.

A partir del trabajo de campo y la relación que se desarrolló con cada joven es posible asegurar que la mayoría de los estudiantes con los que se trabajó del Bachillerato José María Morelos aspiran a continuar con sus estudios de nivel superior en el Tecnológico Superior de Zacapoaxtla, y se concluye que el mayor interés se encuentra enfocado a planes de estudio que tienen que ver con algún tipo de ingeniería, como lo son: Ingeniería Mecatrónica, Ingeniería Forestal, e Ingeniería Informática. Esto deja un punto referente de indagación a futuras investigaciones en el área de educación, sobre el interés que los jóvenes de la localidad reflejan en el estudio de una carrera en ingeniería, a partir de esta investigación se infiere que la incorporación de tecnologías digitales en la localidad de Huahuaxtla permite que los jóvenes se interesen por conocer las funciones, estructuras, procesos, etc. a partir de la continuidad en estudios superiores, por ejemplo, un caso referente que se mencionó durante esta investigación, es el servicio de acceso a internet en un Cibercafé brindado por un estudiante egresado de Ingeniería Industrial que fue precursor en ofrecer dicho servicio, generando un desarrollo de incorporación de las tecnologías digitales dentro de la localidad.

Por otro lado, en relación a los objetivos específicos de esta investigación, al plantear identificar las condiciones generales de acceso a internet y telefonía móvil así como los servicios y aplicaciones que utilizan los jóvenes de la localidad, fue necesario partir de la identificación del acceso y caracterización de los dispositivos móviles en el contexto de la localidad, por lo que se afirma que dentro de la localidad de Huahuaxtla existe acceso a la compra y permanencia de dispositivos móviles a través de Distribuidores Autorizados Telcel (DAT), cabe mencionar que esta red se ha estandarizado en la localidad por ser la única que aparentemente cumple con la infraestructura para brindar mayor señal y servicios en la localidad.

Otra de las aportaciones esenciales para las conclusiones de esta investigación es el hecho de considerar únicamente a los Smartphone como dispositivos móviles, esto debido a la totalidad del uso sobre estos dispositivos por parte de la localidad y jóvenes de Huahuaxtla, relacionando con los marcos referenciales de esta investigación, fue posible comprobar una de las funciones principales que plantea Valero (2012) respecto a las características principales de los dispositivos móviles, la cual tiene como objetivo el acceso en cualquier momento a internet, de acuerdo a la indagación durante este trabajo de tesis, se encontró que la mayoría de veces el acceso a internet se genera a través de la compra de datos móviles o bien, por asistir a un servicio de Cibercafé, realmente son muy pocas las familias en la localidad que tienen acceso a una red local desde su hogar.

Ahora bien, gracias a esta investigación se permitió distinguir las características que los jóvenes de la localidad consideran prioritarias para la adquisición de Smartphone, desde la opinión de los DAT se centra en la buena resolución de la cámara, mientras que desde la opinión de los jóvenes se enfocan en la memoria y procesador el equipo, cabe mencionar que a los jóvenes que se les aplicó esta entrevista tienen intereses afines a las tecnologías, por lo que se deduce que esta característica puede no ser estandarizada para todos los jóvenes de la localidad, es por eso que a partir de las observaciones y pláticas con los jóvenes se concluye que las características por las que un joven puede elegir su dispositivo móvil depende del uso que le quiera dar, a manera de reflexión estos hallazgos permiten abrir nuevas puertas a investigaciones referentes al interés particular sobre el cual un joven de la localidad adquiere estos dispositivos móviles, ya que como pudo concluirse en esta investigación, las características y o prioridades que un joven de la localidad busca en un dispositivo móvil, depende en gran medida del uso particular que se le da.

Dentro de este primer objetivo específico se enfatizó en el acceso que tienen los jóvenes a los Cibercafé y las actividades que realizan, concluyendo que las actividades que realizan los jóvenes en este establecimiento se encuentran estrechamente ligadas a actividades académicas, ya sea investigación, elaboración de trabajos académicos a través de procesadores de texto, etc. Un aspecto relevante para la investigación que se considera a partir de las aportaciones de cada encargado de estos establecimientos, son las actividades simultáneas que se realizan por parte de los jóvenes, lo cual genera una reflexión y nuevas

preguntas sobre esa simultaneidad de prácticas digitales que podrían estar generando algún tipo de aprendizaje. Por ejemplo, mientras los jóvenes realizan algún trabajo de investigación podrían acceder a Facebook y preguntar a uno de sus compañeros sobre un buscador confiable, lo cual podría generar un aprendizaje informal- inesperado (citado en Cobo y Moravec, 2011: 116) al mismo tiempo que encuentran a través de la exploración una herramienta útil en el procesador de textos.

Por otro lado, el segundo objetivo específico consistió en la observación y clasificación de las prácticas digitales que realizan los jóvenes de la localidad, por lo cual, a través de esta investigación, fue posible describir prácticas digitales desde dos realidades, una ligada a las interacciones en Facebook por parte de habitantes de la localidad de Huahuaxtla, y otra desde la indagación y categorización de las prácticas digitales desarrolladas por los jóvenes de la localidad.

Desde la primera perspectiva, es posible concluir que sí existen espacios en redes sociales donde se puede desarrollar una red de interacción que genera aportaciones y aprendizajes informales desde el conocimiento tácito de la localidad; la referencia que pauta esta conclusión es gracias a la creación de la página en Facebook denominada “Kixmatikan Huahuaxtla” que formó parte del proyecto de intervención cultural para la obtención de grado de Ana Salgado, joven de la localidad.

En relación a esta página, es importante concluir que la totalidad de los jóvenes reconoce y sigue el contenido que se genera, no obstante, por parte de ellos no se desarrolla tanta interacción en comparación con el resto de la localidad, gracias a esta investigación fue posible inferir que, aunque no se manifieste de manera explícita la participación de los jóvenes en esta página, sí se interactúa con ella de manera positiva y genera en ellos cierto tipo de conocimiento. Este acercamiento promueve grandes posibilidades de investigaciones futuras sobre el impacto que tiene en cada habitante el participar de manera activa a través de esta red social, de igual manera genera una gran reflexión sobre el seguimiento que se le debe dar a este impacto de la social media en la localidad.

Por otro lado, uno de los aspectos importantes dentro de esta investigación consistía en darle relevancia a los procesos intangibles que surgen a partir del acceso a las TIC y la

incorporación de las tecnologías digitales en las actividades cotidianas de los jóvenes, a través de la consideración de dinámicas que surgen en los medios sociales y la oportunidad de poder categorizar las prácticas digitales en relación a los aprendizajes informales que surgen durante estas interacciones.

Para esto, durante la investigación, las prácticas digitales se consideraron como actividades que incorporan el uso del dispositivo móvil y que se generan día a día en situaciones cotidianas, continuando con la reflexión que se plantea en Cobo y Moravec (2011), existe cierta falta de valor e interés a estas prácticas digitales en el sistema de educación formal y como se plantea a lo largo de esta tesis es posible dejar escapar muchas habilidades, y aprendizajes de cada estudiante, mediante el desarrollo de esta investigación, fue posible categorizar las prácticas digitales que desarrollan los jóvenes de la localidad, concluyendo que el uso que los jóvenes le dan a su dispositivo móvil facilita y complementa sus actividades cotidianas, resaltando que a partir de esta investigación se manifiesta que no se presenta mayor diferencia en tanto a las categorías que enmarcan las prácticas digitales de los jóvenes de la localidad como al inicio de la investigación pudo inferirse que existía gran diferencia entre las prácticas digitales de jóvenes en un contexto indígena. Estas categorías se engloban en: Uso en la rutina diaria, Comunicación, Ocio, Aprendizajes autónomos y el Uso dentro del contexto académico.

De acuerdo a estas categorías, es importante destacar la transversalidad que tiene el dispositivo móvil día a día en la localidad de Huahuaxtla, comprobando así la incorporación de las tecnologías en su vida cotidiana.

Durante esta investigación, se retomó a Lemus (2017) que habla sobre la apropiación de las tecnologías digitales que conforma procesos donde los jóvenes agregan importancia y significado a la expresión de sus propios gustos e intereses que se reflejan en la interacción con redes sociales, gestión de lazos entre pares, etc. Gracias a esta investigación, fue posible concluir que, a través del intercambio de experiencias en conjunto con la interacción de tecnologías digitales y las prácticas digitales de los jóvenes en la localidad, surgen aprendizajes de manera incidental, que de acuerdo a Conner (2009), este tipo de aprendizaje resulta de actividades de la vida cotidiana que se encuentran relacionadas con el trabajo,

familia o el ocio, reflejados en las categorías de las prácticas digitales de los jóvenes de la localidad.

Durante el proceso de investigación fue de vital importancia realizar un acercamiento general hacia lo que corresponde al aprendizaje, su filosofía, teorías y paradigmas que ayudan a comprender el origen y las posturas que enmarcaron al aprendizaje informal, siendo este parte fundamental del supuesto en la investigación, de igual manera se concluye que las TIC funcionan como herramientas en cada teoría y/o paradigma que promueve un fin específico de aprendizaje, ya que la tecnología lidera la creación de una nueva estructura en el aprendizaje y de oportunidades sociales, lo que queda como reflexión y pregunta abierta al concluir esta investigación es el interés de analizar el propósito para el cual las TIC están siendo usadas, si bien es cierto que en el marco de esta investigación se dio prioridad a aprendizajes informales, aún quedan muchos alcances e impactos que generan las TIC desde la incorporación rutinaria y automática.

Desde los resultados que se obtuvieron a partir de la investigación, cabe mencionar que muchos de esos espacios de ocio pueden ser de gran significado para los jóvenes de la localidad, estableciendo una estrecha relación que se presenta con el aprendizaje informal y las prácticas digitales que se encontraron durante la investigación. Gracias a esta investigación, existe la posibilidad de poder nombrar el tipo de aprendizaje informal que se ha desarrollado a través de los intereses personales y la incorporación de tecnologías digitales para generar un aprendizaje informal intencional y un aprendizaje informal inesperado. Por otro lado, otra de las aportaciones de esta investigación se destaca en la afirmación de los jóvenes sobre la potencialización de las redes sociales para generar estos aprendizajes, por lo que se queda a la espera de otra investigación en donde se implemente esta potencialización, o bien se propone brindar un seguimiento a la página de Facebook: “Kixmatikan Huhuaxtla”, donde ya interactúan los habitantes de la localidad y brinda contenido muy específico.

Ahora bien, la importancia de los dispositivos móviles hoy en día es que permean en las actividades que cada habitante y joven desarrolla en su vida cotidiana y, de manera implícita, ya existe gran protagonismo en la vida de cada persona. Es por eso que se sugieren nuevas aplicaciones de las TIC de manera trascendental que apoyen al aprendizaje y se generen habilidades que la mayoría de veces son ignoradas en un espacio de aprendizaje informal.

Esta investigación permitió una descripción de las prácticas digitales en relación a los aprendizajes informales que se generan de manera invisible (Cobo y Moravec, 2011), así como el enfatizar el uso social de las TIC desde los dispositivos móviles y describir de una manera vaga (en comparación con todas las interacciones que se generan) que sí existe relación entre las prácticas digitales de los jóvenes de la localidad y el desarrollo de aprendizajes informales.

“El ser humano es un ser intercontextual capaz de aprender de los recursos que lo rodean, haciendo de la vida un permanente estado de aprendizaje y adaptación que trasciende cualquier currículo o plan de estudios.”

(Sharples, Taylor y Vavoula, citado en Cobo y Moravec, 2011: 31)

BIBLIOGRAFÍA

14° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018. Asociación de Internet.mx

Acosta, A. M. P., Guerrero, F., & López, W. L. (2002). Siete conductismos contemporáneos: una síntesis verbal y gráfica. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, p.103-113.

Alejandro Mier. (2010, 10 de diciembre). Indígenas mexicanos apuestan a internet. BBC. Mundo, Ciudad de México. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2010/12/101209_mexico_indigenas_internet_rg

Almenara, J. C., & Cejudo, M. D. C. L. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*, p.186-193.

Asenjo, E., Asensio, M., & Rodríguez-Moneo, M. (2012). Aprendizaje informal

Bringué, X., Sádaba, C., & Tolsá-Caballero, J. (2011). La generación interactiva en Iberoamérica 2010. Niños y adolescentes ante las pantallas.

Contín, S. A., & Merino, S. U. (2001). Adolescentes: entre la escuela y el cibercafé. *Comunicar*, (17), 41-47.

Crovi Druetta, D. M. (2010). Jóvenes, migraciones digitales y brecha tecnológica. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, p. 119-133.

da Silva, C. A., & Ferreira, C. (2016). Las redes sociales y el aprendizaje informal de Estudiantes de Educación Superior. *Acción Pedagógica*, p, 6-20.

Donas, S. (2001). *Adolescencia y juventud en América Latina*. Ucol.

Estudillo, J. G. (2001). Surgimiento de la sociedad de la información. *Biblioteca universitaria*, p. 77-86.

Falco, M. (2017). Reconsiderando las prácticas educativas: TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Tendencias pedagógicas*

Herrera, H. H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. *Reflexiones*, p. 121-128.

Ibáñez Etxeberria, A., Vicent Otaño, N., & Asensio, M. (2012). Aprendizaje informal, patrimonio y dispositivos móviles: evaluación de una experiencia en educación secundaria. *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*.

Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Revista tecnología en marcha*.

Lemus, M. (2017). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, p. 161-172.

López, D. H., & García, J. L. (2010). Microculturas y cultura organizacional: construcción dialéctica en la organización. *Revista Facultad de Ciencias Económicas*, 18(1), 151-167.

Malillos, L. M. (2011). Jóvenes en redes sociales: significados y prácticas de una sociabilidad digital. *Revista de Estudios de Juventud*, (95), 31-43.

Notimex. (2012, 07 de marzo). Internet es considerado como servicio básico en México. El Economista. Recuperado de: <https://www.economista.com.mx/tecnologia/Internet-es-considerado-como-servicio-basico-en-Mexico-20120307-0084.html>

Notimex. (2017, 17 de mayo). Internet, próximo a convertirse en un servicio básico. Diario de Yucatán. Recuperado de: <http://yucatan.com.mx/tecnologia/internet/internet-proximo-convertirse-servicio-basico>

Pérez Ruiz, M. L. (2008). Jóvenes indígenas y globalización en América Latina. *Cultura y representaciones sociales*.

Pérez Ruiz, M. L. (2011). Retos para la investigación de los jóvenes indígenas. *Alteridades*, p.65-75.

Pessoa, M. T. R., Serrano, M. J. H., & Rodríguez, J. M. M. (2015). Aprendizaje informal, alfabetización mediática e inclusión social. Descripción de una experiencia. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, p.75-91.

Ramos |Mancilla, O. (2015). Internet y pueblos indígenas de la Sierra Norte de Puebla, México.

Ricaurte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital: abordajes críticos desde América Latina. Chasqui. Revista latinoamericana de Comunicación. p. 15- 28.

Rodríguez, P. M. P. (2004). Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX. *Tiempo de educar*, p.39-76

Ruiz Rodolfo. (2014, 30 de octubre). Una nueva regionalización para Puebla. La corte de los milagros. Recuperado de <https://archivo.e-consulta.com/blogs/corte/?p=5667>

Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loo-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, p. 127-137.

Sandoval-Forero, E. A. (2013). Los indígenas en el ciberespacio. Agricultura, sociedad y desarrollo, p. 235-256.

Schunk, D. H. (1997). *Teorías del aprendizaje*. Pearson educación.

Tamayo y Tamayo, M. (2003). El proceso de la Investigación Científica. 4ª. Edición. México: Limusa Noriega Editores.

Valero, C. C., Redondo, M. R., & Palacín, A. S. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. La educación digi**ANEXOS**

ANEXOS

ANEXO 1

Trabajo de campo, Huahuaxtla, Puebla.
Noviembre, 2018

Guía de observación

Fecha:

Lugar:

Objetivo específico: Identificar las condiciones generales de acceso a internet y telefonía móvil, así como los servicios y aplicaciones que utilizan los jóvenes de la localidad.

| ASPECTOS A OBSERVAR | DATO | OBSERVACIONES |
|--|------|---------------|
| No. de cibercafés | | |
| Tipo de conexión (telefonía móvil, redes inalámbricas, cable) | | |
| Distribuidor (prestadores de servicio) | | |
| Uso de dispositivos móviles en la vida cotidiana de la comunidad | | |

Observaciones de la dinámica en la localidad:

Entrevista a jóvenes del Bachillerato General Oficial José María Morelos

I. Presentación

Hola, la siguiente entrevista forma parte del proyecto “Aprendizaje informal a través de las prácticas digitales en jóvenes de la localidad de Huahuaxtla”. Agradezco tu tiempo y participación en las actividades del Taller “Creación de Contenido Digital” espero continuar con tus aportaciones.

II. Datos generales

1. ¿Cómo te llamas?
2. ¿Cuántos años tienes?
3. ¿Qué es lo que más te gusta de Huahuaxtla?
4. Para ti, ¿qué significa ser joven?

III. Uso de dispositivos móviles, servicio de telefonía y asistencia a cibercafé

5. Cuando adquiriste tu celular Smartphone, ¿qué características consideraste para elegirlo?
6. ¿Cada cuánto y de qué monto realizas tus recargas telefónicas?
7. ¿Tus padres te brindan el apoyo económico para las recargas o trabajas para conseguirlo?
8. ¿Realizas llamadas y mensajes de texto con la misma frecuencia que acceder a internet desde tu dispositivo móvil?
9. ¿Cuál es el uso general que le das a tu dispositivo móvil?
10. ¿Cuál es el motivo principal por el que acudes al cibercafé?
11. ¿Cuánto tiempo inviertes en el cibercafé?
12. ¿Cuáles son las actividades que realizas en el cibercafé?

IV. Prácticas digitales y aprendizaje informal

13. ¿Qué habilidades digitales consideras tienes desarrolladas?
14. ¿Cuál crees que es el motivo? (Escuela o interés personal)
15. Para ti, ¿qué sería una práctica digital?
16. Consideras que se puede aprender a través de las prácticas digitales? Por ejemplo:
17. Considerando las prácticas digitales, ¿alguna vez has aprendido de un amigo? Cuéntame la experiencia:

18. ¿Alguna vez un amigo ha aprendido de ti? Cuéntame la experiencia:
19. ¿Cuáles son las redes sociales que mayormente usas?
20. ¿Interactúas con tus amigos a través de las redes sociales?
21. Consideras que has establecido nuevas amistades a través de las redes sociales?
22. ¿Has aprendido algo en redes sociales?
23. ¿Crees que existe el potencial para aprender a través de las redes sociales?
24. ¿De qué manera aportarías a la red social para que los demás aprendieran de ti y tú de ellos?

Entrevista a distribuidores de servicios de acceso a internet y telefonía móvil

I. Presentación

La presente entrevista tiene como finalidad recuperar información acerca de la accesibilidad a Internet móvil de los habitantes de Huahuaxtla, así como los servicios de telefonía y la adquisición de equipos. Toda información recuperada será utilizada con fines de investigación educativa.

Agradecemos su tiempo y colaboración.

II. Datos Generales

Fecha de aplicación: _____

Ubicación del establecimiento:

III. Servicios que ofrece

¿Cuáles son los servicios que se ofrecen en su DAT (Distribuidor Autorizado Telcel)? Por ejemplo: Líneas nuevas, Renovaciones, Venta de tiempo aire, Venta de equipos a plazos, Tarifas fijas, etc.

IV. Usuarios

¿Qué tipo de población considera la más frecuente en tanto a la venta de tiempo aire?

¿Cuál es la opción que lo usuarios eligen para la permanencia de conexión que les permite acceso a Internet (Plan, _____ Recargas)?

De acuerdo a su experiencia considera que las recargas de tiempo aire que mayor predominan son las de tarifa (Por ejemplo, \$10.00): _____

Generalmente, cuando se realiza la compra de algún equipo, ¿el usuario opta por pagos a plazo o de contado?

¡MUCHAS GRACIAS POR SU TIEMPO Y COLABORACIÓN!

Entrevista a Cybercafé

III. Presentación

La presente entrevista tiene como finalidad recuperar información acerca de la calidad en el servicio de Internet y la rutina que realizan los usuarios al asistir al establecimiento.

Toda información recuperada será utilizada con fines de investigación educativa.

Agradecemos su tiempo y colaboración.

IV. Datos Generales

Fecha de aplicación: _____

Nombre del establecimiento:

Ubicación del establecimiento:

No. de Equipos de cómputo: _____

Otros servicios (Papelería, Xbox, Recargas telefónicas, Impresión, Escáner, Grabación de CDs, etc.):

III. Características del servicio

1. ¿Qué proveedor de servicio le ofrece el acceso a Internet?

2. ¿Cuál es el tipo de conexión que ofrece su establecimiento? (Red Digital de Servicios Integrados ISDN, Línea de Abonado Digital DSL, Cabledem, etc.)

3. ¿Considera que el acceso a Internet que ofrece es de calidad?

IV. Usuarios

4. ¿Qué tipo de población acude a su establecimiento? (Niños, adolescentes, jóvenes, adultos)

5. De acuerdo a su experiencia, considera que los usuarios que acuden a su establecimiento realizan actividades de:

Ocio (Videos, Juegos, Películas, etc.) Escolares (Tareas, Uso de Procesadores de Texto, etc.)

Trámites online (Consulta de CURP, etc.) Redes Sociales (Facebook, Twitter, YouTube, Instagram, etc.)

6. Considerando a los usuarios constantes que asisten a su establecimiento, ¿con qué frecuencia acuden dichos usuarios?

Una vez a la semana De dos a tres veces por semana De cuatro a cinco veces por semana

7. ¿Aproximadamente cuánto tiempo invierten los usuarios en el uso de los equipos?

Menos de 15 min De 16 min a una hora De una hora a dos Más

¡MUCHAS GRACIAS POR SU TIEMPO Y COLABORACIÓN!

ANEXO 5

Trabajo de campo, Huahuaxtla, Puebla.

Febrero- Marzo, 2019

Bachillerato General Oficial José María Morelos

Huahuaxtla, Puebla.

Planeación: Taller “Creación de contenido digital”

Elaborado e impartido por:

Oscar Ramos Mancilla

Lesli Dalet Cozatl Sevilla

Febrero- Marzo, 2019

Sesión 1

Objetivos:

- Generar un ambiente de confianza entre los facilitadores y el grupo, mediante dinámicas de integración que permitan la presentación de todos los que participan.
- Identificar las características de redes sociales, así como ventajas y desventajas a partir de la opinión y perspectiva de los estudiantes.

Contenidos:

Dinámica de integración con el grupo

Conceptualización de redes sociales

| Taller: Creación de Contenido Digital, Sesión 1 | | |
|---|-------------------------------|--|
| Imparte: Oscar Ramos Mancilla Lesli Dalet Cozatl Sevilla | Fecha: 27 de febrero, 2019 | Horario: 14:00- 15:00 Duración: 50 min |
| <i>Inicio</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <p>Bienvenida. Se dará la bienvenida al inicio del taller por parte de los facilitadores y se continuará la sesión con una dinámica de integración.</p> <p>Dinámica de integración: Pueblos y Ciudades</p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador entregará a cada participante una tira de papel con el nombre de un pueblo o ciudad. • Posteriormente indicar a los participantes que deberán encontrar a su pareja quien tiene la misma ciudad o pueblo. Una vez hallada la pareja se deberán presentar respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Quién eres tú? ¿Qué haces? ¿Por qué viniste a este taller? ¿Quién soy yo? ¿Qué hago? ¿Por qué vine a este taller? • Para finalizar la actividad, las parejas deberán presentarse mutuamente ante el resto del grupo. | | <p>15 minutos</p> <p>Tiras de papel con el nombre de pueblos de la Sierra Norte de Puebla, por cada pueblo dos tiras, depende el número de asistentes.</p> |
| <i>Desarrollo</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador iniciará la actividad a través de una pregunta al grupo ¿Qué es una red social? • A través de la participación de los alumnos, se irán relacionando las perspectivas del grupo para construir de manera conjunta un concepto de red social. | | <p>25 minutos</p> |

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Se dividirá al grupo en dos equipos a través de la técnica “Uno y dos”, a partir de un papel al azar se definirá qué equipo escribirá las ventajas y el otro lo que consideren como desventajas. • Pasarán integrantes de cada equipo para agrupar las ventajas y desventajas en el pizarrón. | Pizarrón, papelitos con palabra “Ventajas” “Desventajas”, plumones. |
| <i>Cierre</i> | Tiempo/ Recursos |
| <p>Para la actividad de cierre, se tomarán en cuenta las aportaciones del cuadro de ventajas y desventajas de las redes sociales construido por los equipos, se preguntará a los estudiantes:</p> <p>¿Qué esperan de este taller? ¿Cuál sería su aportación a la social media?</p> | 10 minutos Cuadro de ventajas y desventajas |
| Observaciones: | |

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Las aportaciones se anotarán en el pizarrón de manera esquemática para organizar las participaciones. • Al concluir con la participación de cada alumno, se realizará una breve explicación sobre las características y objetivos de Instagram y lo que se quiere lograr en el taller. • Se pedirá a los alumnos que a partir de la red escolar accedan a Play Store para descargar la App en su Smartphone. Se irán mostrando a través del proyector las capturas de cada momento para instalar la app. • Una vez instalada la app, se pedirá a los alumnos que creen su cuenta para Instagram, a través de un acompañamiento se irán especificando los pasos. Se brindará estrategia para su nombre de usuario/ cuentas vinculadas. | <p>Capturas de pantalla para instalar la App de Instagram desde PlayStore.</p> <p>Smartphone de cada estudiante, en caso de no contar con ello se prestará equipo para Instagram Web.</p> <p>Red Escolar con acceso a internet.</p> |
| <p><i>Cierre</i></p> | <p>Tiempo / Recursos</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • El cierre de sesión consistirá en la finalización de las cuentas personales de cada alumno. • Se pedirá que de tarea exploren la plataforma, para que en la siguiente sesión se despejen sus dudas sobre aspectos de plataforma y acceso. • Se agradecerá la asistencia a la segunda sesión del taller. | <p>10 min</p> <p>Cuentas creadas por los alumnos en Instagram</p> |
| <p>Observaciones:</p> | |

Sesión 3

Objetivos:

- Descubrir tipos de contenido, herramientas y funciones de Instagram a través de la interacción guiada de cuentas personales creadas por los alumnos.

Contenidos:

Funciones y herramientas en Instagram

| Taller: Creación de Contenido Digital, Sesión 3 | | |
|---|-----------------------------|--|
| Imparte: Oscar Ramos Mancilla Lesli Dalet Cozatl Sevilla | Fecha: 01 de Marzo, 2019 | Duración: 50 min |
| <i>Inicio</i> | | Tiempo/ Recursos |
| Bienvenida: <ul style="list-style-type: none"> • Se dará la bienvenida a los alumnos a la tercera sesión del taller, a partir del juego “La papa caliente” se preguntará a los alumnos si interactuaron con la app en casa, o después de la sesión anterior qué fue lo que se les dificultó y qué fue lo que más les gustó. • Se irán retomando las participaciones de cada alumno | | 10 min Pelota “Papa caliente” |
| <i>Desarrollo</i> | | Tiempo/ Recursos: |
| <ul style="list-style-type: none"> • Al concluir la actividad de la papa caliente, se pedirá a los alumnos que vuelvan a tener presente ¿Qué tipo de contenido quiero aportar a la red? • Una vez definida la aportación, se hará una reflexión sobre la importancia de reflejar lo que eres en redes sociales y el objetivo que tiene publicar cierto tipo de contenido. • Para continuar con la actividad se pedirá a los alumnos que accedan a las herramientas que ofrece Instagram, se explorará la app y explicará cara ícono a partir de capturas de pantalla. • Se pedirá a los alumnos que accedan a > Editar perfil y en > Biografía realicen una breve descripción de lo que quieren reflejar en esa plataforma digital. • De igual manera, se trabajará y explicará el apartado de >Configuración > Privacidad y seguridad, etc. | | 35 min Capturas de pantalla de los íconos de Instagram Smartphone, cuenta en Instagram |

| <i>Cierre</i> | Tiempo / Recursos |
|---|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Se pedirá a los alumnos de tarea que tomen fotos de momentos que quieran capturar y compartir de acuerdo al objetivo de su perfil. • Concluiremos la sesión con una interacción general entre los usuarios de cada alumno con una dinámica de follow y followback. | 15 min |
| Observaciones: | |

Sesión 4

Objetivos:

- Conocer y explorar diferentes apps que servirán para la edición de fotografías mediante la instalación en su Smartphone y diferentes estrategias que permitan generar un canal de comunicación a partir de publicaciones / historias.

Contenidos:

Fotografías significativas, interacción multimedia, edición de fotografías a través de app.

| Taller: Creación de Contenido Digital, Sesión 4 | | |
|--|-----------------------------|---|
| Imparte: Oscar Ramos Mancilla Lesli Dalet Cozatl Sevilla | Fecha: 06 de Marzo, 2019 | Duración: 55 min |
| <i>Inicio</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida, se saludará al grupo de manera respetuosa y armónica. • Se pedirá que el grupo se divida en equipos de manera libre, una vez que estén conformados los equipos, se dará la indicación de que es momento de compartir las fotos que crean reflejen sus objetivos de contenido digital a sus compañeros y expliquen el porqué de la fotografía. | | <p>15 min</p> <p>Fotografías tomadas de tarea</p> |
| <i>Desarrollo</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Como actividad de desarrollo, se realizará una presentación de las apps que mayormente se utilizan para la edición de fotografías desde el móvil. (VSCO, PicsArt, HUJI) • Se solicitará a los alumnos que descarguen la app que ellos prefieran, una vez instalada, se importarán las fotografías que tomaron y se comenzará con una | | <p>35 min</p> <p>Instalación de aplicaciones para editar las fotografías, acceso a red para</p> |

| | |
|---|-------------------------------------|
| <p>edición de manera personal, explorando cada app y filtro, herramientas, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez terminada su fotografía editada, se exportará de la app y se publicará en Instagram, explicando los pasos para postear una fotografía y estrategias que pueden servir para mayor alcance. | <p>descargar desde la App Store</p> |
| <p><i>Cierre</i></p> | <p>Tiempo/ Recursos</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • En el momento de cierre, se solicitará que exista interacción hacia las fotografías de cada compañero por parte de cada usuario en su tiempo libre. (Comentarios, like) | <p>5 min</p> |
| <p>Observaciones:</p> | |

Sesión 5

Objetivos:

- Generar un espacio de interacción en Instagram que permita el intercambio de conocimientos, opiniones, aportaciones en la social media.
- Crear contenido digital en tiempo real para transmitir con otros usuarios o historias de Instagram.

Contenidos:

Fotografías significativas, interacción multimedia, edición de fotografías a través de app. Apropiación de interacciones con el contenido creado por pares de manera significativa.

| Taller: Creación de Contenido Digital, Sesión 5 | | |
|--|-----------------------------|---|
| Imparte: Oscar Ramos Mancilla Lesli Dalet Cozatl Sevilla | Fecha: 07 de Marzo, 2019 | Duración: 50 min |
| <i>Inicio</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida, se saludará de manera armónica a los alumnos y se comenzará preguntando: ¿Quién siguió interactuando en la plataforma? ¿Presentaron alguna dificultad? • Se dará seguimiento a las aportaciones de los alumnos | | 10 min |
| <i>Desarrollo</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Se pedirá a los alumnos que ingresen a >Tu historia, de Instagram. Se explicará a detalle cada herramienta disponible, filtros, texto, ubicaciones, stickers, etc. • Una vez explicado de manera general, se pedirá que salgan del salón y vayan a un espacio libre, deberán de actualizar su historia de Instagram reflejando su propio estilo, harán uso de distintas herramientas, incluso se dará la opción de transmisión en vivo, explicando de qué manera funciona. | | 30 min Acceso a internet, Instagram |

| | |
|--|--------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Cuando hayan concluido la actividad, ingresarán al salón y comentarán si tuvieron alguna dificultad y retroalimentarán las publicaciones de sus compañeros. | |
| <i>Cierre</i> | Tiempo / Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Se pedirá que para la siguiente sesión preparen una galería para su perfil de Instagram, donde refleje el estilo propio de cada alumno con el objetivo que se propusieron al inicio. • De igual manera, se dará el anuncio que la siguiente actividad será la de cierre y si tienen alguna propuesta para esa sesión será bienvenida. | 10 min |
| Observaciones: | |

Sesión 6

Objetivos:

- Integrar los conocimientos desarrollados durante las sesiones del taller mediante la publicación de contenido en la cuenta de Instagram de los alumnos.

Contenidos:

Conocimientos aplicados, edición, reflexión sobre el uso y contenido en redes sociales

| Taller: Creación de Contenido Digital, Sesión 6 | | |
|---|-----------------------------|---|
| Imparte: Oscar Ramos Mancilla Lesli Dalet Cozatl Sevilla | Fecha: 08 de Marzo, 2019 | Duración: 55 min |
| <i>Inicio</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Se da inicio a la sesión mediante un saludo de bienvenida y se preguntará si ya está lista su galería. • Se pedirá que mediante una lluvia de ideas comenten qué fue lo que se trabajó a lo largo del taller. | | 15 min |
| <i>Desarrollo</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Se brindará un espacio “libre” en donde los alumnos podrán editar la galería que han trabajado a través de las diferentes herramientas y estrategias que se brindaron, se brindará apoyo en caso de ser necesario. • Al concluir su actividad se proyectará el siguiente video para reflexión: https://www.youtube.com/watch?v=25EmzeM3A7w&t=440s | | 30 min Galería de los alumnos Video |
| <i>Cierre</i> | | Tiempo/ Recursos |
| <ul style="list-style-type: none"> • Al concluir el video se les pedirá a los estudiantes que expresen qué opinan del video presentado, generando un momento de reflexión ante el contenido que se comparte en redes sociales. • Se concluye el taller agradeciendo la participación y constancia de cada uno. | | 10 min |
| Observaciones: | | |

