

EL APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN EL BACHILLERATO: ENTRELAZAR LAS ACTIVIDADES COTIDIANAS CON EL ESTUDIO USANDO TECNOLOGÍAS DIGITALES

JOAQUÍN HERNÁNDEZ GONZÁLEZ
CUITLÁHUAC I. PÉREZ LÓPEZ
NENA MINOA RESÉNDIZ GARCÍA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

TEMÁTICA GENERAL: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
(TIC) EN EDUCACIÓN

RESUMEN

Los jóvenes usan Internet y los dispositivos digitales para actividades de entretenimiento y comunicación. Las habilidades digitales usadas con sus pares son transformadas al participar en trabajos académicos. El propósito de esta investigación fue describir las habilidades digitales de los estudiantes de bachillerato en su interacción cotidiana y las habilidades digitales construidas con la mediación de los docentes. Esta investigación es cualitativa interpretativa y fue realizada en un bachillerato universitario. El enfoque sociocultural de la cultura y el aprendizaje fueron el marco interpretativo. Entre los resultados, destaca un uso episódico de los dispositivos digitales, el entrelazamiento en los usos de la tecnología digital en la interacción cotidiana y en el estudio, y el apoyo de los docentes en la generación de habilidades digitales al realizar búsquedas en Internet y la escritura.

Palabras clave: estudiantes, bachillerato, habilidades digitales, alfabetización digital, Internet.

Introducción

Las tecnologías digitales se presentan como la bandera del cambio y la innovación en la vida cotidiana. En los distintos medios de comunicación social, como los noticieros de televisión o los

periódicos, aparecen cotidianamente notas con las últimas novedades en teléfonos celulares o anuncios sobre servicios de conexión a Internet en los hogares. En nuestro país hay una incorporación creciente de Internet. La Asociación Mexicana de Internet (2015) afirma que los usuarios de Internet en 2013 eran 53.9 millones, entre los cuales destacan aquellos con edades entre 13-18 años (26%) y los de 19-24 años (20%) que suman el 46%. Los jóvenes constituyen el grupo de edad que cuenta con mayor uso y familiaridad con Internet.

Estudios sobre uso de celulares e Internet por los jóvenes

Las tecnologías digitales tienen en los niños y jóvenes a sus usuarios principales. A nivel internacional Livingstone, Haddon, Gorzig y Ólafsson (2011) realizaron una investigación en Europa, en 35 países, sobre el uso de internet en los niños. Los autores describen una diversidad de resultados que analizan con el modelo de las oportunidades y riesgos que abre el uso de Internet; las oportunidades son el acceso a la información, el contacto con sus compañeros y familiares y la realización de tareas escolares, los riesgos son exponerse al acoso, pornografía y el uso indebido de información personal. Una de sus conclusiones es que mientras los niños aprenden a usar más Internet y las computadoras, ellos disminuyen los riesgos y daños a que pueden exponerse.

Mascheroni y Ólafsson (2014) ampliaron el estudio a otros siete países, la edad de 9 a 16 años y analizaron también el uso de los teléfonos celulares. Afirman que los niños y jóvenes están creciendo en una ecología convergente de medios en la que las oportunidades significativas de socialización, aprendizaje, creatividad y participación son proporcionadas por los medios en línea y, de manera creciente, los medios móviles. Destacan, entre sus resultados, que escuchar música, mirar videos musicales y las redes sociales están en la parte superior de la lista de actividades diarias; mientras que otras actividades como buscar información para satisfacer la curiosidad, apoyar el trabajo escolar y los juegos son actividades diarias menos frecuentes.

Boyd (2014) realizó una investigación cualitativa amplia, en los Estados Unidos de Norteamérica, sobre los chicos en las redes sociales. Ella indagó cómo las redes sociales han evolucionado de una mezcla de tecnologías a un conjunto de sitios y servicios (affordances) que permiten a los participantes crear y compartir su propio contenido. El deseo de los adolescentes de una conexión social y autonomía ahora son expresadas en las redes públicas (MySpace, Facebook, Twitter, Instagram).

Por otra parte, Arribas e Islas (2009) en una investigación con jóvenes mexicanos identificaron un uso amplio de las tecnologías digitales para entretenimiento y contacto con los compañeros y, con una frecuencia menor, apoyar el trabajo escolar. En la medida que los servicios de Internet fueron accesibles a una mayor población en Latinoamérica, los temas de estudio se abrieron hacia el acceso

y la apropiación de los celulares inteligentes e Internet en estudiantes mexicanos (Crovi y López, 2013) o los consumos culturales y la participación en las redes sociales entre jóvenes argentinos (Morduchowics, 2013). En Colombia, la incorporación de servicios de Internet y uso de celulares llevó a Arango, Bingué y Sábada (2010) a destacar la aparición de nuevas generaciones “conectadas” por medio de la red. Winocur (2009) afirma que en Internet los jóvenes encuentran todo lo que, en las culturas juveniles, es importante y significativo para mostrar y compartir con otros. Las investigaciones anteriores consideran que los celulares e internet aparecen como objetos culturales, naturalizados en su uso y como un mundo simbólico virtual al que se accede mediante un clic.

Perspectivas teóricas

Los jóvenes que estudian no pueden ser vistos sólo como alumnos sino que la escuela, y los docentes, deben considerarlos a la vez como jóvenes y atender a sus experiencias y los significados que movilizan en sus aprendizajes (Weiss, 2012; Hernández, 2008). En este contexto, el diseño de la investigación se enmarca en los aportes de la sociología de la experiencia escolar (Dubet y Martuccelli, 1998) en lo referente a los procesos de socialización como la interiorización de las normas; el desarrollo de estrategias para avanzar en los estudios; y los procesos de subjetivación que le dan sentido a su experiencia y que les permiten establecer una distancia reflexiva con lo social.

Giddens (1998), en su teoría de la estructuración social, plantea la existencia de un vínculo entre el individuo y la sociedad, de tal manera que el individuo es social desde un inicio y la sociedad se reproduce por las prácticas de los individuos. La sociedad se concibe como sistemas de intercambio y con flujos constantes entre los subsistemas que la componen, como los que se generan entre el subsistema económico y social con la escuela. La escuela socializa a los individuos y, también, les demanda que elaboren un proyecto de vida reflexivo para enfrentar las incertidumbres económicas y los riesgos de la vida social.

El concepto semiótico de cultura es un marco integrador de las experiencias sociales y la subjetivación realizada por los individuos. En efecto, la sociedad existe como sistemas de intercambios que se reproducen por las prácticas realizadas por los grupos de individuos. Sin embargo estas prácticas son tejidas por ellos mismos y cambian de acuerdo a los significados atribuidos a sus acciones en lugares y momentos específicos. La cultura la podemos concebir como un ensamblaje de textos y contextos que enlazan distintos significados y orientan las prácticas de los individuos (Geertz, 1987). El contexto es lo que rodea a la participación, pero también las mediaciones de contextos anidados (currículum, escuela, aula), y los significados que se recrean en la experiencia de los jóvenes. En la medida en que los sujetos participan en las prácticas sociales, ellos amplían su conocimiento de los significados, y realizan una co-construcción de las prácticas culturales en que participan (Cole 1999).

Los dispositivos digitales son objetos culturales en tanto son artefactos que son utilizados para ciertos fines y su uso genera un significado social, del que los sujetos se apropian. En efecto, el aprendizaje de las funciones mentales superiores es concebido por Vigotsky (1979) como el desarrollo de formas de pensamientos complejas y con un control voluntario. Leontiev, por su parte, destaca la participación social que realizan los adultos, al organizar las prácticas en distintos contextos sociales, y las mediaciones puestas en juego para generar una apropiación del conocimiento por los aprendices. En la apropiación los sujetos generan un sentido interno de su significado y lo sitúan en un contexto cultural, vinculan la actividad con los significados y las formas de hacer algo (Cole 1999:130-132). El aprendizaje sociocultural está mediado por la participación en actividades y da lugar a formas de pensamiento novedosas, al dar significado a nuevas experiencias y organizarlas de manera abstracta y, no obstante, vinculada a experiencias sociales específicas (Wenger 2001).

Propósito y preguntas de investigación

La investigación tiene como propósito describir las habilidades digitales utilizadas en la interacción cotidiana entre estudiantes de bachillerato, así como analizar la mediación de los docentes en el aprendizaje de habilidades digitales en el conocimiento escolar.

Se plantean las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuáles son las características de las habilidades digitales que muestran los estudiantes en su interacción social?

¿Cómo los estudiantes dan una forma distinta a las habilidades digitales usadas en la interacción social al realizar trabajos de investigación documental en asignaturas escolares?

Método

El método utilizado en esta investigación fue cualitativo e interpretativo, en tanto estuvo dirigido a elaborar una descripción de la acción significativa de los sujetos en un contexto particular (Flick, 2004). El estudio fue realizado en espacios públicos y un aula del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), plantel Sur, de la Universidad Nacional Autónoma de México, el trabajo de campo fue realizado a lo largo de 2014 y 2016. El CCH es un bachillerato propedéutico y fue una de las propuestas innovadoras de la Universidad a principios de la década de los setentas.

El procedimiento general utilizado en esta investigación fue el enfocamiento progresivo de las preguntas de investigación, en esta forma se pasa de indagar en contextos generales a enfocar contextos específicos. Partimos de preguntas amplias y recolectamos datos en contextos abiertos donde los estudiantes mostraban sus habilidades digitales y, después, en actividades de escritura.

El trabajo de campo consistió en 15 observaciones no participantes, diez en espacios públicos y cinco en un aula, y 20 entrevistas breves semi estructuradas estudiantes. Los estudiantes entrevistados, con edades entre 17 y 19 años, fueron seleccionados entre aquellos que usaban un dispositivo digital en la explanada central y de un grupo de 4º semestre, que cursaba la asignatura de Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental IV.

Descripción Analítica de Resultados

Las actividades juveniles son características de los grupos de compañeros y amigos, en donde los medios digitales potencian la comunicación y comentarios en las redes sociales, entre otras. En este avance de investigación, sólo presentamos una caracterización general de las habilidades digitales en la interacción social y luego enfocamos el uso de habilidades digitales en el estudio.

Las características de las habilidades digitales en la interacción cotidiana

A lo largo de las primeras semanas de trabajo de campo, identificamos que la mayoría de los estudiantes portaban un teléfono celular, sea que lo trajeran en sus bolsillos, mochilas o en la mano. Entre los estudiantes entrevistados, observamos que la mayoría eran teléfonos inteligentes. En las observaciones, registramos un uso de los celulares durante episodios breves en actividades de entretenimiento como escuchar música, tomar fotos y videos, ver imágenes, jugar videojuegos y consultar sus redes sociales como Facebook o WhatsApp, en lugar de uno frecuente o intensivo. Curiosamente, el uso menos frecuente de los celulares fue para hablar. (Una descripción amplia de estos episodios se encuentra en Hernández y Reséndiz, en prensa).

A lo largo del trabajo de campo, observamos también a chicos ocupados en distintas actividades en sus celulares, tabletas y computadoras portátiles. La destreza en la escritura de mensajes, los ratos ocupados en sus videojuegos, las sonrisas al observar juntos una imagen, el movimiento del cuerpo al escuchar música y la facilidad para sentarse en casi cualquier sitio y escribir un texto, fueron evidentes. Los chicos muestran un manejo diestro de sus dispositivos digitales y con facilidad hacen uso de las distintas aplicaciones que tienen. Esta característica de la facilidad y efectividad es un rasgo principal de las habilidades digitales.

En entrevista, unas chicas comentan que guardan fotos que les toman a sus amigos “guapos” o les producen efectos graciosos y, a veces, las intercambian en la red. Las habilidades digitales para conectarse a Internet e intercambiar imágenes o textos es algo común.

Así mismo, las chicas y chicos afirmaron que es frecuente el uso de las redes sociales, especialmente de Facebook y WhatsApp, para comunicarse con sus amigos y compañeros. Iván (18 años) dice: *“Las ventajas de tener Internet en tu celular es..., si necesitas algo... buscarlo rápido pero... te distraes también en las redes sociales...”*

Los usos escolares de las tecnologías digitales también se producen en espacios abiertos. Los chicos y chicas muestran habilidades digitales básicas enfocadas en los programas informáticos para escribir textos y hacer presentaciones. En entrevistas, la mayoría de los chicos afirman que usan el Word de Windows y el Power Point para elaborar sus trabajos escolares.

Concebimos a las habilidades digitales, siguiendo a Buckingham (2008), como una organización de actividades al usar de manera efectiva dispositivos digitales y que aporta un sentido, en un contexto social y cultural específico; de tal manera que se genera una capacidad para coordinar la acción y revisarla junto con los otros participantes en una práctica cultural, sea como comentario o reflexión acerca de las experiencias e imágenes a los textos compartidos en Internet.

Los contextos del aprendizaje de las habilidades digitales

El uso de los dispositivos digitales se origina en los contextos familiares y escolares. En distintas entrevistas, encontramos:

Carlos B. (17 años), hijo de un pequeño comerciante, dice: *“Como... una buena parte de mi familia vive en la casa de mis abuelos pues ahí compramos una computadora para que todos la usáramos, después fuimos usando internet”*.

En tanto Edgar S. (17 años), de una familia de universitarios, afirma: *“Pues desde pequeño usaba la computadora (de mí papá)... utilizaba los programas que tenía instalados, los juegos y todo eso. En la (enciclopedia) Encarta, me ponía a buscar animales o algo así”*.

Las diferencias en las dos familias marcan un contraste en las condiciones de acceso y, en una cierta forma, una apropiación diferenciada.

Existen también diferencias debido a la escuela de procedencia de los chicos. Frida (18 años) apunta al uso de las computadoras desde la escuela primaria, para hacer dibujos y en secundaria para elaborar textos, con un acceso temprano. En tanto chicos como Carlos tuvieron acceso a una computadora casi al terminar la secundaria.

De hecho, en las entrevistas los chicos apuntan a que exploraron el manejo de la computadora y algún amigo les ayudó a resolver problemas. Al preguntarle a José P. (18 años) ¿cómo aprendió a usar la computadora? Afirmó que: “...*primero con la práctica y luego preguntando cómo se hacen las cosas a un amigo... o investigando en la computadora (probar los comandos en la pantalla)...*”.

Los contextos familiares y de amistad constituyen formas de apoyo para que los chicos exploren el funcionamiento de las computadoras. Además, conviene tener presente las horas de exploración y práctica, que apoyan el aprendizaje exploratorio y de práctica autónoma.

Boyd (2014) destaca que la facilidad de uso de las computadoras tiene una historia y que, en buena medida, esta historia es desconocida por las nuevas generaciones. Ella critica la noción de nativos digitales pues simplifica la discusión acerca de la facilidad en el manejo de los dispositivos digitales; hace que se pierdan de vista las desigualdades sociales que existen entre los estudiantes con contextos familiares dispares.

Internet y las habilidades digitales en la realización de actividades escolares

Los estudiantes enfrentan la demanda de usar sus habilidades digitales en el ámbito de la organización académica del conocimiento, al hacer búsquedas en Internet de un tema, y aprender la escritura de textos expositivos. Estas habilidades digitales de mayor complejidad son planteadas en distintas asignaturas.

En entrevista, Luis (18 años) afirma: “*(La computadora) Me ayuda en la escuela porque estoy tomando Administración y Mercadotecnia... con los programas de diseño, como Corel Draw me ayuda a diseñar publicidad, editar los slogans con Illustrator, presentaciones y todo eso con Prezi, yo lo hago en mis equipos...*”

Luis describe cómo en las asignaturas se usan programas informáticos especializados y la forma en que sus habilidades digitales se diversifican más allá del procesador de textos.

También entrevistamos a estudiantes con habilidades digitales excepcionales. Iker B. (18 años) dice: “... *uso la Mac (Apple) para editar videos, hacer podcast, editar imágenes, todo lo que sea edición. En cambio, las presentaciones las hago en Windows...*” Añade que: “*Estoy realizando una exposición para Ciencias Políticas... es sobre la comunicación que hay en el vecindario (donde vivo); también estoy haciendo un Podcast (grabaciones de audio digitales) para un concurso aquí en el CCH...*”.

Iker describe habilidades digitales complejas propias de un productor de contenidos. Participa en un grupo organizado por docentes, de los talleres de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental, para un concurso de videos, podcasts (grabaciones de audio) y carteles que están disponibles en Internet (en CCH Mediateca).

La planeación de distintas actividades y el apoyo de los docentes en las asignaturas facilitan que los estudiantes se apropien de habilidades digitales especializadas. Cassany (2012) nos recuerda que las computadoras son una fuente de aprendizajes al realizar actividades en contextos reales.

Hicimos observaciones no participantes en un grupo de la asignatura de Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental IV (4º semestre). El docente nos facilitó el acceso y pude registrar la unidad temática correspondiente a las investigaciones documentales sobre un tema de su interés en Internet. El docente ofrece las pautas para redactar los textos, los revisa, hace comentarios a todo el grupo sobre los sitios confiables en internet.

Al preguntarles a estudiantes sobre sus búsquedas documentales, dicen:

a) Luis Alberto (17 años) afirma: *“En cualquier (buscador de Internet), solo pongo la palabra o su definición y aparecen (los documentos).”* Él enuncia una actividad de búsqueda simple en la que basta con escribir unas palabras.

b) Luisa M. (17 años) plantea que: *“Buscamos en Google... ponemos, por ejemplo... si vamos a investigar un animal... ponemos el nombre del animal y...conectores como características o palabras claves para encontrar páginas que sean confiables...”* Las búsquedas son más elaboradas pues se recurre a conectores, que pueden acercarse a términos técnicos o conceptos vinculados a campos académicos.

c) Vanessa M. (18 años): *“En Física, hacemos unas prácticas en equipo y luego buscamos información en Internet. El profesor da unas fuentes, hacemos una exploración de las lecturas, el maestro nos pide definiciones... Se trata de leer (el texto), poner lo más importante en nuestras palabras, lo describimos... sacas lo más importante, lo lees de nuevo, entonces haces la redacción tu misma...”*. Aquí la búsqueda se hace más elaborada, se compara la información y se selecciona el contenido. La información significativa es parafraseada y resumida para escribir un texto.

Conviene mencionar que los dos primeros chicos son de segundo semestre y la chica está en cuarto, ella forma parte del grupo observado.

Gasca (2010) realizó una investigación sobre las habilidades de lectura y búsqueda de información en Internet con estudiantes del CCH. Entre sus resultados, destacan: a) los estudiantes manejan la computadora pero no hacen búsquedas especializadas; b) son lectores navegadores pues escanean la información sin una meta clara; y c) en la lectura del hipertexto, no llegan a la lectura estructurada que permita la elaboración de síntesis y confrontación con la realidad. Los estudiantes requieren el apoyo de los docentes para orientarse en Internet y hacer lecturas críticas de los textos revisados.

López y Orozco (2012) afirman que la participación en la búsqueda de artículos, la lectura y síntesis de información en un texto nuevo y el manejo de un esquema tipo reporte, hace partícipes a los estudiantes de la escritura de textos académicos y la investigación como proceso, de acuerdo a su nivel de estudios.

A manera de conclusiones

Primera, los usos de las tecnologías digitales en la interacción juvenil están orientados hacia la comunicación y el entretenimiento, compartiendo gustos en música, videos e intereses en temas particulares. Las habilidades digitales de los chicos se basan en su manejo de los dispositivos como una apropiación funcional y, en varios casos, avanzan hacia el intercambio de contenidos, al publicarlos en el Facebook.

Segunda, las habilidades digitales que los chicos muestran en su interacción social se extienden al ámbito escolar. No obstante, tienen una transformación pues los saberes que ellos usan ahora se insertan en las asignaturas académicas, con su organización jerárquica del contenido y métodos de indagación, estos saberes ceden su lugar a una organización conceptual del conocimiento.

Tercera, pensamos que el ámbito académico abordado en las asignaturas del bachillerato y la información consultada en Internet aparecen como un conjunto de nombres de disciplinas y núcleos temáticos, identificables por palabras clave, y se requiere la orientación de los docentes en los resultados de sus búsquedas. En especial, la escritura es un aprendizaje que demanda resolver problemas de seleccionar información, verificar que sea confiable y redactar un texto coherente en que exponga un tema y llegue a conclusiones. Los docentes, por su parte, orientan y revisan a los estudiantes en su escritura; acercan a los estudiantes a convertir sus textos en reportes académicos.

Por último, el desarrollo de Internet y sus distintas formas de representar el conocimiento requiere, cada vez más, que los chicos sepan orientarse en un océano de información e identificar los sitios con información confiable. Internet es un espacio virtual en el que aparecen los discursos y

narrativas sociales, las disciplinas y métodos científicos y las formas y consumos culturales que han moldeado a la civilización moderna. Las habilidades digitales de escritura y lectura para participar en el conocimiento académico se hacen más complejas, debido a la multiplicidad de recursos disponibles en Internet y las posibilidades de trabajo interactivo que apoya.

Referencias

- Asociación Mexicana de Internet (2015), 11º estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015. México: AMIPCI Televisa. Disponible en: https://amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf (Consultado el 5 de abril de 2016).
- Arango, Germán, Bringué, Xavier y Sábada, Charo (2010), La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos, Anagramas (Colombia), Vol. 9, (17), pp. 45-56.
- Arribas, Amaia e Islas, Octavio. (2009) Niños y jóvenes mexicanos en Internet. Razón y palabra (México), 14, núm. 67, pp. 1-6.
- Boyd, Dana (2014) It's complicated. The social lives of networked teens. New Haven: Yale University Press.
- Buckingham, David (2008) Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital, Buenos Aires: Manantial.
- Cassany, Daniel. (2012), En línea. Leer y escribir en la red, Barcelona: Anagrama.
- Cole, Michael (1999), Psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro, Madrid: Morata.
- Colegio de Ciencias y Humanidades. Mediateca del CCH Disponible en: <http://mediateca.cch.unam.mx/audio/album/4/1er-concurso-de-podcast-cch-unam>. (Consultado el 5 de abril de 2016).
- Crovi, Delia y López, Rocío (2013), ¿Cómo se apropian los universitarios de las tecnologías digitales? Jóvenes estudiantes de la UNAM se expresan, en Delia Crovi (2013) Jóvenes y apropiación tecnológica. La vida como hipertexto, México: UNAM, pp.39-79.
- Dubet, Francois y Martuccelli, Danilo (1998), En la escuela. Sociología de la experiencia escolar, Buenos Aires: Losada.

- Flick, Ulrich (2004), *Introducción a la investigación cualitativa*, Madrid: Morata.
- Gasca, Ma. Alejandra (2010), *Desarrollo de la literacidad crítica en Internet en estudiantes mexicanos de Bachillerato*. Memoria del Congreso Internacional Europa/América Latina, ATEI. Alfabetización mediática y culturas digitales. Disponible en: http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/desarrollo_de_la_literacidad_critica_en_internet_en_estudiantes_mexicanos_de_bachillerato.pdf. (Consultado el 5 de abril 2016).
- Geertz, Clifford (1987) *La Interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- Giddens, Anthony (1998) *La Constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración social*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Hernández G., Joaquín (2008), *El trabajo sobre la identidad en estudiantes de bachillerato: reflexividad, voces y marcos morales*, México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Hernández G. Joaquín y Reséndiz G. N. Minoa (en prensa) *La Construcción sociocultural de las habilidades digitales en el bachillerato. De la interacción cotidiana al estudio*. Revista Mexicana de Investigación Educativa, vol. 22, núm. 73:
- Livingstone, Sonia, Haddon, Leslie, Gorzig, Anke & Ólafsson, Kjartan. (2011) *Risk and safety on the Internet: The perspective of European children. Full findings*, London: LSE, EU Kids Online.
- López, Óscar y Orozco, Judith (2012) *La investigación documental como vía de aprendizaje. Una mirada crítica*. Textos de didáctica de la Lengua y de la Literatura (España), núm. 59, pp. 42-49.
- Mascheroni, Giovanna & Ólafsson, Kjartan (2014) *Net Children Go Mobile: risk and opportunities*. 2nd Editions, Milano: Educatt.
- Morduchowicz, Roxana (2013), *Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantallas*, Buenos Aires: FCE.
- Vigotsky, Lev (1979), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona; Crítica.
- Weiss, H., Eduardo (2012a), *Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivación*, Perfiles Educativos, (México), vol. XXXIV, núm. 135, pp. 134-148.
- Wenger, Etienne (2001), *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*, Barcelona: Paidós.
- Winocur, Rosalía (2009), *Robinson Crusoe ya tiene celular*, México: Siglo XXI-UAM.

