



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES SOCIALES  
CENTRO DE INVESTIGACIONES SOBRE AMÉRICA DEL NORTE  
CENTRO REGIONAL DE INVESTIGACIONES MULTIDISCIPLINARIAS  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

COMPETENCIAS TRANSMEDIA Y HABILIDADES DIGITALES EN JÓVENES  
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE TLÁHUAC

**TESIS**  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:  
**JORGE ARTURO CORONA CERVANTES**

TUTOR  
DR. JUAN CARLOS DOMÍNGUEZ DOMINGO  
CENTRO REGIONAL DE INVESTIGACIONES MULTIDISCIPLINARIAS

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX.  
NOVIEMBRE, 2021.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Competencias transmedia y habilidades digitales en jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>4</b>
<i>Preguntas de investigación.....</i>	<i>10</i>
<i>Objetivos de investigación.....</i>	<i>10</i>
<i>Hipótesis de trabajo.....</i>	<i>10</i>
<i>Justificación.....</i>	<i>11</i>
<b>CAPÍTULO 1. ACERCAMIENTO A LA PROBLEMÁTICA DE LA DIGITALIDAD EN MÉXICO .....</b>	<b>16</b>
1.1. <i>Antecedentes: contexto y situación de la educación digital en México.....</i>	<i>16</i>
1.2. <i>Los jóvenes: una pluralidad conceptual .....</i>	<i>22</i>
<b>CAPÍTULO 2. ELEMENTOS PARA ABORDAR EL QUEHACER DE LOS JÓVENES CON INTERNET Y DISPOSITIVOS DIGITALES .....</b>	<b>26</b>
2.1. <i>Un modelo compuesto: competencias transmedia y habilidades digitales .....</i>	<i>26</i>
2.2. <i>Aportes sobre la apropiación digital.....</i>	<i>33</i>
<b>CAPÍTULO 3. COMPETENCIAS TRANSMEDIA Y HABILIDADES DIGITALES EN EL CONTEXTO DE JÓVENES ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE TLÁHUAC .....</b>	<b>40</b>
3.1. <i>Metodología .....</i>	<i>41</i>
3.1.1. <i>Etnografía digital .....</i>	<i>42</i>
3.2. <i>Universo, contexto, método, instrumentos, aplicación .....</i>	<i>43</i>
3.2.1. <i>Universo .....</i>	<i>43</i>
3.2.2. <i>Contexto .....</i>	<i>44</i>
3.2.3. <i>Método.....</i>	<i>45</i>
3.3. <i>Instrumentos .....</i>	<i>47</i>
3.3.1. <i>Observación participante I: entrada en el campo y generación de categorías empíricas.....</i>	<i>48</i>
3.3.2. <i>Observación participante II: el informante clave y la participación activa .....</i>	<i>52</i>
3.3.3. <i>Cuestionario online .....</i>	<i>56</i>
3.3.4. <i>Entrevistas a profundidad a través de videollamada .....</i>	<i>58</i>
3.3. <i>Estrategia de trabajo.....</i>	<i>62</i>
<b>CAPÍTULO 4. TRABAJO EMPÍRICO. PROCESOS, ACCESO Y HÁBITOS RELACIONADOS CON INTERNET Y DISPOSITIVOS DIGITALES DE LOS JÓVENES DE TLÁHUAC .....</b>	<b>65</b>
4.4.1. <i>Descripción de la muestra y atributos.....</i>	<i>65</i>
4.4.2. <i>Acceso a la digitalidad y limitaciones .....</i>	<i>66</i>
4.4.3. <i>Hábitos con internet y entornos de encuentro.....</i>	<i>70</i>
<b>CAPÍTULO 5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y HALLAZGOS .....</b>	<b>78</b>
5.1. <i>Procesos de apropiación digital. Visibilizando habilidades digitales.....</i>	<i>78</i>
5.2. <i>Conocimiento informal y transmedia .....</i>	<i>86</i>
5.3. <i>Competencias de gestión y colaboración.....</i>	<i>92</i>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>94</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>104</b>

**Competencias transmedia y habilidades digitales en jóvenes  
estudiantes de bachillerato de Tláhuac**

## INTRODUCCIÓN

Cuando iniciamos este trabajo existían temas de interés general relacionados con las innovaciones tecnológicas en la comunicación y las prácticas alrededor de internet que se han introyectado en todos los ámbitos y dimensiones de nuestra experiencia sociocultural y que han transformado la manera de comprender y representar la realidad.<sup>1</sup> El intentar abarcar estos acelerados cambios en la sociedad mexicana, como un caso de estudio, resultaba una labor titánica y difícil de coger de manera tan amplia. Era prudente formular una pregunta que nos permitiera tomar un hilo para comenzar por algún lado. Empezamos por algo simple, preguntándonos: ¿qué queremos investigar y a quiénes?, ¿para qué queremos hacer esto?

Desde una postura personal, existe un compromiso social con la zona suroriente de la Ciudad de México. Soy habitante de ese lugar y desde hace varios años desarrollo actividad cultural en alcaldía Tláhuac e Iztapalapa a través de la promoción cinematográfica y la formación de públicos, llevando el cineclub a comunidades semirurales -pueblos y barrios originarios- y colonias con altos índices de inseguridad. Fue a través de estas experiencias por las que pude tener contacto directo y conocer a diversas poblaciones de la zona; al acudir a centros culturales, casas de adultos mayores, mercados y espacios autogestivos, donde las sensaciones y charlas comunes de las personas que ahí conocí oscilaban entre el sentirse o no ser parte de la Ciudad de México.

---

<sup>1</sup> Uno de nuestros detonantes es el trabajo de Franco “Bifo” Berardi con el libro *Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo* (2007). Resulta relevante reconocer las transformaciones económicas, sociales y culturales que el autor identifica a través de las innovaciones tecnológicas y que tienen importantes consecuencias en el desarrollo de la educación y el trabajo.

Se hablaba, también, de las preocupaciones por el cártel de droga que predomina en la zona, así como el impotente enojo por la ya cotidiana condición de desabasto de agua, o la última innovación de infraestructura urbana (Línea 12 del metro) como única vía de concomitancia eficaz con sus centros de trabajo. De todo, el alejamiento u olvido de un proyecto ciudadano del cual no estaban seguros de formar parte. No podía pasar por alto la sensación de marginación que se transmitía entre líneas.

De los diversos sectores de la población que conocí durante mi trabajo como cineclubista hay uno que llamó especialmente mi atención: la población juvenil en alcaldía Tláhuac. Para quienes no estén familiarizados con el formato de cineclubismo, después de las proyecciones se realizan charlas en torno a los temas de las películas, una suerte de diálogo y desahogo entre los asistentes. Estos jóvenes, casi siempre mirando entre el smartphone y la pantalla de proyección, se expresaban del futuro como incierto y normalizaban la violencia en diferentes áreas de su existencia de una manera tan apacible que me estremecía. Recuerdo que una vez proyectamos la película *Heli* (Amat Escalante, 2013) y no hubo sorpresas con las sangrientas escenas ni con la crudeza de la ficción, parecían conformes con la barbarie y afirmaban conocer historias reales y similares entre sus círculos cercanos. De estos debates, también afirmaban que concluir algún grado de estudios probablemente no los llevaría a nada, pues nadie trabajaba de lo que estudiaba. Sin proyección hacia el futuro, concluían que así era la realidad en nuestro país. Así de simple: “porque es México”.

Este tipo de experiencias y contactos me hizo pensar en el qué estaba pasando en el con estos jóvenes, quienes en su mayoría no habían alcanzado los estudios superiores. Qué tipos de contenidos consumen y por qué se encuentran en un estado post-shock, sin

aspiraciones laborales ni académicas aparentes, como normalizados en la caída, abrazando la incertidumbre social. Les podemos compartir, que estas vivencias resultaron en un área de interés académico y de vital importancia para el desarrollo de este trabajo: la juventud mexicana, los procesos de educación, aprendizaje y los cambios en la noción de trabajo.

Como se mencionó al principio, nuestro interés radica en conocer procesos de innovación tecnológica en la época contemporánea, marcada por desarrollo de la comunicación mediada por la tecnología digital e internet. Las afirmaciones anteriores nos llevaron a focalizar el fenómeno en una población de estudio específica jóvenes, quienes ya son parte del proceso y han incorporado cada vez más internet y las tecnologías a las actividades cotidianas y de su vida diaria. Esta relación entre las innovaciones tecnológicas y cambio cultural entre los jóvenes ha sido ampliamente investigado en México (Urteaga, 2011; Canclini, 2013; Covi y Lemus, 2014; Savadá y Vidales, 2015; Garay, 2015; Ávalos, 2011, 2018; Ortiz, 2018). Asimismo, el rastro del uso de herramientas de comunicación digital en México se han caracterizado por no ser regulares y llegar tardíamente (Winocur y Sánchez, 2015), continuando con la impronta de inequidades sociales en el desarrollo histórico de la globalización en América Latina (Canclini, 2019) que van configurando realidades sociales diametralmente distintas de acuerdo a cada contexto.

Pudimos dar cuenta que la temática y vínculo entre tecnologías digitales y juventud se ha analizado desde diferentes países, perspectivas y en diferentes momentos de incidencia del internet en las sociedades, por lo que se han creado categorías de análisis de estas temáticas. Tal es el caso del trabajo de Carlos Scolari, en el que nos apoyamos para

proyectar campo de investigación que permitiera obtener información de entornos y contextos mexicanos y de esta manera ampliar el panorama del vínculo entre tecnologías y jóvenes a través de la propuesta de alfabetización transmedia, pues su propuesta cuenta con un mapeo en torno a las habilidades transmedia<sup>2</sup>, como se han denominado en su trabajo.

Nos interesaba, desde un principio, conocer qué estaban haciendo los jóvenes con las tecnologías e internet para explicar los procesos relacionados con la comunicación. Durante el desarrollo de este trabajo, tomamos la postura de que asumir los cambios socioculturales, donde las innovaciones tecnológicas y la interacción a través de redes sociodigitales son “catalizador de cambio sociales en las sociedades contemporáneas”,<sup>3</sup> podría resultar muy optimista e insuficiente para dar cuenta del desarrollo de estos procesos en Tláhuac. De esta manera, nos dimos a la tarea de recuperar trabajo realizado en Latinoamérica, en torno a los procesos de apropiación relacionados con las tecnologías digitales, prácticas también llamadas habilidades en una vasta literatura que emana de la investigación social en torno a las TIC (Crovi, 2020; Ortíz, 2018; Garay y Barrón, 2018; Área, 2005; Lemus, 2017).

Y en este cambio comunicacional, social y cultural que lleva varias décadas transcurriendo, donde las tecnologías digitales cada vez se han vuelto más relevantes en el quehacer cotidiano, la cuestión del trabajo resulta clave e importantísima, pues “el trabajo digitalizado manipula signos absolutamente abstractos, pero su funcionamiento recombinante es cada vez más específico...”.<sup>4</sup> A este respecto, la capacidad de

---

<sup>2</sup> Carlos A. Scolari (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Transliteracy. España.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 9.

<sup>4</sup> Franco Berardi (2007). *Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*, p. 85.

abstracción puede esconder y obviar grandes desigualdades socioculturales que no hay que pasar desapercibidas y que se volvieron muy evidentes durante el periodo pandémico: el gran acontecimiento que sacudió las expectativas de todos los sectores durante el 2020.

A finales del año 2019 comenzó la propagación del COVID-19 en el mundo. Ante este acontecimiento los gobiernos y organizaciones de todos los niveles tomaron medidas de distanciamiento social y cierre masivo de actividades presenciales con la finalidad de detener la propagación del virus y aminorar su impacto. De acuerdo con datos de la UNESCO, se estima que para mediados de mayo del 2020 más de 165 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza en América Latina y el Caribe habían dejado de tener clases presenciales.<sup>5</sup> El periodo pandémico aceleró el cambio sociotécnico, obligando a la mayoría de los sectores a funcionar por medio de tecnologías digitales. Así sea por necesidad de continuación, se acentuó una condición que consideramos de dependencia a las tecnologías digitales como sumisión ante el periodo.

México no fue la excepción; las clases en línea a través de diversas plataformas, gratuitas y de pago, fueron la opción principal ante el inminente cierre de actividades presenciales. El Colegio de Bachilleres plantel 16, donde inicialmente se proyectó el desarrollo de esta investigación no volvió a clases presenciales e inició el siguiente ciclo escolar con clases en línea basadas en tecnología digital. Las medidas tomadas en los sistemas de educación afectaron a los procesos de investigación en marcha, como es el caso de este trabajo. No resultará extraño que se hayan sacudido nuestras expectativas en el periodo pandémico.

---

<sup>5</sup> En el informe COVID-19 (CEPAL y UNESCO, 2020) se indica que 32 de los 33 países de América Latina y el Caribe suspendieron las clases presenciales. Como resultado, se ha ampliado la diversificación de formatos y plataformas de aprendizaje con o sin uso de tecnologías digitales.  
<https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>

Ante el tiempo, reconocemos una buena oportunidad en el escenario comunicacional y educativo, donde se ha preparado algo que vale la pena integrar e investigar, pues se trata de un escenario singular y novedoso, donde la imaginación e invención son capacidades esenciales para acercarnos a la nueva realidad.

Consideramos que es necesario preguntarse por métodos, herramientas e instrumentos de investigación basados en lo digital, no solo por el acelerado y obligado uso de estas tecnologías en nuestra sociedad durante la pandemia por COVID-19 (tendencia), sino por una reflexión que gire en torno a la necesidad de visualizar las prácticas y construcción de significados que se hacen con internet y tecnologías digitales (procesos). A este respecto, resaltamos el trabajo y las aportaciones de Edgar Gómez, que funcionaron como guía de ruta para no perdernos en el mar de las *metáforas de internet* y lograr ubicar nuestra labor en la digitalidad como campo de estudio y como método. De esta manera podemos reconocer que lo digital no es uniforme ni se justifica en automático, sino que responderá a objetivos y preguntas de investigación, de acuerdo a la prudencia particular de cada tema.

Este trabajo, titulado *Habilidades digitales y competencias transmedia de jóvenes estudiantes de bachillerato*, se vio obligado a operar de una manera distinta a como se había planeado. Si bien el enfoque cualitativo permite el desarrollo de una investigación flexible, también debe guardar coherencia con los objetivos y preguntas planteadas. En este sentido, nuestro enfoque permitió una adaptación de los instrumentos metodológicos, manteniendo una correspondencia con los objetivos y preguntas de investigación que

comenzaron el proceso de investigación. Para este trabajo resulta importante conocer cómo se da el aprendizaje del uso de estas tecnologías, así como el qué se hace con estas. Nuestro interés opera en dos sentidos: reconocer y describir procesos de apropiación digital que se apoyen en internet y dispositivos digitales en jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac y el reto metodológico del periodo: analizar y describir estos procesos de apropiación digital desde el contexto sociocultural del COVID-19.

#### PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Qué tipos de apropiación digital desarrollan los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac con internet y dispositivos digitales?
- ¿De qué manera incide el contexto sociocultural del COVID-19 en los procesos de apropiación digital de los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac?

#### OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

- Reconocer y describir procesos de apropiación digital que se apoyen en internet y dispositivos digitales en jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac.
- Analizar y describir procesos de apropiación digital desde el contexto sociocultural del COVID-19 en jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac.

#### HIPÓTESIS DE TRABAJO

Hi: *El aumento del uso de las tecnologías digitales en ambientes informales y actividades ordinarias en sí mismas, no supone el aumento de apropiación digital en los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac.*

## JUSTIFICACIÓN

La cultura y la educación son dos áreas que se han visto directamente transformadas por la irrupción de las tecnologías digitales en la comunicación humana. Este fenómeno se manifiesta en diversos niveles, siendo los procesos de aprendizaje (formales e informales); la socialización y expresiones culturales, los que nos interesan para fines de esta investigación. La población juvenil es un claro ejemplo, pues muchas de sus prácticas cotidianas están sustentadas en internet y aparatos digitales, siendo una parte esencial en el desarrollo de su actividad cultural y de alfabetización, pero esto también ha creado mitos en torno a la utilización de las tecnologías digitales e internet en esta población.<sup>6</sup> En ocasiones se suele pensar, de manera anticipada, que jóvenes y digitalidad son dos conceptos unidos, que uno contiene al otro, debido a que han crecido en el contexto de la digitalización e internet 2.0.,<sup>7</sup> se asume que se contienen entre sí. Asimismo, se suele considerar que ésta población ha adquirido las habilidades digitales de manera empírica e informal, intentando vincularla, sin éxito, a la educación pública. Esta educación informal es tratada en esta investigación desde el concepto de alfabetización transmedia y específicamente bajo las categorías de competencias transmedia, como una nueva alfabetización, la cual mantiene una distancia particular respecto a la alfabetización tradicional, y nace del análisis de las prácticas cotidianas y mediáticas de los jóvenes en una cultura participativa y un entorno de convergencia mediática.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Resulta pertinente, de acuerdo con el libro *Juventudes Digitales* (Ortiz (Coord.), 2019), mantener una postura crítica acerca de las diversas mitificaciones en torno a la relación de la juventud con la tecnología, pues el uso no es heterogéneo por parte de estos, sino que tiene diversos significados y matices de acuerdo a la particularidad del contexto.

<sup>7</sup> Se comprende el concepto de *internet 2.0* como un cambio de paradigma en las transformaciones que ha tenido históricamente internet, relacionado con características más sociales e interactivas, como una forma de comunicación más colaborativa. Frente a esta concepción, vale la pena recuperar la perspectiva crítica de Edgar Gómez Cruz, quien se refiere a ésta en *Web 2.0. La mercadotecnia como ciencia y la lección no aprendida*, relacionando la normalización en la vida cotidiana de internet con la comercialización y mercantilización de internet. Puede ampliar la información en: Gómez, E. (2007). *Las metáforas de internet*, UOC, España, P. 116-117.

<sup>8</sup> Con convergencia mediática nos referimos al “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las

La digitalización es un proceso en marcha y continuo, generalizado, presente en distintas áreas del conocimiento, y es objeto de estudio desde diferentes enfoques. La prudencia de esta investigación radica en las oportunidades que las tecnologías y producciones culturales provenientes de los medios de comunicación digital pueden ofrecer para ampliar el conocimiento de estudios sociales, políticos y culturales relacionados con la alfabetización transmedia en jóvenes de entornos semiurbanos en México, los cuales difieren a la falacia del “nativo digital”, debido a las condiciones socioculturales del entorno. En este momento nos resulta relevante notar las implicaciones que la tecnología digital e internet suponen en el desarrollo de habilidades digitales en la población mexicana, las cuales se plasmaron en el proyecto de Marco de Habilidades Digitales (2019), donde la tendencia en la educación pública se orienta hacia la homogeneización y desarrollo de habilidades para el mercado.

Se realizó una revisión sistemática de literatura para conocer el estado del conocimiento científico en México a 10 años, así como proponer una vía de investigación novedosa a una problemática de interés nacional. Por revisión sistemática se comprende la búsqueda, identificación, selección y clasificación de libros, artículos de investigación y divulgación, así como capítulos de libros de carácter nacional, para dar cuenta de la producción científica en torno a la alfabetización transmedia de los jóvenes en México.

---

*audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento”* (Jenkins, 2008:14). Con esto queremos señalar la diversidad de medios y plataformas en constante interconexión y sobreposición con las que los usuarios tienen contacto y que internet y las tecnologías digitales han complejizado.

En esta etapa la revisión tiene como objetivo proporcionar un panorama de las vías que ha tomado el estudio de la alfabetización transmedia y lo jóvenes a nivel nacional.

En una primera revisión se encontraron 20 libros, 3 capítulos de libros, 22 artículos científicos y 3 tesis de posgrado (UNAM, UAM y UPN) que contenían las palabras clave «alfabetización transmedia», «jóvenes», «cultura digital» y «comunicación digital», publicados en territorio nacional. Esta primera aproximación nos permitió realizar una tabla para notar las características de los documentos, que se agruparon por: autor, título, año y descripción. Una vez realizada esta tabla, la descripción de documentos arrojó las diversas maneras en las que se ha abordado el tema, notando que existe una línea de producción que se enfoca en los procesos pedagógicos y cómo la población mexicana usa internet y los dispositivos digitales en su vida cotidiana (Ortíz, 2015, 2018; Garay, 2015, 2019; Urteaga, 2011; Razo, 2015, 2017; Gutiérrez, 2015, 2017); y por otro lado el enfoque sociopolítico que analiza las formas de construcción de la ciudadanía y cómo el uso de las tecnologías de información y comunicación está siendo implementado y apropiado para las narrativas colectivas; como los movimientos sociales, políticos y organización juvenil (Walter y López, 2014; Velázquez, 2016; Garay, 2015, 2019). Ambas comparten el abordaje teórico que nos resulta útil para identificar las prácticas transmediáticas centradas en la población juvenil. De esta manera se distinguen a los que mantienen consenso y aportan a la ruta de investigación de este trabajo.

En una segunda etapa se llevó a cabo la revisión de categorías, objetivos y metodología. Notamos que existe una determinación a señalar la relación entre los jóvenes y la

tecnología de manera crítica, se evita el determinismo tecnológico. Esto nos ayuda a identificar a Ortíz, Garay, Urteaga, Razo, Gutiérrez, Ponce y Guzmán como literatura principal para guiar los objetivos de la investigación. Sin embargo, se encuentra la ausencia de artículos con un acercamiento crítico al proyecto Marco de Habilidades Digitales, publicado en marzo 2019. De igual manera no se encontró algún documento que esté orientado específicamente a las zonas semiurbanas de la Ciudad de México. Partimos de una postura crítica al concepto de nativos digitales (Prensky, 2001), pues las características socioeconómicas no son generalizables y absolutas en la población juvenil de la Ciudad de México. Por ello la importancia de estudiar un grupo con características disímiles en entornos urbanos.

Por lo tanto, esta tesis es pertinente porque proponemos un acercamiento a las políticas públicas estatales, en relación al proyecto Marco de Habilidades Digitales, las cuales estarán en marcha durante el presente sexenio (2018-2024). Consideramos que la presente investigación puede resultar un gran aporte para conocer y enriquecer los estudios sociales, políticos, económicos y culturales relacionados con los medios digitales, TIC e internet en México.

El objetivo que justifica esta investigación es la preocupación por acercarnos a los procesos de enseñanza y aprendizaje informales y formales entre los adolescentes de entornos semiurbanos de México, a través de la investigación crítica de las políticas públicas, los contenidos mediáticos y su importancia en los procesos de alfabetización y reproducción cultural. Respecto a la educación, nos interesa poner sobre la mesa el

análisis del desarrollo tecnológico y social para aportar y mejorar las prácticas educativas, así como la planificación de recursos políticos que sean adecuados para cada proyecto educativo y sociocultural en México.

# **CAPITULO 1. ACERCAMIENTO A LA PROBLEMÁTICA DE LA DIGITALIDAD EN MÉXICO**

En este capítulo revisaremos algunas de las políticas mexicanas más relevantes en lo referente a digitalidad e internet, para dotar de un marco histórico y fenomenológico a nuestros lectores. Así mismo, pretendemos marcar la ruta que siguió nuestra investigación para la construcción de un objeto de estudio, como lo son los jóvenes estudiantes de bachillerato. En este capítulo hallaremos las nociones a partir de las que se han desarrollado acciones e iniciativas para el desarrollo de habilidades digitales entre la población mexicana.

## **1.1. ANTECEDENTES: CONTEXTO Y SITUACIÓN DE LA EDUCACIÓN DIGITAL EN MÉXICO**

La contingencia sanitaria del año 2020 nos dejó experimentar la emergencia de las tecnologías digitales como primera alternativa a la enseñanza. Se trata de un modelo anunciado y al que teóricamente la sociedad mexicana estaba preparada, pues se han desarrollado diversos intentos por alfabetizar a la población. Sin embargo, dejó ver las desigualdades y deficiencias de un sistema que no estaba preparado para dar el gran paso, en la práctica, hacia la digitalización por parte de los educadores y los alumnos.

El tránsito de México hacia una sociedad conectada y “del conocimiento” ha sido un camino accidentado y en constante transformación. De acuerdo con la última encuesta de la Asociación de internet MX publicada en 2019, los usuarios de internet en México son cada vez más, pasando del 20.2% en el año 2006, al 82.7% en el año 2018. Se trata de un

importante aumento del 62.5% en 12 años. Este número nos permite ilustrar que los usuarios que están excluidos de los servicios de internet son cada vez menos, y la brecha digital parece cerrarse. Los indicadores parecen a favor del desarrollo de México, sin embargo, lo anterior no garantiza la apropiación del conocimiento y correcto uso de las tecnologías con el hecho de facilitarlas.

Con respecto al acelerado proceso de digitalización en México, cabe señalar los diversos esfuerzos. Para el año 2019 se presentó el Marco de habilidades digitales, promovido por la Secretaría de Comunicaciones y Transportes de México. Se trata de un programa de alfabetización basado en el desarrollo de capacidades sociotecnológicas con objetivos de inserción laboral. Consideramos que es necesario contextualizar la situación de la cultura y alfabetización digital en México a partir de una muestra de las propuestas políticas que han marcado el paso del progreso digital, para ilustrar los pasos hacia una sociedad conectada que responda a las exigencias de los indicadores de desarrollo con la incorporación de las tecnologías a la vida cotidiana.

Con el objeto de contextualizar, presentamos algunos hechos históricos en materia de políticas públicas relacionadas con los procesos de alfabetización en relación a internet y tecnología digital. En el año 2011 la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas declaró el acceso a Internet como un derecho humano, por lo que se instó a los gobiernos del mundo a garantizar el acceso a sus ciudadanos. La consecuencia directa fue la adopción de medidas constitucionales por parte de México, y en el año 2013 se implementó el derecho a internet en la Constitución con la modificación del Artículo

6º, en el cual se indica que “El Estado garantizará a la población su integración a la sociedad de la información y el conocimiento, mediante una política de inclusión digital universal con metas anuales y sexenales”.

En el mismo año, 2013, surgió la Estrategia Digital Nacional (EDN), como política oficial, que tuvo el objetivo de adoptar y desarrollar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en México, después de que la OCDE calificó en un lugar muy bajo a México en materia de conectividad y digitalización. A partir de entonces se llevaron a cabo otros programas gubernamentales para atender el objetivo de la Estrategia digital nacional.

Iniciado en el año 2013, el mismo año de la declaración de internet como derecho constitucional, comenzó a operar un programa llamado Inclusión y Alfabetización Digital, orientado a “fortalecer el sistema educativo mediante la entrega de dispositivos personales, promoviendo la reducción de la brecha digital y el uso de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje(...) El Gobierno de la República está impulsando que los niños estén mejor preparados para el futuro por medio del desarrollo de habilidades y competencias digitales,”. Este programa pretendió combatir la inequidad material, el principal obstáculo para acceder a la cultura digital, al mismo tiempo que se ocupa de las “competencias digitales”, el modelo del paradigma sexenal para la capacitación y futura inserción laboral, pues los dispositivos tablet se otorgaron a niños de 5º y 6º grado de educación básica.

En el año 2014 se puso en marcha el programa México conectado, donde se pretendió activar 200 mil puntos de acceso en toda la República y así garantizar el acceso a internet. Lamentablemente este programa fue decayendo con el paso de los años y el sexenio, y para el año 2016 se redujo en un 40% el presupuesto y con esto las metas, que para entonces eran de 100 mil y concentrados solo para espacios educativos. Con el fin del gobierno de Peña Nieto el programa concluyó.

Para el año 2019, la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) publicó el Marco de Habilidades Digitales, un documento que plantea que “se debe partir de las tendencias tecnológicas que establecen las necesidades de inclusión de la sociedad, con énfasis en las necesidades del mercado y, por lo tanto, las habilidades que serán requeridas por los empleadores de México y del mundo” (2019:8). Desde una perspectiva crítica, resaltamos el carácter corporativo de la política pública promovida en el Marco de Habilidades Digitales, pues su punto de partida son las tendencias que marca la tecnología y las necesidades del mercado, y enuncia a las habilidades digitales como aquellas requeridas por los empleadores, evitando un enfoque de inclusión a partir de las apropiaciones tecnológicas de manera crítica, para que los usuarios puedan adquirir, también, habilidades cognitivas y otros tipos de apropiación, que les permitan comprender, analizar y seleccionar entre el vasto flujo de información en internet.

Se ha producido un desarrollo normativo y de acción de los derechos humanos y constitucional de los ciudadanos/usuarios en México, siendo el estado el garante de dicho desarrollo digitalizador, al nombrarse como responsable de la acción. La interesante

reformulación de las regulaciones y programas se han hecho desde una perspectiva instrumental para capacitar futuros trabajadores, mediante el desarrollo de competencias y habilidades digitales de manera estratégica para el crecimiento económico y capacitación para el entorno laboral. En efecto, son *“herramientas muy poderosas para trabajar y aprender, que requieren ciertas capacidades de memoria y pensamiento abstracto las cuales constituyen la base de las habilidades de aprendizaje”* (Castaño, 2008:33). Las TIC e internet pueden ser medios para el entretenimiento y consumo, por ello la importancia de desarrollar habilidades cognitivas y de apropiación que promueve la alfabetización transmedia.

A este respecto, nos interesa pensar en el tiempo que pasan los jóvenes en internet, en el sentido cualitativo. Hasta ahora hemos visto un desarrollo de la digitalización como un proceso motivado por actores internacionales y nacionales que tiran con fuerza para que la sociedad mexicana acceda en su totalidad a internet (cerrar la brecha digital) y que los usuarios sean poseedores de conocimiento e información que les permita obtener un buen puesto laboral con la capacitación en el uso de las TIC. Sin embargo, notamos que no se toma en cuenta el tipo de circulación de información que sucede ahí, ni las prácticas que se llevan a cabo. Se trata, hasta cierto punto de una óptica liberal -dejar hacer, dejar pasar-, que solo procura los medios de conexión, sin prestar atención a los contenidos ni significantes.

Consideramos que los usuarios se encuentran amenazados por las grandes empresas que dominan internet, sobre las que los estados nacionales no tienen control. Cerrar la brecha

digital significa abrir totalmente la ventana a los monopolios e industrias digitales ligadas al entretenimiento y reproducción cultural que tienen la posibilidad de influir y alterar la mediación social con plataformas de interacción social. Resulta necesario ser realistas y no tecnófobos, pensar en las necesidades laborales que no se están enseñando en las aulas de la educación formal y se exigen en el entorno profesional. ¿Qué conocimiento se generará cuando se cierra la brecha digital?

¿Qué hace la gente cuando usa internet? Bueno, de acuerdo con el *15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2019*, los principales usos que el usuario de internet en México son acceder a redes sociales, chatear y hacer llamadas; así como escuchar música y ver películas. Si nos damos la tarea de identificar lo que significan estos datos, podemos notar que existe un extenso e importante uso de la tecnología digital para dos acciones muy concretas: una es el uso de internet para socializar y comunicarse (interactuar) con otras personas, y el otro es internet como medio de entretenimiento (soporte), de consumo de textos mediáticos. Lo anterior permite contextualizar a las redes sociodigitales y su importancia en los procesos de comunicación social, participación y de interacción, así como notar el entretenimiento como un cúmulo de información disponible, que potencialmente puede poner en marcha procesos de subjetivación, identitarios y de aprendizaje, apropiaciones de conocimiento enmarcados en un contexto de convergencia mediática, donde los diversos soportes y discursos se entrelazan en una cultura transmedia.

La idea de apropiación a partir de la interacción puede ser usable para comprender lo que hacen los jóvenes mientras usan internet y tecnologías digitales. El entorno transmediático que mezcla la interacción y participación entre los diversos formatos de textos mediáticos -imágenes, video, música, texto, etc.-, requiere pensar un modelo diferente de alfabetización, orientada, no solo para el desarrollo profesional, sino también el cultural.

## 1.2. LOS JÓVENES: UNA PLURALIDAD CONCEPTUAL

La relevancia de las tecnologías digitales en la sociedad mexicana ha encontrado en la población juvenil un ejemplo interesante para analizar la situación de desigualdad y oportunidades, pues es una población cargada de prenociones y al mismo tiempo está siendo formada para incorporarse al mundo laboral. Esta población de jóvenes es objeto de directrices de enseñanza formal que se deben adquirir durante el paso por el bachillerato. Una mirada a la educación media superior en México<sup>9</sup> nos muestra que ya se encuentra diseñada y encaminada a utilizar los recursos digitales para el desarrollo de ciertas habilidades y competencias digitales. Esto los convierte en una población estratégica, con objetivos determinados para el mundo laboral y profesional. Para iniciar la discusión teórica, le proponemos al lector la siguiente ruta: en primera instancia nos ocuparemos de identificar conceptualmente a nuestros sujetos de estudio, para posteriormente definir el marco conceptual y teórico que nos permita visibilizar y analizar los objetivos de la presente investigación: notar procesos de apropiación y conocer lo que están haciendo los jóvenes con las tecnologías digitales en el terreno sociocultural.

---

<sup>9</sup> Aroyo Ortíz, Juan (2018). *Líneas de política pública para la educación media superior*, Subsecretaría de Educación Media Superior, México.

¿Quiénes son estos sujetos y de qué manera podemos determinarlos con mayor precisión? En este sentido, el sujeto juvenil se encuentra multideterminado por edad, género, nivel educativo, etc. Ser «joven» podría resultar ambiguo, pues es un concepto homogéneo que generaliza. La Organización de las Naciones Unidas ha definido la juventud como aquellos sujetos que se encuentran entre los 15 y 24 años. Por otra parte, en México se podría hablar de una juventud extendida, pues, de acuerdo con el IMJUVE, la juventud es un periodo que identifica el periodo entre la niñez y la adultez, y comprende el rango entre los 12 y 29 años. Se trata de un periodo caracterizado por la construcción de identidad, así como madurez emocional, intelectual y social.<sup>10</sup> Estos elementos caracterizan institucionalmente al ser joven en diversos contextos, uno global y otro local. Pero es necesario identificarlo con mayor precisión, con el objetivo de ubicarlo y convertirlo en un concepto operativo para nuestro campo de estudio.

Existe una noción cultural muy extendida en el imaginario colectivo sobre los jóvenes y la cultura digital, la cual indica que son ellos quienes se acercan y apropian de esta tecnología de manera sencilla y “nata”. Sobre esta cuestión existen autores destacados (Gordo, 2006; Ortiz, 2011; Meneses, 2015), que apoyan la noción de que los jóvenes son quienes primero se acercan a la tecnología. Existe la idea de que los jóvenes que han crecido en un entorno digital son quienes portarán el conocimiento tecnológico de manera naturalizada, pues mantienen una relación con las TIC desde temprana edad. Lo anterior, sin lugar a dudas, es una *Imagen cultural*<sup>11</sup> que prevalece hasta nuestros días. Una de las

---

<sup>10</sup> ¿Qué es ser joven?, página oficial IMJUVE, consultado en noviembre del 2019, en: <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/que-es-ser-joven?idiom=es>

<sup>11</sup> Gladys Ortiz recupera la noción de imagen cultural de Carles Feixa. Él indica que se trata de “*un conjunto de atributos ideológicos y simbólicos asignados y/o apropiados por los jóvenes*” (1998:61)

nociones más conocidas y difundidas es el concepto de «prosumer» acuñado por Marc Prensky, el cual consideramos que construye un sujeto mitificado, dadas las condiciones de desigualdad económica, cultural y política que prevalecen entre los diversos sectores sociales y que no es funcional para notar a las comunidades de clases populares latinoamericanas.

Llama la atención la conceptualización de juventud desde la noción de Gladys Ortiz, quien señala que la juventud es un grupo de edad que no es homogéneo y que ha cambiado a través de la historia política y cultural. por lo tanto, existen juventudes y recomienda abordarlos de acuerdo a las características que diferencian a cada población.

La juventud es un grupo de edad que ha variado en la historia y en el tiempo, que se construye en la sociedad y en la cultura a través de diversas variables como el contexto, el estrato social, el género, la generación, la familia y el barrio, así como las representaciones sociales o imágenes culturales que circulan en los medios de comunicación(...) (Ortíz, 2018:11).

Se trata de una perspectiva sociocultural que da pie a una definición de juventud más amplia y en construcción de acuerdo al objeto de estudio particular. No será lo mismo un poseedor del mismo teléfono celular en un entorno urbano que alguien en un contexto distinto, rural por ejemplo. Cuando se asocia naturalmente a las tecnologías digitales con los jóvenes se pasan por alto condiciones socioeconómicas que expresan que el acceso es diferenciado. Las juventudes, en plural, existen a modo de diversidad. En consecuencia,

nuestro perfil de jóvenes se construirá de acuerdo a un contexto sociohistórico específico, con lugar y tiempo concreto.

En consecuencia trabajaremos con la noción de jóvenes propuesta por Ortíz, ya que los estudiantes de bachillerato de alcaldía Tláhuac están compuestos por diversas variables. De igual manera los delimitamos en un rango de edad entre 15 y 18 años, ubicándonos en la construcción teórica de la ONU y el IMJUVE, pero colocando la construcción teórica en un modelo operante para delimitar a los estudiantes de bachillerato. En consecuencia, asumimos que en este universo existen particularidades sociales y económicas, que no trabajamos con un sujeto mitificado prosumidor, sino uno heterogéneo que se ajusta a nuestra perspectiva y peculiaridad del caso de estudio.

## **CAPÍTULO 2. ELEMENTOS PARA ABORDAR EL QUEHACER DE LOS JÓVENES CON INTERNET Y DISPOSITIVOS DIGITALES**

En este capítulo vamos a explicar cómo llegamos a la propuesta de apropiación digital para notar la diversidad de procesos que están llevando a cabo los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac con las tecnologías digitales. Resulta importante este capítulo, pues es a partir de este punto donde desarrollamos instrumentos que respondieran nuestras preguntas de investigación. Así mismo, las propuestas presentadas han sido probadas en poblaciones juveniles en diversos contextos.

### **2.1. UN MODELO COMPUESTO: COMPETENCIAS TRANSMEDIA Y HABILIDADES DIGITALES**

Las relaciones entre los jóvenes y las tecnologías en contextos formales e informales no han sido sencillas. El proceso de digitalización de la población mexicana ha sucedido en dos sentidos: uno formal y otro informal. Si bien podemos reconocer a través de la historia reciente ciertos esfuerzos del gobierno mexicano por facilitar la relación y facultar a diversos sectores de la población a través de programas gubernamentales y educativos, estos darán razón de un proceso de educación institucionalizada y formal, con sus objetivos cuantitativos. Por otra parte, el proceso de digitalización en la sociedad mexicana se ha desarrollado mayoritariamente en el sentido informal, con cúmulos de información que están transformando las relaciones sociales y los modos de aprender, en el sentido cualitativo. Visibilizar y analizar son los objetivos de la presente investigación.

En este apartado compararemos los aportes de Carlos Scolari -uno de los referentes de la alfabetización transmedia a nivel mundial que, inspirado en el trabajo conceptual de Henry Jenkins, desarrolló una propuesta teórico metodológica basada en competencias

para conocer lo que están haciendo los jóvenes con los dispositivos digitales y los medios- con las contribuciones de Consuelo Lemus, Luz María Garay y Martha Julia Barrón, que desarrollan la propuesta teórica de habilidades digitales. Por un lado, consideramos que el programa de Carlos Scolari es conveniente y coherente a las condiciones del ecosistema mediático, es completamente válido y útil para responder nuestras preguntas de investigación. Por otro lado, la confrontación de ese programa con el enfoque de habilidades digitales utilizado en las actuales políticas públicas en México nos sirve para identificar similitudes y diferencias. Al respecto, consideramos que el diálogo es útil para la convergencia de enfoques teóricos.

La alfabetización es un concepto que tiene raíces en las sociedades gráficas, donde la escritura es un soporte para indicar el desarrollo social. Se trata de cierto cúmulo de conocimiento, apropiación y uso de los códigos de comunicación básicos para el funcionamiento del sujeto en sociedad, lo que le permitirá desarrollar ventajas sobre otros. Este concepto, en su modo tradicional, está asociado a la comprensión e interpretación crítica de textos escritos, y dadas las características de los medios del siglo XX ha sido necesario actualizarlo para ampliar su alcance.

La difusión de la tecnología durante el siglo XX ha dado pie a nuevos conceptos en la enseñanza y medios tecnológicos: «alfabetismo informacional», «alfabetismo multimedia», «alfabetismo digital», etc. Todos vinculados en el cómo hacer las cosas en la escuela con los nuevos medios (Scolari, 2018), sin prestar mucha atención a los procesos fuera de la formalidad y tradición, los cuales son los que nos interesan para los

objetivos de la presente investigación, dado el contexto de convergencia y condiciones sociotecnológicas que implica la digitalización.

A partir de la convergencia mediática y la cultura participativa surge la alfabetización transmedia. Cabe destacar que Jenkins nunca se refiere al concepto de alfabetización transmedia en su obra. Sin embargo, existe una revisión de literatura que nos indica que el concepto aún se encuentra en construcción y se ha ido definiendo de acuerdo a ciertas características que recaen en dos particularidades propuestas por Jenkins. Una es la creación de narrativas transmedia, que implica el desarrollo de historias a través de múltiples plataformas mediáticas; como la televisión, videojuegos, cómics, etc. El segundo es transmedia navigation que hace énfasis en el conjunto de competencias y destrezas que requiere el individuo que produce y consume los discursos mediáticos. Es en este punto donde nuestra noción de alfabetismo transmedia comienza a tomar forma, pues serán aquellas personas con esa alfabetización las que lograrán participar activamente en la cultura transmedia, que requiere de tales competencias para su actividad.

Nosotros utilizamos la noción de Scolari de alfabetización transmedia, que se apoya en el trabajo de Henry Jenkins. Este concepto presta atención a la importancia de las culturas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como las dinámicas de interacción que requieren de transmedialidad, colaboración, prosumo y espíritu crítico. Este enfoque tiene una operación teórica basada en competencias formulada por Carlos Scolari, que ha sido utilizado en la investigación *Transmedia Literacy* (2018) que ubica 44 competencias transmedia que los jóvenes suelen adquirir con frecuencia.



Imagen I: Competencias transmedia, 2018. Fuente: <https://hipermediaciones.com/2018/04/15/transmedia-literacy-iii/>

Las habilidades transmedia son, en palabras de Scolari:

Una serie de habilidades relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de medios interactivos digitales. Estas competencias van desde los procesos de resolución de problemas en videojuegos hasta la producción y el intercambio de contenidos en plataformas web y redes sociales; la creación, producción, intercambio y consumo crítico de contenido narrativo (fanfiction, fanvids, etc.) por los adolescentes también forma parte de este universo. (Scolari, 2018).

Consideramos útil el concepto de habilidades transmedia de Carlos Scolari para tratar con las prácticas que han surgido con la nueva ecología mediática, que nos permite notar los

procesos de las culturas participativas,<sup>12</sup> desde se inscribe nuestra cuestión del cómo aprenden los jóvenes. La propuesta teórica de las competencias transmedia de Scolari pues nos permiten mapear los procesos de apropiación y diversas expresiones culturales.

Por otro lado, ¿de qué hablamos cuando decimos «habilidades digitales»? Se trata de una categoría conceptual comprendida en el paradigma de la sociedad de la información y del conocimiento. Nos hemos guiado por el trabajo de Consuelo Lemus (2017) y recuperamos la construcción conceptual que realiza a través de diversos autores; que han sucedido de las habilidades tecnológicas, habilidades informativas para llegar a la propuesta de habilidades digitales. Es importante comentar que las habilidades digitales están insertas en la política pública mexicana; son guía y referente para medir variables de desarrollo y conocimiento digital de la población.

Lemus concentra las habilidades digitales en dos dimensiones: las habilidades instrumentales y comunicacionales. La dimensión de habilidades instrumentales “está fuertemente ligada a las habilidades del dominio sobre el hardware de las TIC, así como el nivel de aplicación y la cantidad de software que se conoce” (Lemus, 2013: 129), y la segunda dimensión de habilidades comunicativas “estarán referidas a la capacidad para generar la interactividad a través de los nuevos ambientes de aprendizaje, y se definirán como las capacidades para gestionar los intercambios simbólicos a través de mensajes

---

<sup>12</sup> Se trata de una propuesta desarrollada por Henry Jenkins que señala un cambio en el paradigma entre los sujetos y los medios. Si bien el consumo es una actitud pasiva ante el medio, la cultura participativa propicia interacción e inclusión con los contenidos, llegando incluso a ser un factor determinante en el desarrollo de los productos culturales.

que son enviados y retroalimentados por los canales sincrónicos y asincrónicos del entorno virtual.” (Lemus, 2013: 132).

En este mismo sentido, Luz María Garay y Martha Julia Barrón (2018) recuperan el trabajo de Manuel Área (2005) y Lemus (2017), para añadir otra dimensión. Se trata de habilidades cognitivas, insertas desde una postura que otorga un significado activo y crítico al portador de estas habilidades digitales. Las habilidades cognitivas son definidas como:

La adquisición de conocimientos y habilidades específicas que permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías. Es decir, aprender a utilizar de forma inteligente la información disponible (Área, 2005a).

Dicho lo anterior, es importante recalcar el carácter crítico inherente a las habilidades digitales, que no son solo un cúmulo de conocimientos técnico científicos, sino un ejercicio cognitivo y de apropiación de estos. Garay y Barron definen las habilidades digitales como:

(...) aquellas habilidades que sin importar el tipo de formación académica, cualquier alumno debe desarrollar, ya que éstas le permitirán resolver problemas y formarse un amplio criterio de la diversidad de información que puede encontrar a través de la tecnología(...) nos permitieron identificar y definir lo que un alumno de educación

superior necesita para desempeñarse en el campo profesional: habilidades instrumentales, habilidades cognitivas y habilidades comunicativas (Garay y Barrón, 2015:126).

A pesar de que aún existan nociones confusas, podemos notar que hay antecedentes teóricos para referirnos a las habilidades digitales, con bastante afinidad teórica y que son de gran interés para el desarrollo de este trabajo.

Como se mencionó anteriormente, las habilidades digitales son una ruta teórica para la política de digitalización mexicana. En el Marco de Habilidades Digitales (2019), se expresa la coyuntura industrial que requiere cerrar la brecha digital para garantizar el acceso equitativo a las nuevas tecnologías. En este documento las habilidades digitales se definieron a partir de definiciones de la UNESCO y de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, como:

la combinación de conductas, conocimientos técnicos especializados, experiencias prácticas, hábitos de trabajo, rasgos de carácter, disposición y entendimiento crítico” que la economía digital exige para la formación y capacitación (Marco de Habilidades Digitales, 2019, pp 8).

En este documento de MHD, se realiza una clasificación de habilidades digitales de acuerdo al nivel de apropiación, prestando atención a las acciones y prácticas con el uso de hardware y software en las actividades cotidianas, como enviar correos y subir

archivos a la nube. Sin embargo no considera la cuestión crítica de la apropiación, aquella que resuena en la concepción de habilidades cognitivas enunciada con anterioridad, la cual es establecida por Manuel Área y posteriormente recuperada por Garay y Barrón.

Llama la atención que Carlos Scolari de igual manera se refiere a habilidades y competencias, lo cual nos indica que son usadas como sinónimos y guardan más en común que divergencias. Consideramos que hay una estrecha relación con el concepto “skills”. Y, en esta serie de habilidades podemos encontrar las prácticas, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan en el contexto de la culturas participativa.

Para la prudencia del presente trabajo, haremos un cruce entre las construcciones teóricas expuestas. Proponemos desarrollar un modelo compuesto entre las competencias transmedia y las habilidades digitales que nos permita visibilizar y analizar procesos de apropiación y uso sociocultural de las tecnologías digitales.

## 2.2. APORTES SOBRE LA APROPIACIÓN DIGITAL

En este apartado revisaremos las propuestas en torno a la apropiación digital desarrollada por Delia Crovi (2020), quien se refiere a un entramado de prácticas culturales, voluntades y situaciones sociales con una diversidad de significaciones, que permitirán el desarrollo de habilidades cognitivas de transformación cultural con los aparatos tecnológicos. Crovi se aleja tajantemente de la simplificación del concepto de apropiación relacionado coloquialmente con el poseer o adueñarse de algo, para llevarlo hacia un tipo de potencia

creativa, contraria al automatismo y la repetición. Crovi nos propone tres etapas que nos permitirán problematizar los fenómenos relacionados con prácticas culturales que utilizan las tecnologías en la cotidianidad: acceso, uso y apropiación.

Comenzaremos por revisar la apropiación de manera general. Crovi se remonta en el tiempo y considera las propuestas de Lev S. Vigotsky y Alekséi Leóntiev, de la primera mitad del siglo XX, para ubicar la interiorización como punto esencial y muy importante en el proceso de apropiación por medio de interacción sociocultural. Se refiere a la interiorización como el hacer propio, en el sentido de asimilación, donde, a través del contacto con los diversos productos culturales los sujetos hacen suya esa información y significados, para posteriormente reproducirla o transformarla. Este bagaje cultural determinará su percepción y acción en la sociedad, como un capital cultural que moldea su acción en el mundo, les permitirá hacer, realizar actividades orientadas. De esta manera se mantiene viva y transforma la cultura, por medio de procesos dinámicos de comunicación e interiorización que llevan a cabo los sujetos.

De acuerdo con el planteamiento de Crovi, la potencia individual y social de los sujetos para transformar la cultura material e intelectual es resultado de una interiorización primaria. Para esto se requiere voluntad para llevar a cabo el cambio y la incidencia, una participación activa de los sujetos por medio de una conducta de transformación, no de repetición, y la autora es enfática en esto: apropiación es contraria a un proceso de reproducción mecánica de la cultura. Se trata de personas que cambian, se involucran e inciden en la cultura. La apropiación es voluntad de transformación de lo interiorizado.

Los planteamientos anteriores resultan necesarios para comprender, o leer, la apropiación digital. Resulta necesario reconocer que lo primordial del enfoque radica en hacer observable el comienzo de un proceso, donde las relaciones entre los sujetos con la cultura operan en un sentido dinámico, y el sujeto tiene la posibilidad de reproducir o transformar ese cúmulo de información. Si tiene la voluntad y transforma lo interiorizado, podemos notar indicios de apropiación. Mientras que, si notamos una costumbre y automatismo, como inercia, podemos notar la reproducción mecánica, repetitiva operación de lo aprendido.

Para contextualizar, las aportaciones de Vigotsky y Leóntiev se hicieron durante la primera mitad del siglo XX. Han sucedido muchos cambios culturales desde entonces. Uno de los más sustanciales y que marcan nuestra época, son las aceleradas innovaciones tecnológicas y el constante uso de internet. Nuestra relación con los aparatos y medios digitales es cotidiana y constante. El auge de tecnologías de la información y comunicación, también llamados dispositivos “inteligentes”, constituyen la base material de flujos de información hiperactivos que han dado lugar a redes sociales y una cultura digital, comprendida como *el conjunto de prácticas y reglas que establecen los sujetos cuando usan internet* (Sánchez, 2015).

No obstante, Covi nos invita a notar que la cultura digital es manipulada por un cúmulo de empresas que producen software y dispositivos, por lo que delinean el rumbo de las innovaciones tecnológicas, las plataformas sociodigitales y sus maneras de socializar y participar. En efecto, se señala la limitación que esta cultura digital esconde en el entusiasmo de la participación en internet. En esta cultura digital, los intereses

económicos y políticos imperan y se presenta un internet del consumo y dispositivos cerrados, en su nivel técnico y es en estos contextos donde resulta relevante reconocer procesos de apropiación en la digitalidad.

En el contexto de la cultura digital, Crovi nos propone tres etapas para reconocer los procesos de incorporación de las tecnologías en la vida de las personas: acceso, uso y apropiación digital. Como primera etapa, nos señala que el acceso es la primera condición para formar parte de ese desarrollo y transformación cultural. Se complejiza de acuerdo a las condiciones socioculturales de cada sector o individuo. Nos recomienda utilizar el concepto de brechas de acceso para notar los tipos de exclusión que los sujetos experimentan. Existe, por ejemplo, la condición de base material, comprendida como la tecnología física, el dispositivo (ordenador, tablet, smartphone, etc.), que permita experimentar las narrativas, contenidos e información.

También está la condición de pago acceso, como las cuotas de internet. En este punto podemos reconocer que el contexto socioeconómico y cultural de cada individuo influye en el acceso y poblaciones con mayores índices de desigualdad estarán en posibilidad de exclusión. Factores como el lugar de residencia y niveles educativos serán determinantes en las posibilidades de acceso. El auge de propuestas como *La Cuarta Revolución Industrial* incitan a mirar con cautela las transformaciones en los nuevos perfiles laborales,<sup>13</sup> que pasan por alto las brechas de acceso e incitan un uso operativo,

---

<sup>13</sup> La propuesta de La Cuarta Revolución Industrial (Klauss Schwab, 2016), indica una transformación radical en las sociedades motivada por internet y las innovaciones tecnológicas. Señala que no todas las sociedades han transitado hacia esa cuarta revolución y existe un desfase. A pesar de ello, los diversos gobiernos deberían estar fomentando el desarrollo de capital humano con habilidades y competencias relacionadas con los nuevos sectores laborales relacionados con la tecnología. Señalamos este ejemplo,

instrumental y autómeta de las tecnologías, repetición sin transformación. Llama la atención que la etapa de acceso es una de las más abordadas por los diversos gobiernos, a través de políticas públicas que garanticen ese acceso a las diversas poblaciones.

Como segunda etapa de incorporación de las tecnologías en la vida de las personas, Crovi nos indica que está el uso, relacionado con las costumbres y hábitos que se realizan los sujetos con las tecnologías. Durante los procesos de aprendizaje se llevan a cabo actividades, que repetidas se vuelven hábitos y rutinas. Esto permite que el usuario, mientras va conociendo igual va “dominando” el aparato y lo agrega a sus actividades cotidianas. Lo vuelve parte de su vida diaria y realiza acciones que de a poco se diluyen en la normalización. Crovi señala que identificar usos es importante para notar estrategias de apropiación.

Por último y tercera etapa en la incorporación de las tecnologías digitales, reconocemos la apropiación digital. Siguiendo a Crovi, y relacionado con los aportes de Vigotsky y Leóntiev, estamos hablando de una interiorización de recursos y cultura digital para potencialmente aplicarlos a diversos intereses de la vida cotidiana de una manera transformadora. La apropiación digital opera en contra del automatismo digital condicionado por el uso costumbrista de dispositivos y la interacción mecánica en redes

---

desde una perspectiva crítica, pues se trata de una propuesta de base capitalista, donde se hace referencia a las posibilidades de las tecnologías para el aumento de la productividad y la automatización de los procesos de trabajo. Podemos relacionar esta postura ética del uso de las competencias y habilidades de la cultura digital de manera instrumental, tomando en cuenta que son las grandes empresas las que desarrollan estas tecnologías y determinan su uso.

sociodigitales que anulan la posibilidad de participación cognitiva, pues anulan el razonamiento en el gesto mil veces repetido.

La apropiación, abordada desde el enfoque de Guillermo Orozco, nos propone, de acuerdo con Monica Szurmuk y Robert Irwin, una emancipación de la audiencia a través del conocimiento profundo de su actuación. Nos parece importante recalcar el aspecto emancipatorio, como voluntad de independencia, una postura activa y participativa a través del conocimiento como un actor (social) de lo que se está llevando a cabo en un “escenario” específico. Esto, también se alinea con la revisión de Vigotsky, Leóntiev, y Crovi, para visibilizar procesos de apropiación digital.

Raquel Güereca, por su parte, en su trabajo sobre la brecha digital de género (2018), nos invita a pensar el concepto de apropiación desde la implicación de los procesos políticos, económicos y culturales que requiere la integración a la sociedad de la información y el conocimiento. Al igual que Crovi, señala que no es suficiente con tener accesos, sino que:

*Apropiarse de la tecnología es la incorporación plena de las TIC al capital social y cultural de las personas. No basta con vivir entornos tecnológicos altos, es menester que el uso de dispositivos se incorpore a las actividades cotidianas y se pueda sacar ventaja con la tecnología. De tal suerte que la apropiación tecnológica va en mano con el nivel de habilidad informática (Güereca, 2018: 72).*

Recapitulando, la apropiación digital requiere de voluntad emancipatoria de los sujetos, un impulso de creación y participación activa que no se agota en la repetición, sino que busca los medios para una incorporación crítica de los contenidos culturales que llegan a través de las tecnologías digitales en su vida diaria. Esto no se lleva a cabo de manera generalizada, sino que obedece a una diversidad de circunstancias y condicionantes de cada individuo, que permiten o no conocer los diversos dispositivos y sus potencialidades.

### **CAPÍTULO 3. COMPETENCIAS TRANSMEDIA Y HABILIDADES DIGITALES EN EL CONTEXTO DE JÓVENES ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE TLÁHUAC**

En este trabajo nos enfocamos en un caso latinoamericano: los jóvenes estudiantes de bachillerato en la zona semirural de alcaldía Tláhuac, ubicada en la Ciudad de México, donde nuestra población objetivo fueron jóvenes entre 15 y 18 años estudiantes del Colegio de Bachilleres 16 que nos permitieron conocer elementos que forman parte de los procesos de apropiación digital. El fundamento y características de este caso en particular estuvieron condicionadas por un contexto sociocultural e histórico específico como lo es la pandemia por Covid-19, por lo que cabe señalar que este estudio responde a circunstancias emergentes, como el confinamiento y el distanciamiento social (además de las restricciones de las instituciones educativas).

Empleamos un enfoque de etnografía digital para la generación de insumos e información a través del campo digital, que de otra manera hubiera resultado infructuosa debido a las restricciones que provocó la pandemia. Las circunstancias anteriormente mencionadas nos hicieron tomar decisiones metodológicas ante el tiempo, por lo que aplicamos diversos instrumentos. Llevamos a cabo tres fases en el desarrollo: la primera exploratoria, con observación pasiva y participante en entornos digitales, como grupos de Facebook y clases sincrónicas en la plataforma Google Classroom; en la segunda fase, de contextualización y caracterización, se aplicaron 118 cuestionarios en línea; y finalmente una tercera fase de profundización en donde se realizaron entrevistas a profundidad.

### 3.1. METODOLOGÍA

El presente trabajo es de corte cualitativo y de orientación etnográfica, busca ahondar en las perspectivas y percepciones de los sujetos (construcción de sentido), así como en la comprensión de los procesos socioculturales que los envuelven (contexto social). Este enfoque agrupa diversos métodos e instrumentos de investigación que nos permitieron sumergirnos bajo la superficie y comprender y explicar de una manera más clara lo que está sucediendo.<sup>14</sup> Asimismo, la investigación es del tipo exploratoria y descriptiva, de acuerdo con el conocimiento actual del tema de investigación y la perspectiva de la tesis.

Es exploratoria porque, una vez revisada la literatura del tema, pudimos notar que existen trabajos, información e investigaciones referentes de manera general, pero no resultan aplicables a nuestro caso ni contexto específico, como lo es la pandemia por COVID-19, debido a las diferencias temporales, culturales y sociales en las que se llevaron a cabo los trabajos previamente revisados. Consideramos que los estudios e investigaciones del tema no atienden la realidad que queremos observar. La presente investigación parte de un enfoque contextual y plural, que responda a la falta de comprensión de la diversidad juvenil en entornos digitales en un contexto específico: los jóvenes estudiantes de bachillerato en alcaldía Tláhuac durante la pandemia COVID-19. Por ende, el presente estudio se iniciará como exploratorio.

---

<sup>14</sup> Nos hemos apoyado en la perspectiva de Elisenda Ardèvol (2018), antropóloga social centrada en los medios, que inserta el enfoque etnográfico en lo cualitativo como un conjunto de diversos métodos para conocer la realidad. De esta manera, lo etnográfico no se trata como un modelo homogéneo concreto, sino en constante interacción, en reconstrucción e invención, dentro de la investigación cualitativa.

Es descriptiva, también, porque la literatura revisada nos ha dado información sobre el estado del arte del tema y podemos dar cuenta que existe investigación usual que se ocupa de las prácticas y procesos de la juventud con las tecnologías digitales. Tomando en cuenta el trabajo de Garay y Barrón (2012), así como Scolari (2018), reconocemos la existente teoría y categorías de apoyo, así como la definición de ciertas variables, las cuales recuperamos para construir indicadores de observación. En este sentido, nuestra tesis parte también de un tipo de investigación descriptiva.

### 3.1.1. ETNOGRAFÍA DIGITAL

En relación a la orientación etnográfica, nos hemos apoyado en el trabajo referente al estudio de lo digital como campo, el cual consideramos útil generador de conocimiento que nos permite notar los procesos de apropiación y usos socioculturales en internet. ¿Por qué es prudente este enfoque? Primero, porque nos posicionamos desde la perspectiva de que internet y la tecnología digital están incorporadas en el día a día de manera cotidiana y adquieren diversos significados e identidades en diferentes entornos de uso (Hine, 2015). Segundo, por la noción de «campo» que nos aporta, pues nos permite una flexibilidad para construir un objetos de estudio multisituados, en el sentido de que no ocupan un espacio físico determinado, sino que confluyen entre la digitalidad y lo físico. Tercero, por las condiciones de investigación durante el periodo pandémico en el mundo y específicamente en el contexto que se desarrolló este estudio.

Lo anterior nos permitió ubicar a nuestra población objetivo durante el confinamiento y obtener insumos, datos e información relevante para analizar los procesos de apropiación a través de las relaciones y redes comunicacionales mediadas por internet, y la comprensión de este segmento de la realidad a partir del contexto de los participantes que

las usan. De esta manera operamos y construimos un campo de estudio, dislocando la tradicional noción de “trabajo de campo” físico, el cual resultaba inoperante para el progreso de esta investigación.

### 3.2. UNIVERSO, CONTEXTO, MÉTODO, INSTRUMENTOS, APLICACIÓN

La cultura y la educación son dos áreas que se han visto directamente transformadas por la irrupción de las tecnologías digitales en la comunicación humana. Este fenómeno se manifiesta en diversos niveles, siendo los procesos de apropiación formales e informales de los jóvenes estudiantes de bachillerato en un contexto sociohistórico específico como lo es Tláhuac durante la pandemia por COVID-19 lo que nos interesa para fines de este estudio. La población juvenil es un claro ejemplo, pues muchas de sus prácticas cotidianas están sustentadas en internet y aparatos digitales, siendo una parte esencial en el desarrollo de procesos de apropiación digital

#### 3.2.1. UNIVERSO

El universo de la presente investigación son los jóvenes estudiantes de bachillerato en un rango de edad entre 15 a 18 años, que estudien en alcaldía Tláhuac y sean usuarios de internet y redes sociodigitales. Consideramos difícil tener acceso a todo este universo debido al enfoque de investigación y el contexto sanitario de trabajo, por lo que nos focalizamos en una población objetivo con estas características y atributos en alcaldía Tláhuac y seleccionamos una muestra. La muestra, de acuerdo con Sampieri (2010:175), es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población. En este sentido, nos concentramos en llegar a esta población objetivo a través de la institución del Colegio de Bachilleres 16 que se

encuentra en alcaldía Tláhuac, tomando en cuenta que no será representativa en relación con el universo que la compone, pero sí atiende las propiedades, características y elementos que conforman nuestro universo en relación con el enfoque cualitativo de nuestro estudio.

### 3.2.2. CONTEXTO

A finales del año 2019 comenzó la propagación del COVID-19 en el mundo. Ante este acontecimiento los gobiernos y organizaciones de todos los niveles tomaron medidas de distanciamiento social y cierre masivo de actividades presenciales con la finalidad de detener la propagación del virus y aminorar su impacto. De acuerdo con datos de la UNESCO, se estima que para mediados de mayo del 2020 más de 165 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza en América Latina y el Caribe habían dejado de tener clases presenciales.<sup>15</sup>

México no fue la excepción; las clases en línea a través de diversas plataformas, gratuitas y de pago, fueron la opción principal ante el inminente cierre de actividades presenciales. El Colegio de Bachilleres plantel 16, donde inicialmente se proyectó el desarrollo de esta investigación no volvió a clases presenciales e inició el siguiente ciclo escolar con clases en línea basadas en tecnología digital. Al día de hoy (agosto 2021) no hay fecha precisa para volver a las clases presenciales.

---

<sup>15</sup> En el Informe COVID-19 (CEPAL y UNESCO, 2020) se indica que 32 de los 33 países de América Latina y el Caribe suspendieron las clases presenciales. Como resultado, se ha ampliado la diversificación de formatos y plataformas de aprendizaje con o sin uso de tecnologías digitales. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>

Las medidas tomadas en los sistemas de educación afectaron a los procesos de investigación en marcha, como es el caso de este trabajo. No resultará extraño que se hayan sacudido nuestras expectativas en el contexto de la pandemia por COVID-19. Ante el tiempo, reconocemos una buena oportunidad en el escenario comunicacional y educativo, donde se ha preparado algo que vale la pena integrar e investigar, pues se trata de un escenario singular y novedoso, donde la imaginación e invención, así como una capacidad de reinención creadora son importantes durante el trabajo de campo digital.

Consideramos que es necesario preguntarse por métodos, herramientas e instrumentos de investigación basados en lo digital, no solo por el acelerado y obligado uso de estas tecnologías en nuestra sociedad durante la pandemia por COVID-19 (tendencia), sino por una reflexión que gire en torno a la necesidad de visualizar las prácticas y construcción de significados que se hacen con internet y tecnologías digitales (procesos). De esta manera podemos reconocer que lo digital no es uniforme ni se justifica en automático, sino que responderá a objetivos y preguntas de investigación, de acuerdo a la prudencia particular de cada tema.

### 3.2.3. MÉTODO

Para construir nuestro objeto de estudio hemos partido de una perspectiva multimétodo, desde el punto de vista de Blanco y Pirela (2016), que retoman a Bericat (1998) y definen la perspectiva multimétodo como una estrategia en la que se utilizan dos o más procedimientos para estudiar un mismo objeto de estudio. Consideramos prudente este punto de partida y, citando a Bourdieu, reconocer que *“hay que ser consciente de que todo objeto científico se construye deliberada y metódicamente”* (Bourdieu, 2018:79)

para respondernos sobre si es prudente o no el uso de ciertas técnicas e instrumentos y evitar la inercia de emplear procedimientos “incuestionables” e inconscientes de sí mismos, por lo que iremos trazando la ruta secuencial y metódica a través de la que se fueron construyendo nuestros instrumentos del enfoque cualitativo, que permite cierta flexibilidad en la manera de conducir el estudio.

A modo de contexto, esta investigación comenzó a finales del año 2019, cuando las alertas por COVID-19 comenzaban a encenderse en el mundo. En México, aún parecía lejana la posibilidad de aislamiento y la investigación continuó hasta que precipitadamente se suspendieron las actividades presenciales en marzo del 2020. En este marco social donde el confinamiento se volvió una constante y cotidianidad, donde la vida comenzó a desarrollarse en las pantallas, nos preguntamos ¿es prudente hacer las mismas preguntas que detonaron esta investigación?, ¿cómo generar datos, información e insumos para trabajar nuestro caso de estudio?, ¿cómo ser investigador de ciencias sociales en la distancia social?

Durante el desarrollo de esta investigación los alumnos de bachillerato se dispersaron de las aulas e instituciones educativas físicas, dificultando el trabajo de campo. Al mismo tiempo, el uso de la comunicación digital aumentó de manera exponencial en todos los sectores de la sociedad. En este acelerado cambio comunicacional consideramos las posibilidades de exploración y generación de conocimiento a través del enfoque etnográfico con internet y dispositivos digitales como una oportunidad y opción viable para obtener insumos de manera online, en la ambigüedad del estar y no estar, del simbolismo de representación en el vehículo de comunicación que es la digitalidad.

Aprovechando las posibilidades del campo. El aislamiento y confinamiento se extendieron en sus potencialidades.

Particularmente nos apoyamos en el enfoque etnográfico digital, el cual consideramos un útil generador de insumos que nos permitió notar diversos procesos de apropiación y de generación de sentido en internet. ¿Por qué es relevante este enfoque? En primer lugar porque nos posicionamos desde la perspectiva de que internet y la tecnología digital están incorporadas en el día a día y de manera cotidiana y adquieren diversos significados en diferentes entornos de uso (Hine, 2015), y en segundo lugar por la noción de «campo» que nos aporta, pues nos permite una suficiente flexibilidad para construir objetos de estudio multisituados, en el sentido de que no ocupan un espacio físico determinado, sino que se confluyen en diferentes entornos. Y en la digitalidad son varios; como las aulas virtuales, clases online y redes sociodigitales, entornos en los que se puede realizar una exploración online a los usuarios. De esta manera comenzamos a construir de manera metódica nuestro campo de estudio digital, un escenario dislocado de la tradicional noción de “trabajo de campo” físico a la que aplicamos ciertos instrumentos

### 3.3. INSTRUMENTOS

El corte del trabajo es cualitativo y de tipo exploratorio-descriptivo . Mantiene una perspectiva etnográfica, específicamente de lo digital (Hine, Ardèvol y Lanzeni, 2016), que nos permitió abordar lo digital como un campo y objeto de estudio durante la pandemia por COVID-19. Comenzamos a tomar lo digital como objeto de estudio, pues nos interesaba desde un primer momento reconocer prácticas y usos, así como procesos

de apropiación digital. Posteriormente las condiciones sociales y sanitarias nos llevaron abordar lo digital desde sus posibilidades de generación de información: como un campo de estudio, a través de la observación a través de dispositivos, en plataformas y redes sociodigitales. Aplicamos diversos instrumentos para la recopilación de información, como la observación pasiva y participante online, cuestionario online y entrevistas a profundidad.

### 3.3.1. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE I: ENTRADA EN EL CAMPO Y GENERACIÓN DE CATEGORÍAS EMPÍRICAS

En una primera fase, exploratoria, con observación pasiva y participante realizamos trabajo de campo etnográfico de observación: pasiva y participante<sup>16</sup> en entornos digitales, como grupos de Facebook y clases sincrónicas en la plataforma Google Classroom. Comenzamos el trabajo de campo en un grupo de Facebook llamado *Colegio de Bachilleres Plantel 16 Tláhuac "Manuel Chavarría Chavarría*, a modo de exploración de un entorno simbólico donde se reunieran sujetos con las características de nuestra población objetivo. La observación pasiva nos permitió identificar las principales categorías de análisis. Nuestra primera tarea fue obtener indicadores y un contexto particular de acuerdo al objeto específico, en nuestro caso los jóvenes estudiantes de bachillerato en alcaldía Tláhuac.

A partir de una observación de jóvenes en internet se detectaron las principales prácticas que se hacen con dispositivos digitales e internet, como: socialización, entretenimiento y

---

<sup>16</sup> La distinción es metódica pues de manera general nos referimos a observación participante desde un enfoque etnográfico, donde la pasividad es relativa, ya que se avanza lentamente sin ser intrusivo. Reconocer y explorar el territorio es parte del desarrollo de la estrategia.

tareas académicas. Al mismo tiempo revisamos literatura especializada, la cual nos ayudó a contextualizar y nos aportó esquemas teóricos que nos permitieron identificar procesos de apropiación, habilidades digitales y usos socioculturales de las tecnologías digitales.

Los esquemas teóricos en los que nos apoyamos son dos. Por un lado las habilidades digitales: comunicacionales, instrumentales y cognitivas (Garay y Ortiz, 2015); y por otro lado las competencias transmedia (Scolari, 2018). Ambas propuestas teóricas fueron rescatadas para comenzar a esquematizar un modelo de observación compuesto y construimos los indicadores de observación a través de una matriz (Ilustración 2).

OBJETIVOS	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	INDICADORES	
APROPIACIÓN tecnológica	Alfabetización Transmedia	Competencias con los medios y tecnología	Se relaciona con el conocimiento de los medios y diferenciación crítica de contenido. Qué se consume con las tecnologías (cómo, cuándo y dónde se usan tecnologías) así como el conocimiento de software, hardware y apps.	
		Competencias de Producción	Capacidades relacionadas con la creación de contenido para redes sociales; desde la concepción, planificación producción y posproducción.	
		Competencias Narrativas y estéticas	Se nota en la percepción de valores estéticos en la tecnología digital, como la calidad gráfica o visual, con valores como realismo o belleza, por ejemplo. Así mismo el interpretar contenido y reconocer géneros (audiovisuales o literarios), con la capacidad de reconstruir mundos narrativos. Se hace presente cuando se expresa identidad y visiones del mundo a través de narrativas varias.	
		Competencias de Aprendizaje informal	Comprende las estrategias de aprendizaje que no se llevan a cabo en la escuela y que desarrollan competencias alternativas para obtener conocimiento.	
		Competencias de Gestión	Autogestión: tiempo y recursos digitales, gestión social y actividades colaborativas (liderazgo y trabajo en equipo y transmisión de conocimientos)	
		Competencias de Prevención de riesgos, ideología y ética	Saber detectar el peligro en redes sociodigitales y reconocer cuando se está infringiendo la ley. De igual manera se expresa en saber reconocer cuando hay estereotipos y conductas antisociales, tales como la discriminación, bullying o violencia de género. Se expresa al alinearse a normas colectivas online y cuando hay eflexión del quehacer propio.	
		Habilidades Instrumentales	Uso y conocimiento de hardware. "está fuertemente ligada a las habilidades del dominio sobre el hardware de las TIC, así como el nivel de aplicación y la cantidad de software que se conoce" (Lemus, 2013: 129).	
		Habilidades Cognitivas	Nivel de apropiación crítica: "la adquisición de conocimientos y habilidades específicas que permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías. Es decir, aprender a utilizar de forma inteligente la información disponible" (Área, 2005a)	
		Habilidades Digitales	Habilidades Comunicacionales	Posibilidad de creación de mensajes y contenidos. "estarán referidas a la capacidad para generar la interactividad a través de los nuevos ambientes de aprendizaje, y se definirán como las capacidades para gestionar los intercambios simbólicos a través de mensajes que son enviados y retroalimentados por los canales sincrónicos y asincrónicos del entorno virtual." (Lemus, 2013: 132).
		USO SOCIOCULTURAL	Alfabetización Transmedia	Competencias Performativas
Competencias Con los medios y tecnología (sociocultural)	Se relaciona con el conocimiento de los medios y diferenciación crítica de contenido. Qué se consume con las tecnologías (cómo, cuándo y dónde se usan tecnologías) así como el conocimiento de software, hardware y apps.			
Competencias Narrativas y estéticas (sociocultural)	Se nota en la percepción de valores estéticos en la tecnología digital, como la calidad gráfica o visual, con valores como realismo o belleza, por ejemplo. Así mismo el interpretar contenido y reconocer géneros (audiovisuales o literarios), con la capacidad de reconstruir mundos narrativos. Se hace presente cuando se expresa identidad y visiones del mundo a través de narrativas varias.			
Competencias Aprendizaje informal (Sociocultural)	Comprende las estrategias de aprendizaje que no se llevan a cabo en la escuela y que desarrollan competencias alternativas para obtener conocimiento.			

ILUSTRACIÓN 2: MATRIZ DE CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS TEÓRICAS RELACIONADAS CON OBJETIVOS E INDICADORES.

En la matriz se expone la construcción de indicadores a través de la interrelación teórica de dos nociones con conceptos marcados por la impronta de la digitalidad en los procesos de comunicación y socialización, que resultan operativas para el desarrollo de este trabajo. En un plano intermedio color naranja, podemos notar la categoría de habilidades digitales, que cruzan la apropiación y el uso sociocultural. De igual manera, los planos superior e inferiores en colores amarillo y rojo, son referentes a la categoría de competencias transmedia y se encuentran en la apropiación y uso sociocultural.

A partir de esta matriz de trabajo hemos construido los sucesivos instrumentos de investigación, los cuales guardaron estrecha relación con la matriz teórica que nos fue de utilidad para la sistematización y análisis de datos. De esta manera comenzamos a trazar una táctica de investigación y exploración ya focalizada en nuestra población objetivo. Al respecto, desarrollamos una bitácora de observación (ILUSTRACIÓN 4) y continuamos el trabajo en el grupo de Facebook.

Competencias transmedia y habilidades digitales en jóvenes estudiantes de Bachilleres 16																					
Objetivo	Identificar procesos de apropiación tecnológica y uso sociocultural en jóvenes estudiantes de bachillerato.																				
Fecha de inicio	28 de septiembre del 2020, 19:00 hrs.																				
Nombre del grupo (campo)	-Colegio de Bachilleres Plantel 16 Tláhuac "Manuel Chavarría Chavarría" <a href="https://www.facebook.com/search/top?q=bachilleres%2016">https://www.facebook.com/search/top?q=bachilleres%2016</a> -Sesiones en vivo vía Google Meet																				
Descripción general	Se describen procesos comunicativos y educativos a través del registro de prácticas sociales y comportamientos de los agentes en internet, a través de capturas de pantalla y grabación de videos como insumos. Las categorías son una aplicación de dos propuestas teóricas: a)habilidades digitales, y b)competencias transmedia.																				
Categorías	Copetencias transmedia y habilidades digitales																				
Subcategorías teórico empíricas	Habilidades digitales: instrumentales; cognitivas y comunicacionales. Competencias transmedia: con los medios y la tecnología; producción; aprendizaje informal; gestión; riesgos, ideología y ética; performativas y narrativas.																				
Codificación	<table> <tbody> <tr> <td>HI</td> <td>Habilidades Digitales instrumentales</td> </tr> <tr> <td>HCog</td> <td>Habilidades Digitales Cognitivas</td> </tr> <tr> <td>HCom</td> <td>Habilidades Digitales Comunicacionales</td> </tr> <tr> <td>CPro</td> <td>Competencias de Producción</td> </tr> <tr> <td>CG</td> <td>Competencias de Gestión</td> </tr> <tr> <td>CMT</td> <td>Competencias con los Medios y la Tecnología</td> </tr> <tr> <td>CNE</td> <td>Competencias Narrativas y Estéticas</td> </tr> <tr> <td>CPRI</td> <td>Competencias de Prevención de Riesgos e Ideología</td> </tr> <tr> <td>CAI</td> <td>Competencias de Aprendizaje Informal</td> </tr> <tr> <td>Cper</td> <td>Competencias Performativas</td> </tr> </tbody> </table>	HI	Habilidades Digitales instrumentales	HCog	Habilidades Digitales Cognitivas	HCom	Habilidades Digitales Comunicacionales	CPro	Competencias de Producción	CG	Competencias de Gestión	CMT	Competencias con los Medios y la Tecnología	CNE	Competencias Narrativas y Estéticas	CPRI	Competencias de Prevención de Riesgos e Ideología	CAI	Competencias de Aprendizaje Informal	Cper	Competencias Performativas
HI	Habilidades Digitales instrumentales																				
HCog	Habilidades Digitales Cognitivas																				
HCom	Habilidades Digitales Comunicacionales																				
CPro	Competencias de Producción																				
CG	Competencias de Gestión																				
CMT	Competencias con los Medios y la Tecnología																				
CNE	Competencias Narrativas y Estéticas																				
CPRI	Competencias de Prevención de Riesgos e Ideología																				
CAI	Competencias de Aprendizaje Informal																				
Cper	Competencias Performativas																				

ILUSTRACIÓN 4: Bitacora de observación de campo digital con objetivos y categorías de investigación.

La bitácora es un instrumento que nos sirvió para registrar la observación de Facebook en el grupo *Colegio de Bachilleres Plantel 16 Tláhuac "Manuel Chavarría Chavarría"* y sesiones de clases online en la plataforma Google Meet. Se puede notar que tiene una codificación de color y nomenclatura a partir de subcategorías teórico empíricas, las cuales tienen correspondencia con habilidades digitales en color azul y competencias transmedia en color naranja.

Bitácora de observación					
Fecha	Plataforma	Actividad	subcategoría	Entorno <i>Emic</i>	Análisis
28-09-2020	Facebook		<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMT</li> <li>• CG</li> <li>• HCog</li> <li>• HCom</li> </ul>	MA organiza un grupo de Whatsapp informal para gestionar información referente a los accesos a clases, que se realizan en forma virtual debido a la pandemia.	Podemos notar la puesta en práctica de la colaboración <b>CMT</b> y gestión <b>CG</b> de plataformas para desarrollar una comunicación más efectiva <b>HCom</b> , debido a la urgencia del inicio de clases. Como una expresión de apropiación tecnológica.

ILUSTRACIÓN 1: EJEMPLO DE BITÁCORA DE OBSERVACIÓN CON VACIADO Y CODIFICACIÓN DE DATOS.

Esta bitácora nos permitió visibilizar ciertos tipos de apropiación tecnológica que desarrollan los jóvenes de bachillerato con internet y dispositivos digitales. No se trata de un instrumento que expresa solo el rastro de habilidades digitales y competencias transmedia de los jóvenes, sino también la falta y escasez de estas. Además, aporta datos para conocer qué tanto inciden las prácticas de alfabetización digital y transmedia en los procesos de desarrollo cultural y social de los jóvenes de Tláhuac, a través de la visibilización de acciones digitales concretas.

### 3.3.2. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE II: EL INFORMANTE CLAVE Y LA PARTICIPACIÓN ACTIVA

El desarrollo de la investigación debe mucho a la aportación de un informante clave que nos permitió el acceso a grupos de jóvenes estudiantes de bachillerato. Se trata de un profesor del Colegio de Bachilleres 16 que imparte la asignatura de Lenguaje y comunicación. Me puse en contacto con él vía correo electrónico, explicando algunas cuestiones básicas del estudio, sobre los objetivos de manera general y la importancia de conocer los escenarios de las clases en línea desde la perspectiva del observador. Después de realizar una llamada acordamos los días y fechas donde tendría posibilidad de integrarme a las sesiones online del Bachilleres 16.

Nuestro informante nos compartió por WhatsApp una dirección URL para ingresar a las clases de la plataforma Google Meet. Estas direcciones URL algunas veces no funcionaban, pues indicaban que no tenía permiso para ingresar a la sesión desde una cuenta personal (recordemos que los alumnos y profesorado tienen direcciones de correo electrónico institucional del Colegio de Bachilleres). Conocimos 3 grupos, y fue uno de ellos donde logramos dar continuidad y generar *rapport*.

La dinámica de ingreso fue la siguiente: no había ninguna cámara encendida. El profesor, irrumpió con una voz bien modulada y me presentó ante el grupo como estudiante de maestría que los quería conocer. Prendí el micrófono y activé la cámara de mi ordenador: me presenté y los saludé gentilmente, mientras buscaba algún rostro en la pantalla para sentirme acompañado. Varias voces respondieron con un ¡bienvenido Jorge! Y ¡mucho gusto Jorge!, lo cual me hizo sentir menos solo, pero nadie encendió su cámara.

Durante el desarrollo de mi observación participaba regularmente, me sumé a su rutina y no encendía mi cámara. Cuando participaba charlaba sobre aspectos cotidianos: del tiempo y la pandemia, del ser estudiante y de las clases en línea. Esto con la intención de reconocer temas en común, intercambios casuales de información.<sup>17</sup> Además, de manera constante el profesor me llamaba por mi nombre como un participante más y evidenciaba mi presencia, lo que fomentó el *rapport* en el grupo. Los alumnos se dirigían a mí de

---

<sup>17</sup> Por cuestiones de ética de investigación recomendamos realizar un acercamiento sincero, activo y simpático para consolidar algún tipo de aceptación y establecer un *rapport*. Esto se puede traducir en las clases online en escuchar, ser cordial, participar moderadamente y compartir el escenario de la misma manera simbólica que el grupo (usar cámara o no). Lo anterior para facilitar el que las personas tengan la confianza de “abrirse” y se expresen en nuestro campo de observación.

manera cordial, saludando y despidiéndose de una manera bastante tradicional al concluir las clases.

Las sesiones resultaron muy distintas a lo que se esperaba para nuestra investigación, pues siempre se realizaban con las cámaras apagadas. Todos y cada uno, incluyendo el profesor, estaban en la sesión y sin utilizar la cámara, lo único que teníamos visualmente era un montón de círculos con iniciales en la pantalla de Google Meet (Ilustración 3). Esto cambió totalmente nuestras expectativas respecto al campo, pues pretendíamos reconocer gestos, espacios, comunicación entre alumnos, etc. La clase se desarrollaba en un formato radiofónico, con una modulación vocal entrenada por parte del profesor, que iba haciendo llamados en frío para mantener la atención del grupo.

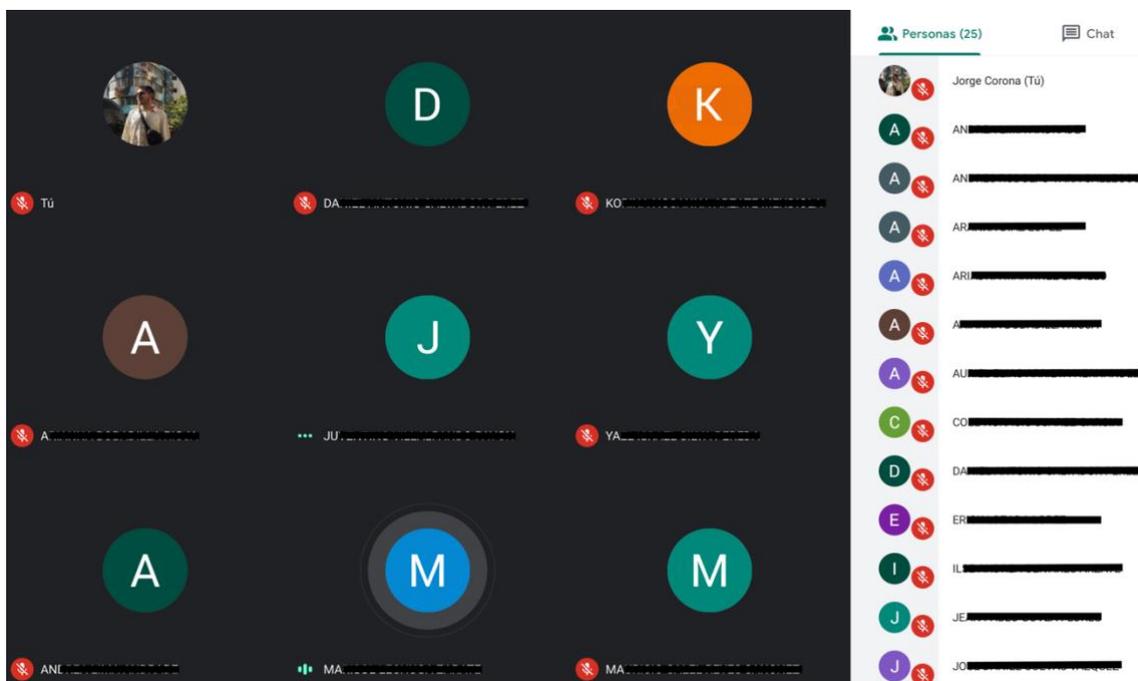


Ilustración 3: Clases en línea a través de google meet.

Al finalizar la primera sesión hablamos con nuestro informante, el profesor que nos facilitaba el acceso a las sesiones, y le preguntamos sobre la decisión de no encender las cámaras. El profesor-informante nos comentó que en las reuniones directivas habían recomendado no utilizar la cámara para procurar a aquellas y aquellos alumnos que por diversas circunstancias no cuentan con internet en casa y se conectan por medio de prepago desde sus celulares, se trataba de no hacerlos gastar más dinero. Además, indicaba que se facilita la transmisión de datos al priorizar el audio sobre el video, debido a la saturación que causa el que haya demasiados alumnos conectados al mismo tiempo.

Consideramos que todo lo que ocurre en el campo es una fuente de datos, así sean solo auditivos. Por medio de la plataforma digital pudimos reconocer y describir personas, acontecimientos, acciones y conversaciones auditivas y vía chat, donde uno de los mensajes más escritos era *“Profe, está fallando mi micrófono, pero aquí estoy”*. Esta dinámica de audio sin imagen es útil en el desarrollo de nuestra investigación, pues contamos con un diario y notas de campo, registro auditivo de las sesiones y capturas de pantalla, que es abono para nuestro análisis de habilidades digitales. Desde una perspectiva menos optimista, reconocimos que el escenario no era como esperábamos y que no nos permitiría responder nuestras interrogantes.

Notamos que este campo limitaba la observación de los procesos y lo más sensato sería una reinención que nos permitiera conocer nuestro objeto a través de su contexto y su voz. Las clases en línea y la estrategia en redes sociodigitales como Facebook nos permitieron dirigir ciertas preguntas, que podrían potencialmente abarcar a una muestra de la población objetivo y nos llevarían a conocer desde otra perspectiva.

### 3.3.3. CUESTIONARIO ONLINE

Este paso es una segunda fase que corresponde a la contextualización de nuestros sujetos de investigación y corresponde a la aplicación de un cuestionario online. El cuestionario es una herramienta muy utilizada en la investigación cuantitativa, que nos sirvió para la generación de variables que exploramos desde la perspectiva cualitativa. Si bien el cuestionario nos puede indicar frecuencias y datos estadísticos, a nosotros nos interesa aplicarlo para contextualizar y caracterizar a los jóvenes con los que logramos tener contacto.

Encontramos en el cuestionario online una vía adecuada con nuestro objeto de estudio, pues permite obtener información de manera desde los entornos online. La aplicación de un cuestionario se ha tratado con las mayores precauciones metodológicas, pues tiene la finalidad esencial de mapear y conocer los usos, perspectivas y percepciones que los jóvenes estudiantes de bachillerato tienen de la tecnología, inscribiéndose así en la lógica del enfoque cualitativo de la presente investigación, tomando distancia de la herramienta formal que supone el cuestionario en la metodología cuantitativa.

Nuestro cuestionario se cargó a un documento de Formularios de Google online y se socializó el acceso por medio de una dirección URL. Está compuesto por 40 ítems que corresponden a 5 dimensiones y un contacto opcional, y se estructura de la siguiente manera:

- 9 preguntas de datos sociodemográficos
- 4 preguntas de hábitos de conexión
- 14 preguntas de apropiaciones, habilidades digitales y competencias transmedia
- 6 preguntas de uso sociocultural de las tecnologías digitales
- 8 preguntas de la Nueva normalidad y COVID-19
- 1 opcional para contacto en redes sociales

La invitación a responder el cuestionario se realizó en repetidas ocasiones por medio de la asistencia a las clases en línea, donde aprovechamos para solicitar a los jóvenes su futura colaboración para participar. Cuando estaba listo y tuvimos la oportunidad lo comunicamos durante una de las clases y el profesor tomó la iniciativa de colocarlo en la plataforma de Google Classroom para aquellos jóvenes que no tuvieran tiempo o acceso para responder nuestro cuestionario en ese momento.

El cuestionario se mantuvo abierto durante una semana, del 18 al 25 de noviembre, y se hicieron reiteradas invitaciones para responder durante las sesiones en Google Meet. El cuestionario cerró con 118 respuestas, de las cuales el 100% son estudiantes de bachillerato, con edades entre los 15 a los 20 años. Reconocemos que este instrumento fue exitoso y logró alcanzar la población objeto. Al respecto, es este el instrumento más efectivo y de mayor alcance, mismo que aporta suficientes datos y responde a nuestras preguntas de investigación. Además de que permite cruzar variables por género, edad, y lugar de residencia, lo que nos permite caracterizar de manera general a nuestra población objetivo, desde una mirada etnográfica.

A pesar de la acelerada necesidad de usar herramientas digitales en la investigación, tenemos la intención de ofrecer una perspectiva no centrada en lo digital, que sea multisituada, flexible y reflexiva y por ello nos preguntamos sobre el rumbo del trabajo y la prudencia de quedarnos hasta la aplicación de un cuestionario online como instrumento final, lo cual consideramos inconsistente con respecto a nuestro enfoque cualitativo. ¿Podríamos estar recolectando, de una manera inconsciente, nuestros propios datos y realidades sembradas bajo nuestras propias creaciones instrumentales?

En el camino común de la investigación podemos reconocer oportunidades e intuiciones estratégicas que nos permitieron continuar con la recabación de datos. Habíamos dejado un señuelo, migas tiradas en el campo. Al concluir el cuestionario colocamos un último ítem de respuesta no obligada, donde los jóvenes podían dejar un contacto de redes sociales o su email. Con esta información realizamos una base de datos de 24 jóvenes con la disposición de aportar más información a la investigación.

Por lo anterior, consideramos pertinente realizar un acercamiento más expandido, con instrumentos de análisis que nos permitan explorar y entender las interpretaciones, representaciones y experiencias que estos sujetos tienen del mundo. Proponemos un siguiente paso metodológico basado en las entrevistas a profundidad.

#### 3.3.4. ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD A TRAVÉS DE VIDEOLLAMADA

Este instrumento se ocupa de explicar la tercera fase de la investigación, que corresponde a la profundización en donde se realizaron entrevistas. Las entrevistas a profundidad

fueron concretadas en videollamada por internet a través de la plataforma Jitsi, del 13 al 23 de marzo del 2021. La proporción de género es de 50% hombres y 50% mujeres. Optamos por entrevistar porque nuestro objetivo era esclarecer procesos, así como conocer experiencias y perspectivas de una manera directa con los jóvenes, los cuales no reconocimos en nuestra experiencia con instrumentos anteriores como la observación participante y el cuestionario. Realizar entrevistas a profundidad digitales resultó un reto, debido a la estratégica necesidad de encuentros “cara a cara” entre el investigador y los entrevistados que requiere este instrumento y que se complicó en la digitalidad.

De los instrumentos más utilizados en la investigación cualitativa, la entrevista a profundidad es uno de ellos. Se define como “*una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)*” (Sampieri, 2010:418). Esto con la intención de reconocer experiencias y modos de ver de los jóvenes en torno a su relación con las tecnologías, al mismo tiempo que nos permitía conocer actividades, historias de acceso, uso y apropiación de las tecnologías a través de sus propios testimonios.

La entrevista en profundidad se caracterizan por ser no directivas, no estructuradas, no estandarizadas y abiertas (Taylor y Bogdan,1987:101). Esta flexibilidad no requiere un número de informantes específico, pues su relevancia radica en la potencialidad de cada caso. También, la flexibilidad nos permite una mayor comunicación entre investigador y entrevistado a partir de una dinámica de conversación, más que de preguntas y respuestas estandarizadas. Con este instrumento podemos volver e indagar con el informante para profundizar en la información que se considere relevante.

El proceso comenzó con la selección de sujetos que permitirían ampliar y profundizar en la información, por lo que recurrimos a la base de datos de los 24 jóvenes que nos dejaron su contacto. Sistematizamos sus rastros entre las diversas redes sociodigitales y correos electrónicos, a los que nos dimos a la tarea de contactar por medio del envío de solicitudes de amistad, de seguimiento y correos electrónicos para solicitar su participación en la siguiente fase de la investigación. Esta etapa de contacto no resultó como se esperaba. Algunas solicitudes no fueron aceptadas ni respondidos los correos electrónicos que enviamos, otros se limitaban a saludar en el primer momento, pero no contestar cuando se les escribía sobre una reunión cara a cara en videollamada. Lo anterior nos invitó a cuestionarnos sobre la fiabilidad e interés real en participar en el estudio, como si el cuestionario hubiera sido rutinario.

Como se comentó anteriormente, no bastó con seleccionar informantes de nuestra base de datos como una carta abierta. Tuvimos que reconstruir el campo y estrategia entre los contactos que aceptaron nuestras solicitudes, escribiendo de manera mucho más informal, dando espacios entre las respuestas, siendo casuales y dando algunos likes en ciertas publicaciones, con el objetivo de crear *rapport*. La solicitud de una videollamada sobre la que se realizaría la entrevista previamente se había acompañado de un proceso de comunicación y socialización digital.

Nuestros primeros colaboradores se mostraron sorprendidos y cautos respecto al uso de la videollamada para realizar la entrevista “cara a cara”, preguntando siempre sobre las

intenciones de la investigación, un patrón que se repitió en la mayoría de los entrevistados. Se pedía como condición utilizar la cámara para realizar la entrevista, pues para el segundo semestre de la pandemia por COVID-19 ya se trataba de algo cotidiano en los diversos sectores de las clases online. Para el caso particular de estos jóvenes, habrá que recordar al lector que estos jóvenes no han sido obligados a utilizar la comunicación de video en sus clases online.

Realizamos una guía con las principales dimensiones que podría abarcar la entrevista. Antes de introducirlos en nuestros temas de investigación, dábamos prioridad a escuchar los intereses de cada uno de los jóvenes, utilizando la pandemia como un lugar común de empatía sobre el que podíamos entablar una conversación. Nuestros dos primeros entrevistados fueron quienes nos abrieron la puerta a otros casos. Sin ellos, hubiera resultado difícil llegar a más sujetos de investigación, debido a las limitaciones de tiempo con las que contaba, pues el proceso de reconocimiento y convencimiento para utilizar la cámara en una entrevista por la vía digital. Ubicar el campo, solicitar acceso a sus redes de amigos y concretar los encuentros lleva su tiempo.

A través de 8 entrevistas a profundidad pudimos reconocer el modo en el estos jóvenes se reconocen en los procesos de apropiación tecnológica, enunciado a través de historias individuales de vida, tipos de acceso y gadgets, usos y experiencias con la tecnología, así como la voluntad para realizar ciertas tareas con estas tecnologías. Nos detuvimos cuando se comenzó repetir información, por un principio de suficiencia en las categorías. Trabajamos con estos testimonios a partir de una grabación en video que fue transcrita y

posteriormente sistematizada en una matriz de entrevistas, de acuerdo con cada categoría de análisis.

### 3.3. ESTRATEGIA DE TRABAJO

Durante el desarrollo de la estrategia llevamos a cabo tres fases: la primera exploratoria, con observación pasiva y participante en entornos digitales, como grupos de Facebook y clases sincrónicas en la plataforma Google Classroom; una segunda fase, de contextualización y caracterización, donde se aplicaron 118 cuestionarios en línea; y una tercera fase de profundización en donde se realizaron entrevistas a profundidad. A este respecto, cabe aclarar que esta tesis no pretende hacer una investigación de métodos mixtos mediante la integración de los enfoques cuantitativo y cualitativo. La presente investigación propone una estrategia metodológica basada en el uso de varias herramientas de recolección de datos propios del enfoque etnográfico, los cuales servirán de manera integral para la comprensión de los procesos de experiencia, percepciones y construcción de sentido por parte de los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac.

Consideramos pertinente presentar dos métodos de tratamiento de información que guiaron la estrategia de trabajo y el análisis de datos. Por una parte, se encuentra el tratamiento 1 que se ocupa de la sistematización de información; y por otro el tratamiento 2 que atiende al análisis de datos. Sistematización y análisis son dos elementos de una misma estrategia que llevamos a cabo, a través de los cuales pretendemos aportar coherencia metodológica a nuestro proceso de investigación.

Atendiendo al tratamiento 1 de sistematización de información, durante la fase I (exploratoria) de nuestra investigación utilizamos un diario de campo análogo, una libreta que posteriormente sistematizamos con ayuda del software de procesamiento de textos Word, a modo de notas de campo.

Correspondiente aún con el tratamiento de sistematización, en la fase II de contextualización y caracterización de nuestra población objetivo, donde aplicamos un cuestionario online, hicimos uso de la plataforma Google Forms para diseñar y socializar nuestro cuestionario entre la población objetivo. Esta plataforma permite la exportación en formato de tablas para el software Excell, que igualmente nos permite visualizar los datos.

En la fase III de profundización, y continuando con el tratamiento de sistematización, llevamos a cabo el desarrollo de entrevistas a profundidad en la plataforma Jitsi, que permite videollamadas sin límite temporal de manera gratuita. Estas entrevistas a profundidad fueron documentadas en archivos de video, con previa autorización de los participantes, transcritas en software de procesamiento de texto Word, depurados y posteriormente exportados por categorías en el software Excell.

Para el tratamiento 2 correspondiente al análisis de datos nos apoyamos en nuestras categorías y subcategorías de análisis a modo de clusters para la construcción de indicadores. Iremos saturando la información y los datos en busca de desentrañar el sentido de los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac y la apropiación digital,

con el objetivo de responder nuestras preguntas de investigación. En este punto es prudente decir que esta interpretación integral pretende ser una convergencia entre métodos y no una sumatoria secuencial entre los procedimientos, para hacer que coexistan las tres fases de la investigación.

## **CAPÍTULO 4. TRABAJO EMPÍRICO. PROCESOS, ACCESO Y HÁBITOS RELACIONADOS CON INTERNET Y DISPOSITIVOS DIGITALES DE LOS JÓVENES DE TLÁHUAC**

A continuación se presentan algunos de los resultados más importantes que fueron analizados por categorías. Estas interpretaciones están orientadas por la labor teórica desarrollada, por lo que guardan estrecha relación con esta, los conceptos utilizados y sus objetivos de investigación. Sin embargo, existen hallazgos importantes en el campo, que incitan a la reflexión de los modelos de análisis e investigación de lo digital. Partiremos de la relevancia de considerar los contextos, en específico de Tláhuac, para orientar la interpretación y trabajo con los datos, pues aquí radica la relevancia de desarrollar investigación empírica que permita contrastar la teoría y conocer las diversas realidades sociales.

### **4.4.1. DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA Y ATRIBUTOS**

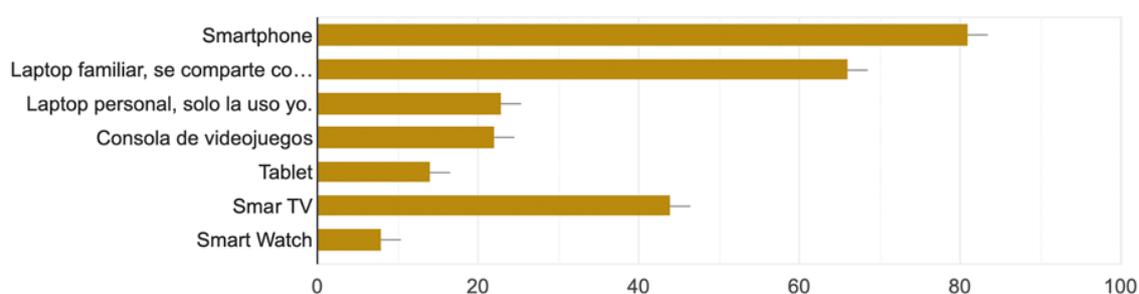
Trabajamos totalmente con jóvenes estudiantes de bachillerato del Colegio de Bachilleres 16, que se encuentra en alcaldía Tláhuac. Tienen entre 15 y 20 años que viven en la zona sur-oriente de la Ciudad de México, principalmente en alcaldía Tláhuac, seguido de Iztapalapa, Xochimilco y Valle de Chalco. La proporción de género se mantuvo en una media entre hombres y mujeres en los instrumentos de encuesta y las entrevistas a profundidad. Un número importante de jóvenes (20%) indicó que realizar actividades laborales además de estudiar.

#### 4.4.2. ACCESO A LA DIGITALIDAD Y LIMITACIONES

Estos jóvenes utilizan principalmente el smartphone para conectarse a internet y a las clases online (Ilustración 4). Esta situación se explica porque es un aparato asequible y esencial en el mundo simbólico de los jóvenes, pues es una vía de comunicación personal que requiere pocas habilidades y competencias de operación. Este dispositivo permite realizar algunas actividades instrumentales básicas que posteriormente podrían desembocar en apropiación digital. El smartphone es el principal dispositivo y punto de acceso a la digitalidad entre los jóvenes.

1.- Indica los dispositivos digitales con los que cuentas. Puedes marcar varias casillas.

117 respuestas



**Ilustración 4:** principales dispositivos con los que cuentan los jóvenes estudiantes de bachillerato.

Los jóvenes ya cuentan con largos historiales usando estos dispositivos. En muchas ocasiones el tránsito de un teléfono celular a un smartphone es la entrada a las estrategias de aprendizaje informal, como un entrenamiento instrumental para el uso de dispositivos con más posibilidades técnicas que fomentan la apropiación, como lo indica nuestra entrevistada Monse, que nos comparte sus recuerdos y primeras experiencias con las tecnologías digitales y se refiere específicamente al teléfono celular como una génesis de sus competencias y habilidades:

**Montse:** *Yo lo tuve desde que tenía como como nueve años, pero era un celular muy viejito, o sea nada más era para textear y hacer llamadas y escuchar música, no como ahora que ya puedes hacer muchas cosas. Entonces pues desde ahí, pues yo mas o menos ya sabía teclear, entonces eso fue lo primero que aprendí. Luego ya de ahí pues ya adquirí otro teléfono, por así decirlo más moderno y ya pues de ahí empecé a solita, o sea, ahora si, nadie me enseñó a usarlo.*

Llama la atención que otro punto de acceso a la digitalidad son los videojuegos. Estos figuran entre los dispositivos con los que se cuenta y aparecen repetidamente en nuestra recolección de datos. Al respecto, nos parece interesante notar cómo han sido los padres quienes constituyen la adopción, son en su mayoría hombres quienes son videojugadores e incitan la adopción de habilidades instrumentales en sus hijos desde temprana edad, que en muchas ocasiones se tornan en hábitos de consumo.

**Arturo:** *La verdad es que yo si uso demasiadas tecnologías todo el tiempo, me gusta mucho los juegos [...]. Cuando era muy pequeño mi papá compro una Xbox de las primeras versiones. Pero ya fue hasta eso de cuando yo tenía seis o siete años, que compramos el (Xbox) 360 y pues con ese fue con el que más jugué.*

En algunas ocasiones, el padre proveedor del acceso a través de videojuegos lo hizo a través de la computadora personal y no necesariamente a través de una consola, como el caso de Adri, quien nos cuenta que sus primeras experiencias con dispositivos digitales fueron con la computadora, pero a través de los videojuegos:

**Adriana:** *Ya tenía mi computadora, pero no teníamos internet, lo que si me computadora era nada más para jugar videojuegos que mi papá le descargaba [...].*

Un aspecto importante a considerar en el acceso es la limitación. Tener acceso no significa abrir todas las posibilidades a la apropiación. Como en el testimonio anterior, Adri comenta que, a pesar de contar con equipo de computo, no tenía acceso a internet y se usaba principalmente para jugar videojuegos. Existen diferencias sustanciales que impedirán el desarrollo de aptitudes con las tecnologías.

El smartphone también es limitado en el sentido de las capacidades técnicas que requiere cada actividad. Memoria de almacenamiento, memoria RAM y procesadores son limitaciones específicas que ayudarán o limitarán la apropiación. En muchas ocasiones la falta de memoria interna impide instalar aplicaciones y los jóvenes se ven en la necesidad de decidir unas sobre otras. El smartphone es un dispositivo con gran carga simbólica, que guarda la privacidad de las personas. En muchas ocasiones, los jóvenes optan por instalar aquellas que fomentan su interactividad y socialización, sobre otras que desarrollen habilidades y competencias digitales. Al respecto, una de nuestras

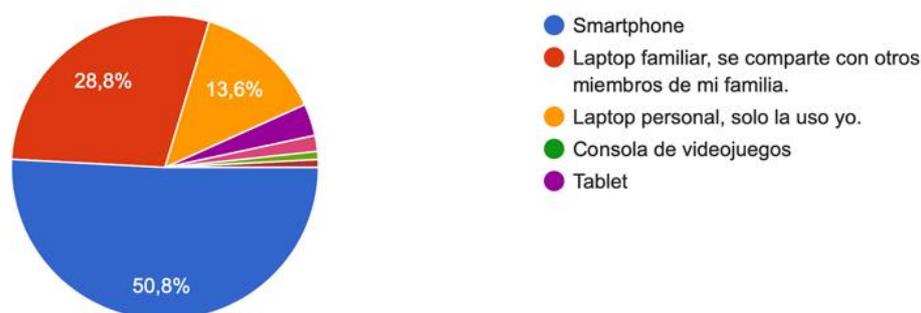
entrevistadas indica sus limitaciones de memoria en su smartphone y la posibilidad de utilizar la red social Tik Tok:

**Montse:** *Pero, de que si yo tuviera un teléfono que tuviera mucho espacio, pues sí a lo mejor y si lo haría.*

En un contexto específico como lo son las clases online podemos ver estas limitaciones. Los jóvenes acceden a la clases online desde el smartphone (Ilustración 5) y es importante notar que el siguiente dispositivo con el cual se conectan es la laptop compartida con otros miembros de la familia. Esto indica que las prácticas digitales están limitadas y resultará más difícil desarrollar apropiación digital, tomando en cuenta las capacidades y prácticas concretas que se desarrollan con cada dispositivo.

24.- Indica el principal dispositivo desde el que tomas clases en línea.

118 respuestas



**Ilustración 5:** *Principal dispositivo para tomar clases en línea.*

El que el smartphone sea el principal dispositivo para tomar clases en línea mantiene coherencia con lo que nos comunicó el informante clave, quien indicó que muchos

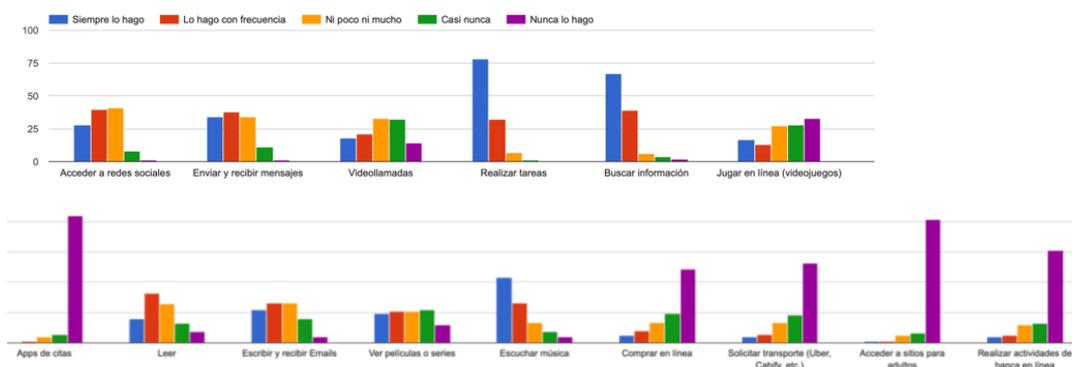
jóvenes estudiantes se conectan con datos móviles y por ello no se exige el uso de videocámara para las clases online. De igual manera, nos habla del nivel de apropiación digital, pues un dispositivo móvil como el smartphone no tiene la misma capacidad de creación que un ordenador, ni permite el desarrollo de las mismas habilidades digitales y competencias transmedia.

#### 4.4.3. HÁBITOS CON INTERNET Y ENTORNOS DE ENCUENTRO

En este apartado retomaremos los hábitos con dispositivos, pues nos brindan información sobre el uso que hacen los jóvenes con los medios y la tecnología digital. De igual manera, reconocemos los principales entornos de encuentro, que nos indican las condiciones de uso y actividad que se realiza en ellos. Realizamos este apartado con el objeto de identificar rutinas, costumbres, acciones y prácticas concretas que los jóvenes expresan como importantes en sus actividades cotidianas y nos pueda aportar al conocimiento de puntos de inicio para el desarrollo de la apropiación digital.

Las principales prácticas digitales que los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac realizan con sus dispositivos son tareas básicas de comunicación, socialización (entrar a redes sociales y chatear/llamar), entretenimiento (escuchar música y ver películas) y realizar tareas escolares (Ilustración 6).

2.- ¿Cuáles son los principales usos que haces de internet?



**Ilustración 6:** Principales usos que los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac hacen con internet.

Notamos que el uso de redes sociales es bastante común en la población de jóvenes en Tláhuac con los que trabajamos. Al respecto, identificamos dos tipos de entornos que permitieron el agrupamiento y posteriormente la interacción, así como relacionarse y trabajar juntos. Por una parte se encuentran los entornos digitales de uso escolar y los entornos de uso sociorecreativo.

Identificamos que la red sociodigital Facebook permitió un primer encuentro para quienes no estaban bien familiarizados con otras plataformas, específicamente las de uso académico. Nuestro trabajo comenzó por la observación participante en un entorno particular a partir de patrones de conexión, el cual elegimos en relación con las prácticas más comunes de los jóvenes.<sup>18</sup> Pudimos notar que comenzó un proceso de encuentro y exposición de dudas con respecto a qué plataformas usar para las clases online, exponiendo su desconocimiento de la dinámica oficial de la institución. Al respecto,

<sup>18</sup> La elección de esta red sociodigital se influyó por la *16° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México (2020)*, el cual indica que Facebook es la plataforma más utilizada y de la que los usuarios indican tener mayor conocimiento.

identificamos que se trataba de usuarios nuevos en el grupo de Facebook, por la insignia de “miembro nuevo” que mostraba su perfil. De esta manera y a través de vario ejemplos similares pudimos reconocer que la red sociodigital Facebook fungía como un entorno de primer encuentro, a la que se acudía en un primer momento para resolver dudas y obtener más información. Posteriormente comienzan diversas organizaciones para agruparse en grupos de WhatsApp (Ilustración 7, 8 y 9).

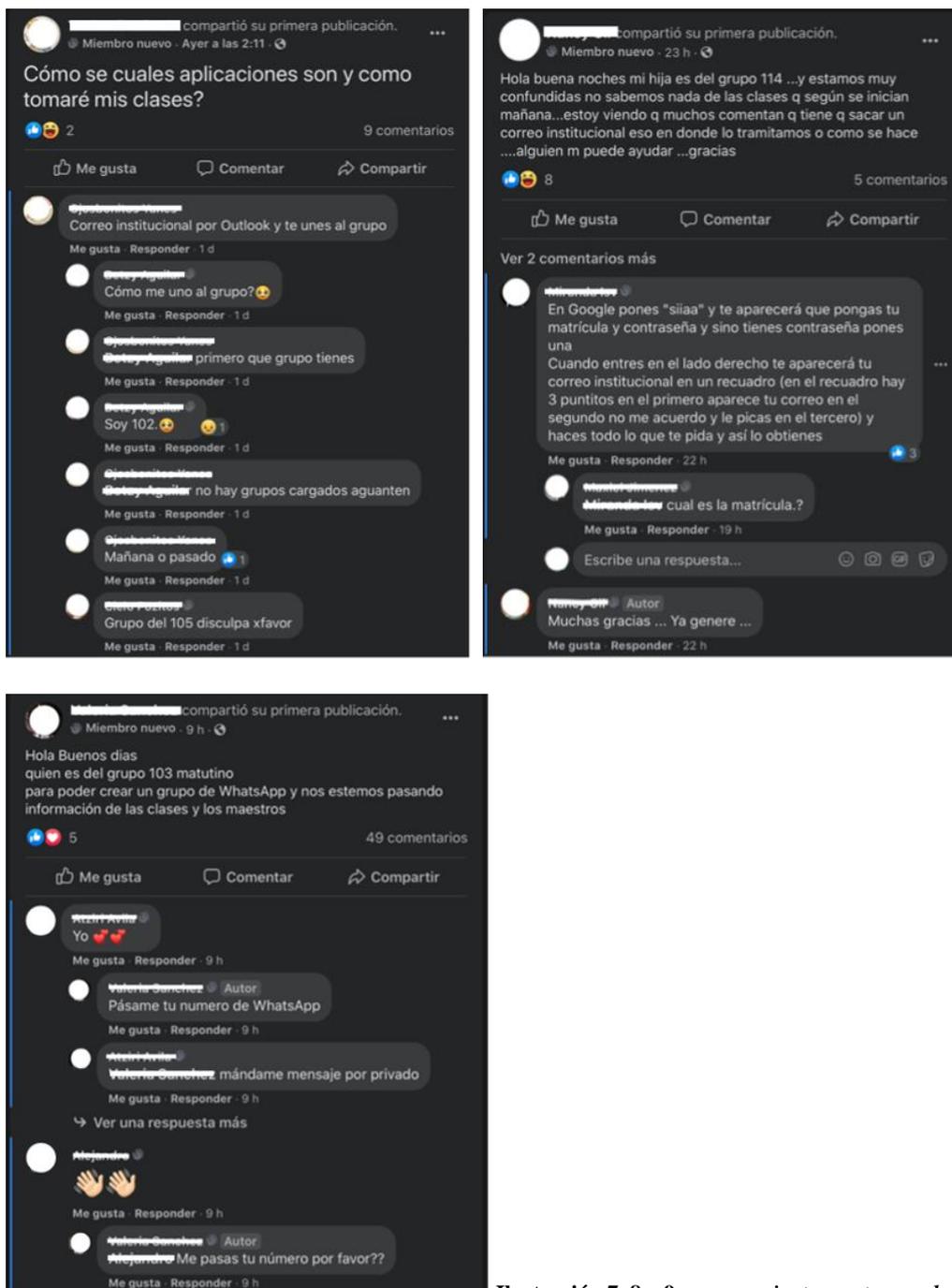
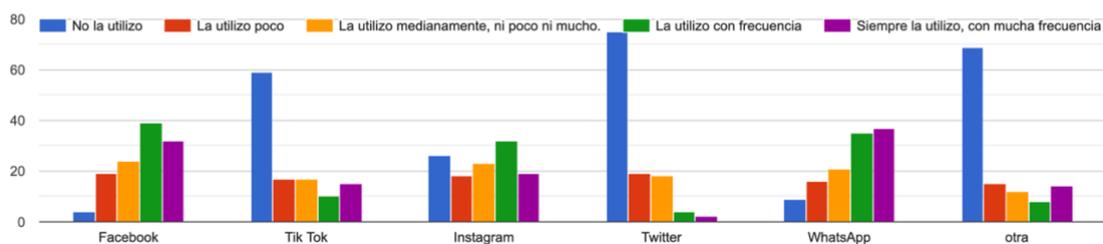


Ilustración 7, 8 y 9: agrupamiento y entornos de encuentro

Esta primera observación exploratoria nos permitió identificar procesos de apropiación relacionados con competencias transmedia de gestión con los medios y las tecnologías, así como habilidades digitales comunicacionales. Estos elementos los podemos reconocer en entornos informales, donde pudimos notar la horizontalidad en la comunicación, pues había más interacción directa de los jóvenes, comparado con las clases en línea. Como resultado, podemos ver que los jóvenes utilizan las redes sociodigitales como entornos de encuentro, donde hay un alto índice de confianza. Como resultado, unirse a grupos en Facebook aparece como un hábito para conocer más sobre un tema, como una inercia ante la incertidumbre.

Por otra parte, y como resultado de la aplicación del cuestionario online (Ilustración 10), podemos decir que estos entornos de encuentro son concentradores de diversas prácticas sociales y culturales de los jóvenes, pues son actividades muy importantes en su desarrollo, ya que se encuentran en la construcción de identidad y vínculos afectivos entre sus pares, que también son usuarios de internet. Es en estos entornos donde se lleva a cabo la mayor parte de su interacción, que ha aumentado para la mayoría de la población en confinamiento.

5.- ¿Qué redes sociales utilizas con más frecuencia?



**Ilustración 10:** Redes sociales que los jóvenes de bachillerato de Tláhuac usan con más frecuencia.

Cabe resaltar que de aquí se desprenden varias competencias para el uso de plataformas digitales de manera específica, como las competencias transmedia de autogestión social, las cuales se relacionan con el tiempo y recursos digitales, gestión social y actividades colaborativas (Scolari, 2018). De esta manera podemos notar que los jóvenes eligen sus prioridades y reconocen para qué sirve cada dispositivo y entorno sociodigital. Por ejemplo, Karina, quien comparte el dispositivo laptop con dos hermanos más, nos indica el modo como ella concibe el uso para cada uno de los entornos sociodigitales y sus necesidades:

**Karina:** *Whatsapp lo uso más para comunicarme con las clases y Messenger para los amigos, e Instagram pues nomás pa'chismosear [...]. A mí me preguntaron que qué era lo que necesitaba y pues yo escogí por una tablet para hacer mis apuntes, entonces pues escogí así, y mis hermanos también.*

De esta manera podemos identificar que jóvenes como Karina han tenido que valorar cada punto de acceso de acuerdo a sus hábitos con internet y dispositivos, lo cual es importante en el sentido de habilidades digitales cognitivas, una manera consciente de usar las tecnologías; además de la voluntad para hacer más con las tecnología disponibles, un elemento esencial para la apropiación digital.

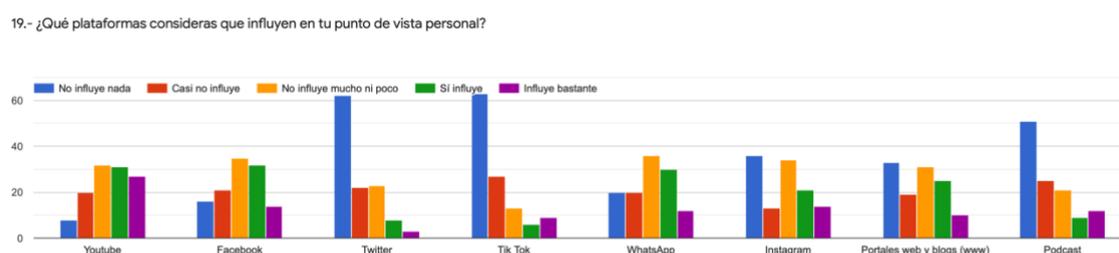
**Karina:** *Antes en la escuela, o sea, te piden hacer un diseño sencillo, ¿no?; de una infografía o lo que sea, y yo, en vez de hacer algo sencillo, no quiero hacer lo común, como sólo pintar en papel, y si tengo los aparatos para poder hacerlo digital, pues empiezo a ver tutoriales, empiezo a checar las cosas y si no, pues yo por mi propia cuenta voy poniendo colores y como sea, vaya saliendo. Entonces, pues como que uno va aprendiendo con la técnica, ¿no? De que lo quiera hacer y con la iniciativa de hacerlo.*

Podemos notar que esta joven se refiere a la “técnica” como la manera en que opera, como un hábito adquirido, una inercia de hacer lo que pretende. Los jóvenes como Karina están influenciados por un contexto material que les ha permitido desarrollar hábitos relacionados con la apropiación digital, en específico aquellos relacionados con las competencias transmedia de aprendizaje informal, estrategias que no se aprenden en la escuela y se adquiere el hábito de investigar alternativas de manera independiente para obtener el conocimiento. En el caso particular de nuestra entrevistada, es poseedora de una tablet con pluma electrónica que le permite desarrollar habilidades de diseño y comunicación gráfica, que potencia por medio de hábitos de ver videotutoriales.

Por otra parte, entre los hábitos más sobresalientes se encuentran los relacionados con el entretenimiento. Resulta generalizado el acceso a contenido multimedia de manera cotidiana. Por ejemplo, una de nuestras encuestadas nos habló sobre su dinámica diaria y su relación con la plataforma YouTube, que sugiere importantes pistas para reconocer más hábitos de información:

**Montse:** *Lo primero que yo veo es Youtube. Veo mucho YT, muchísimo lo veo, o sea prácticamente todo el tiempo. Me gusta mucho ver videos así de cosas, manualidades, de música, más que nada de música, me encanta la música, entonces pues siempre busco música diferente y encuentro muchas variedades y eso me gusta mucho.”*

La plataforma YouTube no es necesariamente para escuchar música, sino que permite el acceso a una diversidad de contenidos audiovisuales. No resultará extraño que esta sea una de las que generan un hábito de información que influye en el punto de vista personal de los jóvenes (Ilustración 11), como lo indicaron nuestros encuestados, quienes señalaron que YouTube influye bastante en ellos y nos indica que es una de las plataformas con las que se tiene más costumbre.



**Ilustración 11:** *Principales plataformas que influyen en el punto de vista personal de los jóvenes.*

De igual manera, en el ámbito del entretenimiento tenemos los hábitos relacionados con las actividades de videojuegos. Al respecto, reconocemos que muchos jóvenes tienen consolas dedicadas y otros utilizan el celular como un dispositivo para videojuegos, los

cuales les permiten mantener hábitos de entretenimiento y de socialización al mismo tiempo. Ángel, un joven que es usuario discreto de redes sociales, utiliza los videojuegos como entornos de encuentro y comenta que son parte de sus hábitos.

*Ángel: Pues yo siempre cuando tengo tiempo libre, juego con un amigo. Pues nada más somos dos y a veces pues estamos con random, osea con cualquier persona y pues ahí hago más interactividad con ellos [...]. Pues el uso de la tecnología, pues sí se me hace suficiente, yo diría que la ocupó más de lo que debe de ser, la verdad pues en los juegos porque uno se apega a ellos [...] pero sí te pegas demasiado a ganar a ganar y así.*

Nuestro entrevistado nos indica a través de sus límites que ha tenido problemas de exceso, cuando sus hábitos de videojugador han afectado su desarrollo familiar y escolar. Con referencia a que estudiamos un contexto sociohistórico específico, cabría preguntarnos si estos hábitos con internet de los jóvenes son pasajeros y volverán a un estado anterior a la pandemia, pues las costumbres y dinámicas cotidianas del confinamiento fueron muy específicas; se pasaba todo el tiempo en casa y no se frecuentaba de manera personal a las amistades. O serán parte de una apropiación digital extendida que configura la cultura y serán parte de las habilidades y competencias normalizadas. Consideramos prudente mantener un estudio longitudinal en el tiempo, para medir el impacto de estos cambios a mediano y largo plazo.

## CAPÍTULO 5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y HALLAZGOS

### 5.1. PROCESOS DE APROPIACIÓN DIGITAL. VISIBILIZANDO HABILIDADES DIGITALES

La comunicación digital de los jóvenes estudiantes de bachillerato en Tláhuac ha aumentado con la pandemia de COVID-19. Lo anterior resulta lógico, debido a las condiciones de aislamiento en el periodo caótico y podría significar el desarrollo de diversos procesos de apropiación. De acuerdo con nuestra hipótesis, consideramos que la relación entre el uso y el aumento de actividades digitales no quiere decir que aumente la apropiación digital. Los resultados arrojan que las habilidades digitales de los jóvenes estudiantes de bachillerato son básicas, a pesar de que se han incrementado desde el periodo pandémico, resultan en su mayoría sujetos de un nivel de apropiación con suficiencia operativa para tareas académicas y comunicativas básicas, sin llegar a desarrollar totalmente competencias transmedia de producción ni habilidades digitales comunicativas.<sup>19</sup>

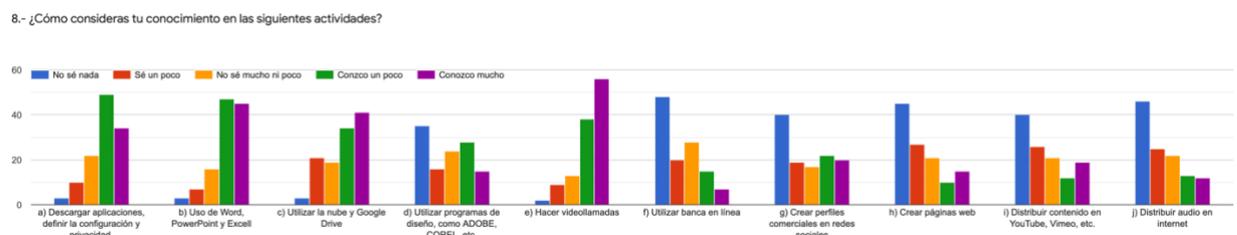
Como revisamos anteriormente en los hábitos con internet, los jóvenes con los que trabajamos son consumidores de contenidos, al usar internet principalmente para entretenerse, realizan tareas de comunicación y socialización. Estos elementos resultan pertinentes para reportar que, a pesar de que se llevan a cabo estas actividades, la gran mayoría afirmó que no realiza ningún tipo de contenido para redes sociales, lo que nos refleja un bajo perfil comunicativo entre esta población.

---

<sup>19</sup> Basados en los niveles de apropiación que se proponen en el libro *Para leer la apropiación digital* (Crovi, 2021), donde se reconocen cuatro niveles de apropiación: discretos, selectivos, enlace y comunicativo, notamos que nuestra población de jóvenes no realiza actividades comunicativas de contenido creado por ellos mismos, sino que se encuentran entre discretos (visualizan) y selectivos (trasladan mensajes) de la información en internet. Ver más en apartado 3.2.

A este respecto, consideramos el contexto de esta población de jóvenes, quienes se encuentran en condiciones de exclusión y limitación, pues comparten dispositivos entre miembros de la familia y dependen casi íntegramente del smartphone para desarrollarse en los diversos ámbitos de sus actividades e intereses. Hemos tomado en cuenta los casos particulares, donde se hayan jóvenes en procesos de apropiación más avanzados, pues las historias de vida, entornos sociales y capital cultural que nos comentaron han permitido el acceso al conocimiento e impulsos materiales para su desarrollo.

Nuestros sujetos de análisis saben utilizar los dispositivos para crear perfiles, manejar aplicaciones y usar programas para el procesamiento de texto. Mientras que saben muy poco sobre otro tipo de software, como los referentes al diseño gráfico (Ilustración 12).



**Ilustración 12: Habilidades digitales y competencias transmedia desde la autopercepción de jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac a través de actividades relacionadas con internet y tecnologías digitales.**

Lo anterior nos da indicios acerca de la corriente alfabetizadora que llevaron estos jóvenes, donde se ha priorizado un modelo de habilidades digitales basado en una cultura textual tradicional que continuó e impera en las clases online, donde no hay interactividad sino una actitud pasiva del joven frente al ordenador. En estas situaciones los jóvenes

fácilmente pierden la atención si no se emplea un método dinámico que demande atención. Además, las actividades tradicionales resultan insuficientes para los intereses de los propios jóvenes. Esto lo pudimos percibir estando presentes en las situaciones sociales institucionalmente producidas en el entorno digital por medio de la observación participante en Google Meet y además al entrevistarlos.

**Brandon:** *Pues en algunas (clases online) sí aprendo, en algunas ya tengo que estudiar, hay otros que nada más dejan tareas y no me dan un cierto conocimiento, es más cumplimiento que conocimiento.*

Encontramos que los jóvenes valoran su privacidad digital. Descargar apps y definir configuraciones de privacidad es una de las actividades de las que los jóvenes consideran que tienen mayor conocimiento. Este punto se relaciona con las habilidades digitales cognitivas. Al identificarlo en el cuestionario nos dimos a la tarea de profundizar en el tema por medio de la entrevista a profundidad. Estos jóvenes son conscientes de los procesos que llevan a cabo para proteger su privacidad, utilizando herramientas de acuerdo a cada aplicación y dispositivo. Brandon, quien también es un joven crítico de las políticas digitales que vulneran su privacidad, nos comenta cómo realiza el proceso de revisión en plataformas digitales:

**Brandon:** *Checo primero antes de eso y las condiciones, bueno, no leo todas, pero luego las principales, sinceramente. Y luego, ahí también me doy idea de si es ciertamente confiable eso o no, bueno en ese aspecto de la*

*prevención, pues también porque hay unas opciones, depende navegador, la aplicación que se instale, hay unos permisos que les puede dar y otros no, y otros que puedes denegar más tarde, o irte a ajustes y quitarle los permisos.*

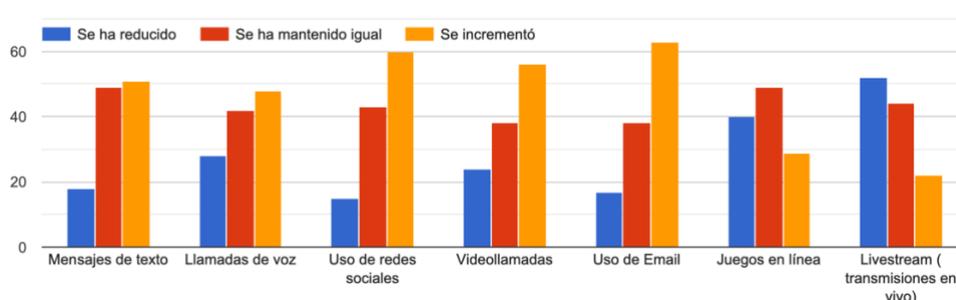
Las afirmaciones anteriores nos permiten mapear procesos de apropiación digital, que sumado a la variable del aumento de la comunicación digital en la pandemia, nos permite identificar el desarrollo de habilidades digitales cognitivas, relacionado con el saber usar de manera inteligente la información disponible para su cuidado personal. De igual manera, identificamos acciones digitales en el proceso de investigación que apoyan nuestras afirmaciones.

Durante el trabajo de campo online observamos que en su organización para crear grupos de WhatsApp no colocaban sus números de teléfono de manera pública, sino que respondían con un “ya te mandé DM”, comunicando que habían enviado un mensaje privado. Mientras que durante el seguimiento de perfiles para ampliar información y solicitarles una entrevista, notamos que las jóvenes de género femenino mantenían sus perfiles de Instagram en privado y de igual manera mantenían pocas publicaciones públicas en la red sociodigital Facebook. Mientras que los jóvenes de género masculino fueron más abiertos para recibir solicitudes y entablar comunicación con nosotros.

Por otra parte, la situación y contexto promovieron el desarrollo de otras actividades relacionadas con las habilidades de digitales comunicacionales a través del aumento del uso de redes sociales durante la pandemia (Ilustración 13). Realizar videollamadas

también es una de las actividades que aumentó y resalta por las competencias específicas que requiere. Para nosotros es importante en términos del intercambio simbólico de usos y significaciones con la que los jóvenes son partícipes en esta interacción con imagen en la digitalidad. Al respecto, reconocemos que las videollamadas son útiles para el mantenimiento de vínculos afectivos, acercando lo que parecía disperso en términos sociales durante el periodo pandémico.

25.- Comparado con antes de la pandemia del COVID-19, ¿cómo ha cambiado tu comunicación digital con personas que no viven en tu casa?



**Ilustración 13:** Aumento de la comunicación digital de jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac durante la pandemia por COVID-19.

El aumento de videollamadas reforzaría las habilidades digitales comunicacionales. Sin embargo, notamos una problemática que se bifurca cuando seguimos la pista del tema. En esta condición existen dos perspectivas que observamos en nuestra experiencia etnográfica. La primera está relacionada con el aumento de comunicación socioemocional y lo que se refiere a mantener el contacto con los círculos cercanos de personas que no viven en casa de los jóvenes. La segunda, y que llama mucho la atención de esta investigación debido a las problemáticas que trae consigo, es el fenómeno relacionado con la participación y el uso de las videollamadas durante las clases online en el nivel institucional y educativo, donde prevalecía la fantasmagórica presencia de los jóvenes.

Contrario al auge de las reuniones online por medio de videollamadas durante el periodo pandémico, en estos entornos académicos, como las clases online sincrónicas de los jóvenes, el uso de las videollamadas es muy poco frecuente o casi nulo, como lo pudimos observar durante nuestras inmersiones en campo y clases de Google Meet. Las respuestas institucionales para no usar la cámara durante las clases online atienden a la brecha digital, así como los contextos de los jóvenes estudiantes del Bachilleres 16, donde se contempla que no cuentan con dispositivos con cámaras ni conexión óptima que les permita mantener la cámara encendida durante toda la jornada de clases.

***Montse:** Casi nadie pedía encender la cámara, o sea nadie, ni ellos los profesores encendían su cámara [...]. Pero sí es muy raro las ocasiones en donde nosotros como alumnos y los profesores estemos viéndonos. Por lo regular estamos con la cámara apagada y los profesores con la cámara encendida.*

Por parte de los jóvenes las razones son varias para no utilizar la cámara durante las clases online. Reconocimos saturación y resistencias en la imposición de continuidad académica digital, así como experiencias de acoso digital. Estas expresiones no responden en términos de habilidades digitales, ni valdría encasillarse en este aspecto de competencias y habilidades. Son operativas para nosotros en términos de acción simbólica concretas a través de la pasividad visual que los jóvenes han tenido durante este periodo y que forman parte de un proceso más amplio de resistencias digitales. Si nos hubiéramos quedado en un primer momento donde no reconocimos interacción visual durante las clases, nos hubiéramos perdido la oportunidad de reconocer estos procesos de resistencia.

Las clases online se volvieron un obligatorias para muchos alumnos a nivel mundial, entre ellos los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac, forzando a desarrollar habilidades digitales comunicacionales. Durante estas clases online se desarrollan varias prácticas sociales que muchas veces pasan desapercibidas para actores institucionales o al propio investigador. Tal es el caso de Montse, quien nos comunicó una experiencia con las videollamadas que la llevó a tomar la decisión de no encender su cámara durante las clases:

**Montse:** *Pues la verdad es que al encender la camara me pasó algo muy curioso y pues ya de ahí dije ya no quiero, ya no quiero. Pero sí fue muy mala onda, muy mala onda porque has de cuenta que una vez un profe dijo prendan la cámara tienen que prender la cámara en esta sesión. Y unos cuantos la prendieron, no recuerdo si todos, pero unos cuantos sí. Y recuerdo que yo tenía mi cámara encendida y era la mañana y no estaba tan bien arreglada que digamos y entonces que una compañera que me toma captura, que captura en un momento donde tenía mi rostro como medio raro y que la comparte en un grupo y entonces a mí me hizo sentir mal, y dije: ay no, yo de aquí ya no quiero [...]. Entonces sí me gusta estar de incógnita, ya nomás con puro audio si quiero responder alguna pregunta que me hacen.*

Este tipo de testimonios nos aportan a la comprensión de fenómenos relacionados con las habilidades digitales de comunicación y los diversos sentidos que puede aportar la

omisión de ciertas acciones como el uso de la cámara. Otros, sin embargo, comentan que el uso de diversas justificaciones es mero pretexto para no dejarse ver, pues están en otros espacios y haciendo otras actividades y no necesariamente sentados en clase.

De esta manera podemos reconocer que existen procesos de apropiación relacionados con las habilidades digitales. Notamos habilidades instrumentales de manera generalizada, sobre todo aquellas que se han acelerado con el periodo pandémico, como las habilidades digitales comunicacionales vinculadas al incremento de videollamadas. Estas no llegan a consolidar a sujetos comunicativos, pues no crean sus propios mensajes, sino que son receptivos y consumidores de contenidos. También notamos las habilidades digitales cognitivas que llevan a cabo los jóvenes con la selección de información y cuidado de datos personales. Además, notamos expresiones de resistencia al uso de cámaras durante las clases en línea, las cuales están sustentadas en experiencias desagradables y de ciberacoso que se reflejan en renuencia al empleo de videollamadas en entornos académicos.

Si bien la frontera entre las habilidades y competencias es difusa, y como lo habrá notado nuestro lector: se trata de categorías teóricas que nos ayudan a visibilizar ciertos procesos en el grupo de trabajo, nos gustaría reconocer y visibilizar algunos procesos que se encuentran específicamente entre las habilidades digitales cognitivas, así como las competencias transmedia de aprendizaje informal con los medios y las tecnologías. Se trata de una actitud que identificamos en algunos jóvenes y que tienden hacia lo que

hemos llamado *hackskills*<sup>20</sup>, un concepto que hace alusión a la construcción y que surge desde las resistencias, así como condiciones contextuales de exclusión que impiden el acceso a ciertos contenidos y cultura juvenil. Caballero Oscuro, como le gusta que le llamen, nos comentó, al respecto de la aplicación de estrategias informales de acceso a los contenidos y su resistencia a depender de plataformas de pago:

*Desde que tenía 12 años, pues ya pensé a aprenderme todas esas “mañas” para no estar tan limitado(...) yo las consigo nada más buscando en sitios de películas que a veces están muy ocultos, pero tienen las películas en archivos comprimidos, tienes que descargar y crear tú mismo ponerles contraseña, y así las consigo(...) sí se me hacen precios muy abusivos como para estar pagando cuotas mensuales, por eso yo digo por eso yo las consigo así. Así me he bajado programas de edición de vídeo y cosas así.*

En efecto, las *hackskills* podrían rayar la ilegalidad, sin embargo no resulta relevante para este trabajo determinar la ética de ciertas acciones.

## 5.2. CONOCIMIENTO INFORMAL Y TRANSMEDIA

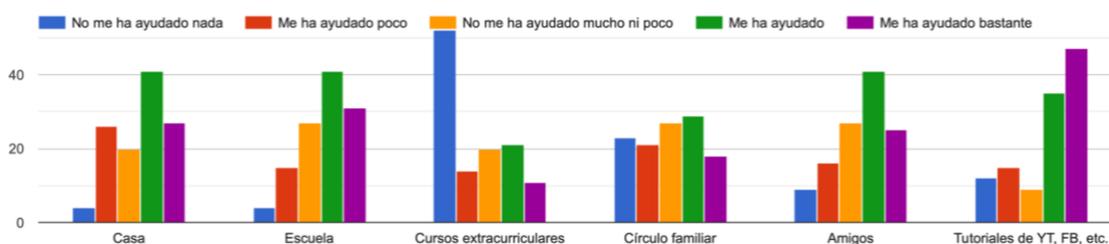
---

<sup>20</sup> Proponemos llamar *hackskills* a ciertos procesos de apropiación en ciernes que se encuentran entre las competencias transmedia de aprendizaje informal y las habilidades digitales cognitivas. Estos procesos se expresan a través de la resistencia a un modelo de un internet de consumo, a través de estrategias de acceso a una cultura que les expulsa por no contar con las condiciones materiales y de acceso. Estas estrategias son cognitivas e informales de manera explícita. Nos gustaría señalar la actitud subversiva de apropiación en pro de contenidos libres, que se niega a la “facilidad” con la que se presenta la cultura de consumo digital. A través de estas estrategias los jóvenes buscan maneras de acceder a contenidos y capital cultural digital. Notamos estas estrategias en jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac, quienes nos incitaron a nombrar este tipo de procesos de apropiación, que surge de condiciones de exclusión y limitación tecnológica que escapan a nuestras categorías de observación.

En este apartado vamos a explorar algunos de los procesos relacionados con la apropiación a través de las competencias transmedia, centrándonos en el conocimiento informal, como aquel que se lleva a cabo fuera del aula y del que los jóvenes ya se auto perciben como responsables de su desarrollo. Los jóvenes con los que pudimos trabajar no son sujetos con competencias transmedia de producción desarrolladas en su totalidad como para relacionarlas de manera directa con la apropiación digital.

A continuación desarrollaremos los resultados referentes al conocimiento informal. Los jóvenes estudiantes de bachillerato afirmaron que los tutoriales en internet son los principales medios para aprender a usar las tecnologías digitales (Ilustración 14), desplazando a la escuela como principal proveedor de información.

10.- En tu experiencia, ¿qué entorno o plataformas te han ayudado a aprender a usar las tecnologías digitales? Puedes marcar varias opciones.



**Ilustración 14:** Entornos donde los jóvenes estudiantes de Bachillerato han aprendido a usar tecnologías digitales.

Esto quiere decir que la institución formal (escuela y familia) y sus dinámicas se han visto directamente alteradas por medio del conocimiento informal relacionado con competencias transmedia. Al respecto, pudimos reconocer a través de diversos

testimonios de los propios jóvenes, que se perciben como responsables de sus estrategias de aprendizaje:

**Investigador:** *¿Cómo aprendiste a hacer eso? (en relación a usos de tecnologías digitales).*

**Brandon:** *Bueno, casi casi aprendí por mi cuenta, en parte. nada más aprendí lo básico en primaria. Y ya de primaria me empecé yo a guiar yo solito (...) pues a veces veía tutoriales en internet.*

**Arturo:** *Yo mismo tuve que aprender por mi cuenta [...] mi primer contacto con un programa de edición lo tuve muy chiquito, tenía 7 años, pero no me acuerdo porque usé Windows movie maker, que es el que más básico de todos, pues con ese yo aprendí editar.*

**Adri:** *Pues tuve que ver vídeos en youtube, y así viendo solita fui aprendiendo [...] videos que más o menos te explican como conectarla y usarla (respecto al uso de tablet de diseño gráfico).*

**Karina:** *es que como tal no es una persona, yo siento que es lo que la vida te va poniendo, ¿no? Tienes que ir aprendiendo de sí o sí porque, bueno una persona sí te lo puedo enseñar, pero uno luego aprende más, o sea,*

*propiamente aprende uno; y yo, bueno, no siento que una persona me enseñó porque fue mi hambre, se podría decir, de saber hacer las cosas porque en algún momento lo necesitaba yo.*

De esta manera podemos reconocer que el conocimiento informal forma parte esencial de los procesos de apropiación de estos jóvenes, quienes consideran que el aprendizaje no se lleva a cabo en la escuela, sino que les corresponde a ellos obtener el conocimiento. La actividad para obtener el conocimiento que más mencionan es el ver videos tutoriales en la plataforma YouTube, como lo reflejan los resultados del cuestionario y nuestras entrevistas a profundidad. La educación académica se percibe como un proceso de paso y no necesariamente como la fuente de preparación y de conocimientos para el desarrollo de sus habilidades y competencias, las cuales ya consideran necesarias para su futuro laboral.

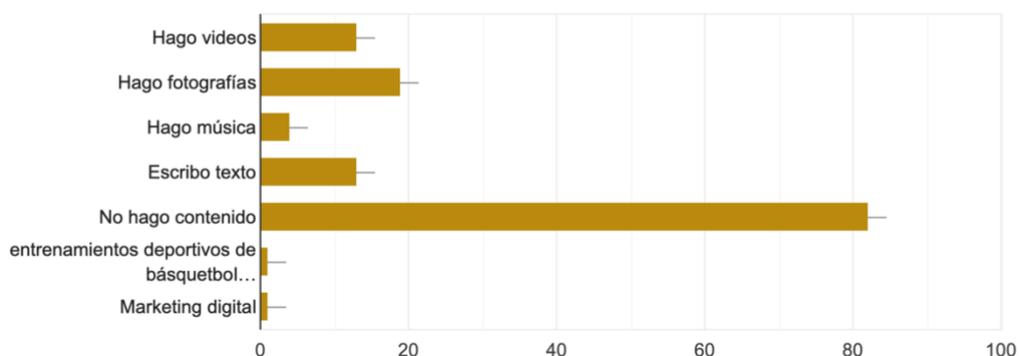
**Montse:** *Todo se hace virtualmente, o sea, tienes que aprender a usar las tecnologías, porque quieras o no el mundo va cambiando y [...] yo siento que en un futuro todo va a ser a computadora y si no lo sabes hacer entonces te vas a quedar como estancado. Entonces yo pienso que sí me va a llevar a un futuro mejor y que, pues, me de muchas puertas abiertas hacia un futuro.*

La propuesta de competencias transmedia, como categoría de análisis, requiere visibilizar destrezas que accionen procesos de colaboración e interacción con el contenido y entre los usuarios. Esto quiere decir que los usuarios activos y en constante flujo de información

tendrían mayor posibilidad de explotar los recursos. La cultura de la participación requiere necesariamente del acceso a las ofertas culturales y su retorno por parte de los usuarios, para que estos sean activos. Los jóvenes que participaron en esta investigación no producen contenidos propios y se limitan a consumir, lo que confronta la idea del sujeto juvenil, prosumidor y nativo digital relacionado intrínsecamente con las tecnologías.

6.- ¿Haces contenido para redes sociales? Puedes marcar varias opciones.

118 respuestas



**Ilustración 15: Principal contenido que hacen los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac en redes sociales.**

Con los resultados anteriores y entre las diferencias encontradas con respecto a otros instrumentos aplicados, fue la existencia de procesos de apropiación en construcción o encierres. Cabe señalar que los jóvenes con los que trabajamos atraviesan diversos procesos sociales e individuales, así como de aprendizaje (acelerado, sí, por el periodo pandémico) y que el contexto específico merece consideración y seguirle la pista para una indagación más enriquecedora a través de estudios longitudinales y ver los cambios producidos en el tiempo. Para no caer en la calificación de competencias, no basta con hacer observación en un solo campo o ceñirse al uso de un solo instrumento (como una encuesta, por

ejemplo), es necesario trasladarse e ir de los entornos institucionales a los informales (y viceversa), lo que representa un reto metodológico, pero necesario, ya que *“las diferentes técnicas pueden contribuir, en medida variable y con desiguales rendimientos, al conocimiento del objeto”* (Bourdieu, 2018: 78).

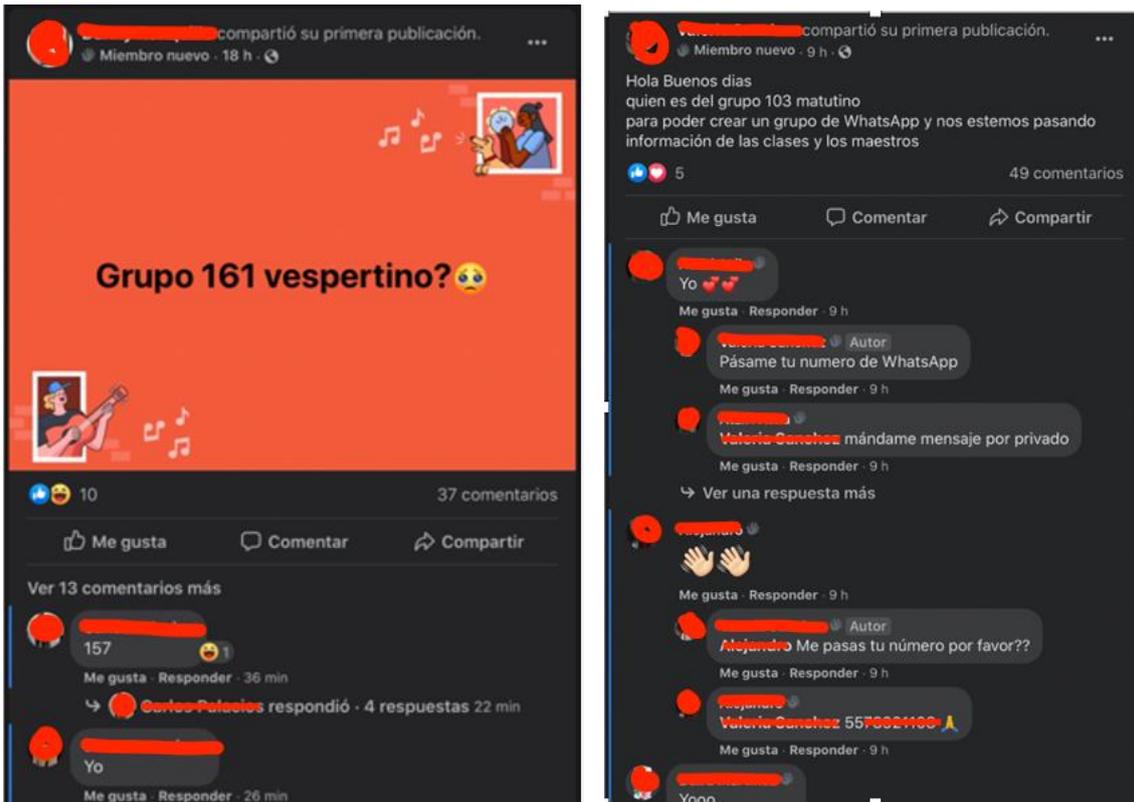
Con el objeto de ampliar los resultados por medio del cruce de hallazgos, en las entrevistas a profundidad reconocimos intereses y procesos de apropiación a través de la adaptación de sus intereses a formatos que requieren un cruce de competencias transmedia. Entre los intereses que encontramos y que los jóvenes comienzan a familiarizarse están las habilidades transmedia de producción, a través de: edición de video en ordenador, como un paso siguiente a la edición de fotos en smartphone; la ilustración digital asistida con tableta de diseño gráfico, como una sucesión del dibujo a mano; la grabación de música en estudios caseros y con software especializado, que se suma a la composición de canciones con instrumentos análogos. De esta manera, podemos reconocer que existen procesos de apropiación que podemos notar a través de estos intereses que nos compartieron a través de entrevistas a profundidad.

Las afirmaciones anteriores denotan una baja apropiación digital, específicamente de comunicación. También se expresan incompetencias transmedia para la creación y gestión de contenido, a pesar de que la comunicación digital ha aumentado desde la pandemia por COVID-19. Reconocemos notorias estrategias alternativas de aprendizaje informal, a través de un proceso iniciado de competencias transmedia de producción, que se están desarrollando sin el apoyo de la institución escolar.

### 5.3. COMPETENCIAS DE GESTIÓN Y COLABORACIÓN

Se definen como la auto organización y uso de recursos para la gestión social y ciertas actividades colaborativas. En este sentido, logramos identificar procesos de apropiación relacionados con este tipo de competencias transmedia en entornos informales como los grupos de la red sociodigital Facebook, que a pesar de llevar el nombre de Bachilleres 16 son medios informales que no son administrados por la institución. Por lo tanto, tienden a pasar de interacciones intermitentes entre los usuarios a publicaciones spam de servicios (cursos, talleres y asesorías).

A través de la observación participante online experimentamos el inicio de semestre y notamos que había un sinnúmero de dudas acerca de las modalidades de las clases en línea, sobre los correos institucionales y procesos administrativos, hubo gran actividad en el grupo. La mayoría de la información que fluyó era en torno a dudas y consejos; expresiones de colaboración.



**Ilustración 16 y 17: Rastros de actividad y competencias transmedia de gestión de jóvenes estudiantes de bachillerato en grupo de Facebook Bachilleres 16.**

A través de la observación participante online y nuestro registro en una bitácora de observación, reconocimos competencias transmedia de gestión, que se llevaron a cabo en pequeños grupos que se auto organizaban para encontrar a sus compañeros de clases; desde comentarios hasta crear una red de WhatsApp para mantener una comunicación más efectiva. En relación con estos resultados, llama la atención que los grupos de WhatsApp se mantienen aún iniciadas las clases en línea, como un medio efectivo de información.

## CONCLUSIONES

Como investigador en ciencias sociales intento ser consciente del bagaje teórico que llevo conmigo. La estrategia epistemológica que guió esta investigación y que destaca por las teorías de apoyo y categorías de trabajo que utilizamos en un primer momento fungieron como prenociones epistémicas que más tarde desarrollamos metódicamente. Estas prenociones se reflejaron en las primeras decisiones metodológicas que nos permitieron el acercamiento a través de la observación y abordaje a un tema de estudio tan amplio como lo es la digitalidad. Este tema concentra muchas aristas, de las que a veces resulta difícil mantener una coherencia entre el campo, el objeto y el método. Aquí radica nuestra primer decisión: el reconocer como objeto de estudio los procesos de apropiación digital de los jóvenes estudiantes de bachillerato en Tláhuac. De esta manera pudimos construir un modelo de observación exploratoria que nos permitió alimentar y superar estas prenociones teóricas al contraste con la realidad observada.

Reconocemos que serán lectores de varias disciplinas quienes pueden encontrar en este trabajo una experiencia que les sea fructifera y de interés para la aplicación en sus campos. En efecto, pretendemos compartir con ustedes lo que aprendimos en el proceso de investigación para su ejecución en diversas áreas, tomando en cuenta que no todos los investigadores sociales se encontrarán en las difíciles situaciones sanitarias y tecnológicas que les presentamos, pues este trabajo se realizó en un momento histórico y contexto específico que lo influyó, como sucede con toda producción cultural.

A través de la experiencia de realización de este trabajo nos encontramos con varios obstáculos circunstanciales, como la pandemia por Covid-19, que transformó las expectativas de todos los sectores. El ámbito académico no fue la excepción, y nos enfrentó a un doble reto: remontar la investigación en circunstancias extraordinarias y hallar a nuestros sujetos de análisis sin poder salir de casa, estos dos aspectos bien pudieron resultar en estancamiento. Sin embargo, las coordenadas de acción e investigación multisituada y apoyadas en las tecnologías digitales ya estaban de cierta manera trazadas desde que iniciamos el trabajo (a modo de pre-noción) y la experiencia de investigación durante la pandemia nos permitió desarrollar e indagar en las ideas de un campo remoto de una manera más concisa. El periodo pandémico nos ofreció ese campo, lleno de transformaciones y procesos, así como rutas para acceder a la realidad social.

Esta investigación se planteó el objetivo de reconocer y describir procesos de apropiación digital que se apoyen en internet y dispositivos digitales en jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac, que fue llevado a cabo de manera satisfactoria, aún con las condiciones extraordinarias. Combinamos instrumentos de investigación: observación participante, cuestionario y entrevistas a profundidad, que dan muestra de la ruta metodológica adoptada. Notamos usos que los jóvenes hacen con las tecnologías digitales, apoyados en la observación en redes sociales. También preguntamos acerca de las prácticas que llevan a cabo por medio de un cuestionario en línea y descubrimos la diversidad de circunstancias que atraviesan los jóvenes en sus procesos de apropiación digital de su viva voz cuando los entrevistamos.

A través de este objetivo encontramos procesos irregulares y pudimos observar la diversidad de contextos que determinan las prácticas y significaciones de las actividades relacionadas con las tecnologías digitales e internet. Sobre la marcha surgió el objetivo de analizar y describir procesos de apropiación digital desde el contexto sociocultural del COVID-19 en jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac, de manera contingente, pues en un principio pretendíamos conocer el consumo cultural digital en esta población. Este objetivo era demasiado extenso y nos estaba llevando a un área de estudio que requiere más recursos para su análisis y que no necesariamente se enfocaba en habilidades digitales y competencias transmedia, pues se acercaba demasiado a los estudios mercadotécnicos.

A la pregunta, ¿qué tipos de apropiación digital desarrollan los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac con internet y dispositivos digitales?, podemos dar respuesta por medio de un cruce de resultados de acuerdo a los instrumentos que aplicamos. Reconocimos de una manera general que el tipo de apropiación digital de los jóvenes estudiantes de bachillerato en Tláhuac se desarrolla en condiciones de desigualdad social. Los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac se encuentran en procesos de apropiación digital que hasta el momento demuestran una suficiencia operativa para desarrollar tareas básicas de comunicación. De igual manera reconocimos que nuestra población no es productora de mensajes multimedia, sino consumidora. La mayoría se percibe como responsable de su autoaprendizaje digital y consideran que YouTube es una plataforma que les acerca el conocimiento.

Respondiendo a la manera en que incide el contexto sociocultural del COVID-19 en los procesos de apropiación digital de los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac, sin lugar a dudas podemos señalar que se trata de una aceleración en un proceso que ya iba tomando diversos rumbos y se había atendido de diferentes maneras. Con la emergencia del periodo pandémico los jóvenes aumentaron el uso tecnologías digitales, algo que ya venía en tendencia. La exigencia de las condiciones del periodo pandémico obligó a que las clases presenciales pasaran a un formato digital con apoyo de diversas plataformas educativas como Classroom, Zoom y Google Meet. En este contexto sociocultural, algunos jóvenes realizaron sus primeras incursiones en el desarrollo de habilidades y competencias digitales de una manera urgente, pues de no hacerlo estarían expulsados de los entornos educativos. Muchos de ellos mencionan que a partir de entonces adquirieron nuevos dispositivos, principalmente smartphones para acceder a las clases en línea, y de esta manera conocieron nuevas formas de interacción digital.

Muchos de estos jóvenes son más conscientes de que se enfrentarán a un futuro donde las competencias y habilidades digitales serán necesarias para su inserción labora. Las tecnologías ya son parte medular de las actividades socioculturales. Sin embargo, los jóvenes con los que trabajamos expresan incertidumbre respecto a este futuro y continúan sus actividades de una manera automática durante el confinamiento y cumpliendo las actividades académicas necesarias para superar los cursos. En otros casos muy particulares hallamos una sobredeterminación a aprehender conocimiento diverso e interdisciplinar, pues no existía certeza del trabajo que desempeñaría en un futuro. Con esto no queremos decir que no exista voluntad por parte de los jóvenes, sino resaltar que la emergencia del confinamiento expone los procesos irregulares de apropiación digital, ya sea desde el conocimiento o a partir de las base material y de conexión con la que

cuentan los jóvenes. A este respecto, la actitud pasiva que asumen los jóvenes es un síntoma de la sumisión de una sociedad que contempla la irrupción de la tecnificación digital en todas las esferas de acción social, incluido el trabajo.

Los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac utilizan el smartphone como principal medio de acceso a la digitalidad y otros más comparten los recursos técnicos como computadoras entre varios miembros de la familia, lo que limita las posibilidades de apropiación pues el smartphone en sí es un dispositivo de capacidades muy limitadas. Además, cabe destacar que un importante número de jóvenes mencionó que realiza actividad laboral paralelamente a sus estudios, en su mayoría relacionada con el sector de alimentos y de servicio (meseras y cocineros), empleos informales que no se relacionan con actividades digitales. Estos, son algunos de los factores que hallamos y que condicionan los procesos de apropiación digital.

No obstante, nuestro objetivo de articular un análisis de procesos de apropiación en el periodo pandémico ofrece una mirada particular con respecto a los análisis previos de habilidades digitales, ofrecemos una instantánea de un proceso en marcha. También existen aquellos estudios dedicados a reconocer costumbres y hábitos comunicacionales con dispositivos digitales que podemos catalogar como mercadológicos, nosotros optamos por el conocimiento más profundo y un enfoque cuantitativo para acercarnos a los jóvenes estudiantes de bachillerato. Los estudios mercadológicos no se interesan por las condiciones particulares, sino que obvian una relación entre el uso y la apropiación, factores sobre los que desarrollamos nuestra hipótesis.

Partimos, como un supuesto teórico, de que el aumento del uso de las tecnologías digitales en ambientes informales y actividades ordinarias en sí mismas, no supone el aumento de apropiación digital en los jóvenes estudiantes de bachillerato de Tláhuac. Al respecto de lo que establece nuestra hipótesis, podemos decir que se cumplió, pues a la luz del aumento en el uso de los dispositivos digitales e inclusión en las rutinas de los jóvenes durante el contexto sociocultural del Covid-19 no es suficiente para determinar que existe apropiación digital. Cabría preguntarse por el desarrollo de habilidades digitales y competencias transmedia, como lo propone este trabajo, para dar cuenta del fenómeno de la apropiación digital en los jóvenes estudiantes de bachillerato. De esta manera, podemos afirmar que nuestra hipótesis se confirmó bajo condiciones que acentuaron las desigualdades sociales, culturales y de acceso.

Como se puede notar en el Capítulo 2, al seguir las recomendaciones de Gladys Ortíz, pudimos acercarnos a los jóvenes desde la pluralidad y su diversidad de contextos históricos, lo que nos permitió reconocer las diferencias y abordar sus procesos relacionados con la tecnología de nuestros jóvenes de una manera no generalizada ni estigmatizadora. Consideramos muy pertinente el que la actitud del investigador se mantenga inquieta y curiosa evitando a toda costa el adultocentrismo, sobre todo en el trabajo con juventudes, pues se trata de una población que cambia a través del tiempo.

Podemos decir que es natural en el trabajo de investigación en ciencias sociales el que comencemos la investigación con mucha carga conceptual que va cambiando en el desarrollo de esta. Nosotros comenzamos con el uso de categorías que surgen de dos

propuestas concretas: las habilidades digitales y la propuesta de alfabetización transmedia, que se ocupan de actividades específicas que realizan las personas con las tecnologías y que ayudaron a visibilizar procesos y tipos de apropiación digital. Ambas categorías resultaron puertas de entrada para el caso de esta investigación.

Hemos de reconocer que, a pesar de que la propuesta de Scolari, que logra mapear 44 competencias, en nuestro caso específico resultaron la mayoría inoperantes, pues el contexto particular no aportaba muchos datos desde esa perspectiva. Sin embargo, ayudaba bastante para reconocer los diversos procesos de aprendizaje y de acceso de los jóvenes. De igual manera, la incorporación de la noción de habilidades digitales nos permitió reconocer las habilidades específicas de nuestros jóvenes en entornos formales, como las clases en línea. De ambas propuestas surge un modelo (Ilustración 2) que puede ser de gran utilidad para investigadores y profesores, con el objeto de reconocer a sus grupos de trabajo. Reconocemos que el uso de categorías teóricas desde el primer acercamiento a nuestro objeto de estudio nos permitió nombrar y enunciar nuestros intereses, posteriormente delimitar las preguntas y objetivos de investigación, por ello hablamos de la naturaleza del de las transformaciones durante el proceso de investigación cualitativa.

Como todo trabajo de investigación fue necesario encontrar un punto de suficiencia, pues el proceso podría avanzar sin cesar, persiguiendo los procesos de innovación tecnológica y comunicacional en los jóvenes estudiantes de bachillerato. En nuestro trabajo hallamos algunas líneas, que por el momento dejaremos como pendientes y que podrían sugerir nuevas rutas para futuras investigaciones.

La primera referente a los hábitos de consumo, formatos de comunicación y la relación de los jóvenes con su educación, llamó la atención la importancia de la oralidad y los formatos de audio en los procesos educativos y de socialización. Si bien se trata de un tema que se podría obviar desde el enfoque mercadológico, pues sucede mientras los formatos de entretenimiento del tipo podcast y mensajes de voz adquieren un sentido muy relevante en la comunicación social cotidiana, siendo hasta cierto punto una normalidad que ofrece la tecnología, nos interesaría abordarlo como un tipo de competencias que pueden desarrollar los agentes educativos para mejorar la interacción digital y fortalecer la interacción con los alumnos. Al mismo tiempo, se desarrollarían habilidades de escucha y comunicación oral que muchas veces pasan desapercibidas por la dominación de la comunicación visual.

Por otro lado, reconocemos la importancia de los videojuegos como puntos de acceso muy importantes para el desarrollo de procesos de apropiación y uso de las tecnologías digitales entre los jóvenes estudiantes de bachillerato. En este sentido, los estudios de videojuegos resultan muy importantes y pueden aportar mucho conocimiento de los procesos de aprendizaje con las tecnologías entre los jóvenes, pues hallamos que muchos de ellos son asiduos videojugadores y cuentan con amplia experiencia en la interacción mediada por videojuegos. Esta línea surge por la repetición de un patrón donde el padre de familia adquirió consolas o instaló videojuegos en las computadoras. Entonces, sale a la luz que existen competencias con los video juegos y la interacción digital que en muchas ocasiones se estigmatiza como pérdida de tiempo y de recursos.

Si bien las clases en línea y sesiones de videollamada han sido una constante durante el periodo pandémico, hemos detectado que existe un gran malestar por estos formatos de clases online. Como líneas pendientes de investigación enunciamos la fatiga y el hartazgo que han marcado este proceso de educación a distancia. Podríamos sugerir, como lo indican los resultados de este trabajo, que la mayoría de los jóvenes no estaban preparados con el conocimiento ni contaban con los medios técnicos. Sin embargo, resaltamos que se trata de un tema de interés psicológico y sociológico, donde el cambio de interface comunicacional ha marcado a un segmento de la población que ahora percibe la educación a distancia como insuficiente y cansada. En relación a las clases en línea, son los jóvenes quienes prefieren estar en sesión sin encender la cámara. Consideramos que existe un agotamiento de la imagen y un abuso de las reuniones por parte de las agencias educativas, por lo que pensamos estas omisiones como resistencias contra los sistemas de explotación de la presencia. Además de que existe la confianza para usar la cámara cuando no se les obliga, como fue el caso de nuestras entrevistas a profundidad en la plataforma Jitsi.

Reconocemos que existen diversos tipos de participación y consideramos que hay que notar lo que están haciendo y generando los jóvenes con los medios desde su perspectiva para estructurar funciones prácticas con la tecnología. Recomendamos generar rutas de acción social que aprovechen la tecnología en diversos ámbitos, como los políticos o educativos, por ejemplo. De esta manera, podríamos ampliar las posibilidades de entendimiento y participación para disminuir las desigualdades culturales preexistentes.

Además, hay un elemento que por poco se nos escapa y es el de la imaginación e invención en la investigación social. Este trabajo aporta una fotografía de un proceso en marcha y aún falta mucho por descubrir. Así son los procesos sociales, tan cambiantes como la realidad misma. Invitamos a todos los investigadores a dejar volar la imaginación para crear nuevos puentes de conocimiento y acción social.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ardévol, E. (2017). Big data y descripción densa. *VIRTUalis*, 7(14), 14-38.
- Aroyo Ortíz, Juan (2018). *Líneas de política pública para la educación media superior*, Subsecretaría de Educación Media Superior, México.
- Asociación de internet (2019). *15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México*, México, Documento digital consultado en noviembre del 2020. En: <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/15-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-Usuarios-de-Internet-en-Mexico-2019-version-publica/lang,es-es/?Itemid=>
- Barbero, J. (2017). *Jóvenes entre el palimpsesto y el hipertexto*, NED, Barcelona
- Canclini, N. y Piedras, E. (2013). *Jóvenes creativos: estrategias y redes culturales*, UAM-Iztapalapa, México.
- CEPAL (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID – 19*, CEPAL y UNESCO, Santiago de Chile.
- Corona Rodríguez, José Manuel. (2018). De la alfabetización a los alfabetismos: aprendizaje y participación DIY de Fans y Makers mexicanos. *Comunicación y sociedad*, (33), 139-169. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7073>
- Cook, C. (2012). *Email interviewing: generating data with a vulnerable population*. *Journal of Advanced Nursing*, 68: 1330–1339.
- Crovi, D. (2016). *Redes sociales digitales: lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*, Biblioteca, México.
- Crovi, D. (2020). “Educación a distancia: la incertidumbre como futuro”, en Gerardo Vázquez y Antulio Sánchez, coords., *¿Fin de la nueva pandemia y nueva normalidad? Una visión multidimensional*. Topodrilo Libros, México.
- Crovi, D. (2020). *Para leer la apropiación digital*, Tintable, México.
- Ferguson, Rachael-Heath. (2017). Offline ‘stranger’ and online lurker: methods for an ethnography of illicit transactions on the darknet. *Qualitative Research*, 17(6), 683-698.
- Gómez, E. [Edgar Gómez]. (2020, 09, 04). *Etnografía digital: del ciberespacio a la cultura algorítmica* (video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=us648G3XAfE&t=1221s>
- Gómez, E. y Ardévol, E. (2013). *Ethnography and the field in media (ted) studies: a practice theory approach*. *Westminster papers*, 9 (3).
- Gómez, E. (2012). *De la cultura Kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona: UOC.

- Gómez, E. (2007). *Las metáforas de internet*, UOC, España
- Guzmán C. (2020). “La escuela post-pandemia: hacia nuevas coordenadas espacio temporales”, en Gerardo Vázquez y Antulio Sánchez, coords., *¿Fin de la nueva pandemia y nueva normalidad? Una visión multidimensional*. Topodrilo Libros, México.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*, Gedisa.
- González, J., Serrat, E., Estebanell, M., Rostan, C., y Esteban, M. (2018). *Sobre el concepto de alfabetización transmedia en el ámbito educativo. Una revisión de la literatura*, *Comunicación y Sociedad*, 33, septiembre-diciembre, 2018, pp. 15-40.
- Hernández, R. (2017). *Comunicación, educación y tecnologías digitales. tendencias actuales en investigación*. UAM- Lerma, México.
- Hine, Christine. (2017). Ethnography and the Internet: Taking Account of Emerging Technological Landscapes. *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences*, 10(3), 315-329.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday* (55-87). Londres, Bloomsbury Publishing.
- Hine, Ardèvol y Lanzeni (2016). *Digital Materialities. Design and Anthropology*. Londres, Bloomsbury Publishing
- Jaimez, C., Miranda, K. y Pocaterra, M. [et al.] (coords.) (2015). *Innovación educativa y apropiación tecnológica: experiencias docentes con el uso de las TIC*, UAM- Cuajimalpa, México.
- Jenkins, H. (2017). *Cultura transmedia*, Gedisa, España.
- Lemus, C. (2013). “Factores que inciden en el desarrollo de las habilidades digitales de profesores universitarios: El caso H@bitat Puma”. En L. A. Guadarrama; J. Valero y L. Martell (Coords.). *Democracia, Comunicación y Movimientos Sociales. Memoria 2013* (Pp. 1206-1221). Toluca: UAEM / AMIC.
- Lemus, C. (2017). *El desarrollo de las Habilidades Digitales en profesores universitarios*, Editorial académica española, España.
- Llauradó, Oriol. (2006). *El trabajo de campo online: Qué hemos aprendido en los últimos 10 años*. *Investigación y marketing*, 91,25-33.
- Meneses, M., y Pérez Salazar, G. (2016). Cómo y qué se estudia sobre Internet y la Sociedad de la Información en México. Una mirada desde la AMIC. *Comunicación Y Sociedad*, (26), 43-70. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i26.1506>.
- Minh, M., Gruber, J., et. al. (2020). *Changes in Digital Communication During the COVID-19 Global Pandemic: Implications for Digital Inequality and Future Research*. *Social Media + Society*, July - September 2020.

- Orozco, G. y González, R. (2012). *Una coartada metodológica*, Tintable.
- Ortega-Gabriel, W. (2015). Ciudadanía digital: Entre la novedad del fenómeno y las limitaciones del concepto. *Economía, sociedad y territorio*, 15(49), 835-844. Recuperado en 11 de junio de 2021, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-84212015000300010&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-84212015000300010&lng=es&tlng=es).
- Ortíz, G. (Coord) (2018). *Juventudes digitales*, UAM-Lerma, México.
- Ortiz, G. y Garay L. (2015). *Comunicación, cultura y educación. Nueve aproximaciones al estudio de las tecnologías digitales*, UAM-Lerma, México.
- Pink, S. (2014). *Doing visual ethnography*. Australia: RMIT University
- Tourangeau, R. et al (2017). *Web surveys by smartphone and tablets: Effects on survey responses*. *Public Opinion Quarterly*, 81(4), 896-929.
- Sánchez J. (2013). *Figuras de la presencia. Cuerpo e identidad en los mundos virtuales*, Siglo XXI Editores, México.
- Sánchez J. y Martínez D. (2019). Educación en tiempos de cultura digital y transparencia, *Revista Veredas*, 16(30), 33-48.
- Sánchez J. (2019). *Estética de la interacción visual*, Gedisa, México.
- Scolari, C. (2018). *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios. Libro blanco, Transmedia literacy*, Barcelona. Recurso en línea consultado en noviembre del 2019. En: [http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_whit\\_es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf)
- Scolari, Carlos A., Winocur, Rosalía, Pereira, Sara, & Barreneche, Carlos. (2018). Alfabetismo transmedia. Una introducción. *Comunicación y sociedad*, (33), 7-13. Recuperado en 11 de junio de 2021, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-252X2018000300007&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2018000300007&lng=es&tlng=es).
- SCT (2019). *Marco de habilidades digitales*, documento digital, consultado en noviembre del 2020: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/444450/Marco\\_de\\_habilidades\\_digitaes\\_vf.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/444450/Marco_de_habilidades_digitaes_vf.pdf)
- Szurmuck M. y Mckee R. (2009). *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*, Siglo XXI, México.
- Taylor S. y Bogdan R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, Paidós, España.
- Tourangeau, Roger et al. (2007). *Web surveys by smartphone and tablets: Effects on survey responses*. *Public Opinion Quarterly*, 81(4), 896-929

Urteaga M. (2011). *La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos*, UAM. Iztapalapa. México.

Winocur, R. y Sánchez J. (Coord.) (2016). *Redes sociodigitales en México*, FCE-Conaculta, México.

Zallo, R. (1988). *Tendencias en comunicación. Cultura digital y poder*, Gedisa, Barcelona.

Reguillo, R. (Coord.) (2015). *Los jóvenes en México*, FCE-Concaluta, México.