

Victorinox digital: redes sociales en el aula

Fecha de recepción: agosto 2019

Fecha de aceptación: octubre 2019

Versión final: diciembre 2019

Sergio Magallanes (*)

Resumen: El teléfono celular es sin duda hoy la especie tecnológica dominante, su evolución ha generado cambios conductuales sustanciales. Las actividades vinculadas al input/output de información, su edición y distribución en la cotidianidad, están asociadas al *smartphone* el cual se constituye como un “Victorinox digital”, a partir del cual docentes y estudiantes pueden configurar un set de herramientas con el fin de explorar diferentes entornos binarios, transformando el aula en un escenario global en donde las inteligencias múltiples se vinculen configurando espacios de aprendizaje en un “no lugar” construidos con bits de tintes multicultural.

Palabras clave: Nómada digital – educación - mochila digital - Victorinox digital

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 110]

Introducción

Se desarrolló desde el Departamento de Tecnologías de la Escuela Nacional Adolfo Pérez Esquivel, dependiente de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN), una propuesta que involucró a las redes sociales y fundamentalmente a los *smartphones* como herramientas de debate y producción de contenidos académicos.

La evolución tecnológica experimentada en las últimas décadas ha facilitado el desarrollo del modelo de hiperconexión, en donde los cibernautas exploran en forma continua nuevos contextos binarios que evolucionan y nacen en forma constante. Es una realidad que el advenimiento de los dispositivos móviles inteligentes ha cambiado la forma en la que las personas interactúan con un ecosistema de medios digitales.

Este contexto tecnosocial y las nuevas formas de interacción de alguna manera queda expuesto en el informe presentado por el *Global System for Mobile Communications (GSMA)* redactado en el 2018, en el cual se expresa que aproximadamente cinco mil millones de personas están conectadas a una red móvil, lo que representa a dos tercios de la población mundial. Es importante destacar que para muchos de estos usuarios el teléfono celular es el único o principal canal para acceder a *Internet* y servicios que se desprenden de las aplicaciones que crecen en forma paralela al uso de los dispositivos, las cuales apuntan a un diseño minimalista de fácil navegación y valor agregado. En la actualidad, dentro de la tienda *Google Play* existen aproximadamente nueve millones de aplicaciones móviles, en *App Store* 2.5 millones y 700 mil en *Windows*, lo cual habla de un universo de aplicaciones que se expande.

Por otro lado el informe de GSMA muestra que en Latinoamérica la adopción de teléfonos inteligentes ha aumentado en los últimos años, pasando de menos del 15% de las conexiones en 2012 a poco más del 50% a mediados de 2016, y se espera que esta tasa de crecimiento se mantenga constante para el 2020, para cuando se estima un 78% de penetración en suscriptores únicos. En este contexto, la utilización de lo que se de-

nomina *desktop*, haciendo referencia al uso de la PC, se está dejando de lado en todo el mundo y ya uno de cada cuatro usuarios de Internet es exclusivamente móvil.

En el mismo informe se observa que en nuestro país un 94% del uso de *Internet* está destinado a las aplicaciones instaladas en los *smartphones*, de las cuales las más usadas son las vinculadas a las redes sociales y de mensajería. En Argentina las redes sociales más populares son *Facebook* e *Instagram*, con 61% de utilización en el total, mientras que en mensajería *Whatsapp* detenta un 90% de uso.

Si a este contexto de las comunicaciones digitales de nuestro país analizados por la GSMA se le suman los datos de ese mismo año que surgen de la consultora digital *ComScore*, en donde Argentina lidera a nivel mundial el ranking de países con mayor cantidad de minutos móviles promedio por persona con 5.653, seguido por Brasil con 4.489 minutos anuales, Estados Unidos con 4.075, Francia con 3.497 y Canadá con 3.607. Estamos en un contexto tecnosocial particular que se orienta indudablemente a un uso cada vez más marcado de los *smartphone*, uso que sin duda impactará en los procesos de educación formal e informal.

Ante estos datos es casi obvio que el *smartphone* se constituye como una tecnología digital disruptiva a nivel global, y particularmente en los diferentes entornos donde el aprendizaje tiene lugar, ampliando las fronteras del ecosistema educativo, constituyendo un proceso de enseñanza ubicuo, donde la combinación de la portabilidad y la expansión de las redes *WiFi* permiten que el aprendizaje suceda en cualquier lugar y en cualquier momento, en donde el *maestro/aprendiz* tiene el control del tiempo, el espacio y la forma de interacción. Si bien la frontera entre los ámbitos escolares y extraescolares nunca se manifestó del todo claro, hoy resulta mucho más polarizado sus límites, debido a las tecnologías digitales que transforman el tiempo y el espacio escolar en otra dimensión, (una más asociada la vida en red), mezclando lo escolar con lo no escolar y viceversa. El modelo de hiperconexión consolidado por los *smartphones* se encuentra fuertemente ligado al entrete-

nimiento y a los espacios de ocio en “la Internet”, sobre todo a las redes sociales, las cuales generan estructuras de relaciones sociales sin límites precisos, irrumpiendo en todos los espacios (incluso en el áulico el cual ya es imposible pensarlo como un espacio con límites físicos). Bajo estas características el trabajo en el aula se redimensiona y expande con el uso de los *smartphones*, en donde el trabajo en equipo ya no solo se piensa en una actividad intra-áulica, sino que, las tecnologías permiten que el aula se convierta en un *no lugar* con bancos y paredes de bits, poblada por avatares que entran y salen modificando con su presencia virtual el aprendizaje. Un simple trabajo en equipo adquiere indudablemente un plus cultural y cognitivo diferente, en donde los contenidos disciplinares son en esencia los mismos que se encuentran en el contexto analógico, pero con diferentes formatos que se ajustan a la dimensión digital, dando la posibilidad de ser modificado y reconstruido por todos los actores del ciberespacio, en donde la práctica soporta varias combinaciones; emergiendo un modelo que se apoya sobre polialfabetismo demandado por los procesos de globalización de un mundo en estado *WiFi*.

Experiencia de trabajo

Entendiendo que el sismo tecno-social provocado por los dispositivos digitales móviles tiene como epicentro al teléfono celular llamado *smartphone* o teléfono celular inteligente, el cual si bien mantienen algunas características heredadas de sus antecesores como la portabilidad y la individualidad, han incorporado otras como la interactividad y conectividad, construido sobre una plataforma informática móvil con capacidad de almacenar datos y realizar actividades semejantes a las de una minicomputadora, se propuso desde el Departamento de Tecnologías de la escuela Nacional Adolfo Pérez Esquivel, dependiente de la Universidad nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN), trabajar con una propuesta que involucró a las redes sociales y fundamentalmente a los *smartphone* como herramientas de debate y producción de contenidos.

Bajo este contexto se decidió trabajar con los estudiantes de tercer año. La elección se tomó en función de la predisposición del grupo al proponerles trabajar con sus dispositivos móviles en un debate con Twitter y la realización de toma de notas en diferentes formatos (texto, audio e imágenes), con *WhatsApp*.

La actividad propuesta en el espacio de *Tic's* se organizó en dos bloques de trabajo; el primero de ellos, se centró en el uso de la red social Twitter y el segundo sobre *WhatsApp*.

Trabajo sobre Twitter

Para el trabajo sobre esta herramienta se les solicitó una semana antes a su uso que todos se hicieran una cuenta en dicha red social (el 82% ya disponía de una cuenta en *Twitter*). A la semana siguiente al comenzar la clase se les preguntó si sabían armar redes locales con sus celulares, la respuesta fue la esperada: *sí*. Posteriormente se les pidió que sacaran sus teléfonos celulares, que se pusieran de acuerdo y armaron cinco *access point* (puntos de acceso), en donde los celulares se transformaron en servidores de Internet para quienes no disponían de conexión a datos.

Posteriormente se propuso a los estudiantes mirar el documental: “La historia de la Internet: La Guerra de los Navegadores”, realizado por *Discovery Channel*. Cabe aclarar que los estudiantes estaban trabajando con la temática evolución de los navegadores en la red en el espacio de *TICs*.

El trabajo en la red social Twitter consistía en usar un *hashtag* #SHDP1 el cual fue confeccionado por los estudiantes. En los *tuits* debían hacer apreciaciones sobre la información del documental, pero también sobre lo que era *tuiteado* por sus compañeros.

Durante los 45 min que duró el documental, la participación fue tan activa que la temática se posicionó tendencia nacional (TT nacional), con más de 1.000 *tuits* enviados por los 30 estudiantes que conforman la división y 15 personas externas que se unieron al debate. Las interpretaciones que surgen de los datos aportados por la herramienta *Tweet Binder* nos permitieron en primera instancia inferir que:

Si bien la actividad tenía un tiempo previsto para su realización de 45 minutos, desde las 10:30 a las 11:15, los aportes se extendieron durante 8 horas, en donde el último comentario se realizó a las 18:30hs.

Tanto la frecuencia como la cantidad de *tuits* y *retuits* disminuyeron después de terminada la actividad en el aula. Se observa que el debate se activaba y desactivaba de forma espontánea después que los alumnos se retiraron de la escuela.

Se registró una actividad muy importante de los estudiantes los cuales aportaron 537 *tuits* originales.

Se observa una gran actividad en la expansión de los contenidos registrándose un total de 550 *retuits*.

Se compartieron 7 *links* vinculados a imágenes referidas a la temática.

Trabajo sobre WhatsApp

Teniendo en cuenta que *WhatsApp* es un sistema que permite enviar y recibir mensajes multimedia sin costo a otros dispositivos móviles que lo tengan instalado, y que por otro lado funciona a través de *WiFi* o bien del mismo plan de datos de *Internet*; se solicitó a los estudiantes que se organicen en seis (6) grupos de cinco (5) integrantes y que un estudiante de cada grupo descargara a su teléfono celular esta aplicación, lo cual no fue necesario ya que por lo menos uno de cinco (5) estudiantes tenían y usaban la aplicación. Posteriormente el docente creó un grupo que llamó SHP1, haciendo referencia al *hashtag* utilizado en *Twitter*.

La experiencia con esta herramienta no se orientó al trabajo sincrónico de comunicación a través del *chat*, sino que *WhatsApp* se integró como repositorio de material educativo multimedia, alternativo y complementario a los tradicionales libros de texto y apuntes de clase; así como vía para compartir este material adicional entre los estudiantes.

La actividad se focalizó en estimular la adquisición de la competencia en la búsqueda y selección de la información del trabajo realizado sobre el documental: “La Historia De La Internet: La Guerra de los Navegadores”, el cual se debatió y comentó en Twitter. El uso de *Whatsapp* se estructuró en tres fases de trabajo:

- **Primera fase:** cada grupo debía consensuar seis (6) palabras claves sobre el documental y enviarlas al grupo de *Whatsapp* denominado SH.
- **Segunda fase:** grabar un archivo de audio de no más de un minuto en donde uno de los integrantes del grupo comentará los aspectos más importantes de documental.
- **Tercera fase:** buscar el documental en *Youtube* y realizar con el celular una secuencia fotográfica de no más de diez (10) imágenes que den cuenta de los momentos más importantes del documental.

Algunas aproximaciones

El uso de las tecnologías móviles, y sobre todo de los teléfonos celulares no solo representa nuevos desafíos sino una necesidad de tender puentes entre la cultura de los estudiantes (digital) y la cultura escolar (analógica). El actual escenario tecno-social pone en tensión las prácticas docentes las cuales deben apuntar a la configuración de entornos donde podamos aprender a construir nuestro set de herramientas digitales, es decir una especie de *victorinox digital*, que nos permita explorar y descifrar de alguna forma los diferentes planos digitales, en donde la experimentación, la creatividad y el trabajo sean la clave para la planificación del uso de Tecnologías Digitales de Comunicación Global en el aula.

Bibliografía

- Carneiro, R., Toscano, J. C. Y Díaz, T. (coords.) (2007). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid/São Paulo: OEI-Fundación Santillana.
- Carrier y Asociados*, <http://www.infobae.com/carrier-y-asociados-a4116> (6-6-2015)
- Castells, M. (2006) *Comunicación móvil y sociedad*. Barcelona: Ariel.
- ComScore*, <http://www.comscore.com/> (30-4-2015)
- Díaz Barriga, F. (2007). "TIC y competencias docentes del siglo XXI, en CARNEIRO, R. y otros: *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid/São Paulo: OEI-Fundación Santillana.
- García, M. C. y Monferrer, J. (2009). *Propuesta de análisis teórico sobre el uso del teléfono móvil en adolescentes*. *Comunicar*. Revista Científica de Educomunicación, (17), 83-92.
- Jenkins, H. et al. (2009): *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.

- Kaplún, M. (2010). *Una pedagogía de la comunicación*. En R. Aparici
- Piscitelli, A. (2009): *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Ed. Santillana.

Abstract: The cell phone is undoubtedly the dominant technological species today, its evolution has generated substantial behavioral changes. The activities related to the input / output of information, its edition and distribution in everyday life, are associated with the smartphone which is constituted as a "*digital Victorinox*", from which teachers and students can configure a set of tools in order to explore different binary environments, transforming the classroom into a global scenario where multiple intelligences are linked by configuring learning spaces in a "no place" built with bits of multicultural dyes.

Keywords: Digital nomad - education - digital backpack - Victorinox digital

Resumo: O celular é sem dúvida a espécie tecnológica dominante hoje, sua evolução tem gerado mudanças comportamentais importantes. As atividades ligadas à entrada/saída de informação, edição e distribuição na vida cotidiana, estão associados ao smartphone Blackberry que é constituído como um "*Victorinox digital*", a partir de que professores e alunos podem configurar um conjunto de ferramentas para explorar diferentes ambientes binários, transformando a sala de aula em um cenário global onde múltiplas inteligências estão ligadas através da criação de espaços de aprendizagem em um "Não coloque" construído com pedaços de corantes multicultural.

Palavras chave: Nômade digital - educação - mochila digital - Victorinox digital

(*) **Sergio Magallanes.** Antropólogo. Docente investigador de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN). Profesor Asociado en la Carrera de Licenciatura en Comunicación Social, Profesorado en Comunicación, Antropología y la carrera de Periodismo. Director de la carrera de Comunicación Social y Periodismo de la Facultad de Ciencias Sociales UNICEN. Forma parte de NICE Núcleo de Inteligencia Comportamental Empresarial UNICEN. Docente de Tecnologías de la Información y Comunicación y Jefe del Departamento de Tecnologías de la Escuela Adolfo Pérez Esquivel (UNICEN).