



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

TÍTULO

Ecologías del Aprendizaje en la Educación Social: la Tecnobiografía

**CUARTO CURSO
GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL**

**Autor/a: RAQUEL VARELA DE BUSTOS
Profesor: JOSE MIGUEL GUTIÉRREZ PEQUEÑO**

CURSO 2015-2016

RESUMEN

La expansión de los medios de comunicación y todo lo que nos permiten hacer está significando un cambio en el planteamiento de la educación actual. Las nuevas tecnologías nos están permitiendo modificar la realidad en la que vivimos haciendo que cada vez sean más las opciones de las que disponemos para trabajar la educación. Han surgido numerosas transformaciones de los espacios de aprendizaje donde la educación expandida está tomando una especial relevancia. Los aprendizajes invisibles se dan cada vez en contextos más variados y nos permiten expandir la educación yendo más allá de la educación formal sumándole el uso de las nuevas tecnologías. Estos nuevos modelos nos están permitiendo “repensar” la educación incorporando nuevos procesos de aprendizaje modificando la forma de aprender a aprender pues es una realidad que vivimos en una sociedad de conocimiento donde éste es cada vez más variable.

PALABRAS CLAVE

Educación Social, ecologías de aprendizaje, aprendizajes múltiples, aprendizajes invisibles, hiperindividuo, identidad mediática, tecnobiografía.

ABSTRACT

The expansion of the media and everything that allow us to do is leading to a change happen in the approach to education today. New technologies are allowing us to change the reality in which we live making more and more options available to us to work education. They have numerous transformations learning spaces where education expanded taking particular relevance emerged. Invisible learning occur in increasingly varied contexts and allow us to expand education going beyond formal education adding the use of new technologies. These new models are allowing us to " rethink " education incorporating new learning processes modifying the shape of learning to learn as it is a reality that we live in a knowledge society where it is increasingly variable.

KEY WORDS

Social education, learning ecologies, multiple learning, invisible learning, hiperindividuo , media identity, tecnobiografía

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	- 6 -
1.1 VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO	- 7 -
2. OBJETIVOS	- 8 -
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	- 8 -
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	- 8 -
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	- 8 -
3.1 DE LA SOCIEDAD 1.0 A LA SOCIEDAD 3.0	- 9 -
3.1.1 Sociedad 1.0.....	- 9 -
3.1.2 Sociedad 2.0	- 9 -
3.1.3 Sociedad 3.0.....	- 11 -
3.2 DE LA WEB 1.0 A LA 3.0.....	- 12 -
3.2.1 Educación social y participación ciudadana	- 14 -
3.3 APRENDIZAJES INVISIBLES	- 15 -
3.4 INDIVIDUOS HIPERCONECTADOS	- 16 -
3.5 ECOLOGÍAS DE APRENDIZAJE.....	- 17 -
4. PARTE PRÁCTICA	- 20 -
4.1 IDENTIDADES MEDIÁTICAS	- 20 -
4.1.1 Las redes sociales como forma de socialización.....	- 21 -
4.2 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	- 22 -
4.3 OBJETIVO	- 23 -
4.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	- 24 -
4.5 TEMPORALIZACIÓN	- 24 -
4.6 FASES DE DESARROLLO.....	- 24 -
4.6.1 Fase 1: Selección de Cromos	- 24 -
4.6.2 Fase 2: Redacción del texto reflexivo	- 25 -

4.6.3 Fase 3: Visualización de las narrativas	- 26 -
4.6.4 Fase 4: Repensar nuestro texto reflexivo	- 29 -
4.6.5 Fase 5: Elaborar el relato final	- 29 -
4.6.6 Fase 6: Puesta en común con el grupo:	- 30 -
4.7 VALORACIÓN DE RESULTADOS.....	- 31 -
5. CONCLUSIONES.....	- 33 -
6. BIBLIOGRAFÍA	- 35 -
7. WEBGRAFÍA	- 36 -
8. ANEXO I.....	- 37 -

Nota: En el presente Trabajo Fin de Grado se utilizará el masculino como término genérico con el fin de simplificar la lectura de éste, evitando hacer distinción alguna entre ambos sexos.

1. INTRODUCCIÓN

Tras haber cursado la asignatura optativa “Medios de comunicación social” del 4º curso del Grado en Educación Social, he podido comprobar cómo la visión que tenemos actualmente sobre las redes sociales y su uso puede llegar a ser muy diversa.

A lo largo del cuatrimestre, he podido observar en primera persona como todo lo que me rodeaba en el pasado se ha modificado en mi presente y, por ende, en mi futuro teniendo en cuenta las nuevas tecnologías, todo ello, fruto de conocer de cerca en qué se basan nuestras identidades mediáticas como proyecto llevado a cabo en la asignatura citada anteriormente.

No debemos ignorar la realidad que estamos encontrando, donde todo lo que nos rodea es tecnológico, donde las cosas tradicionales se han vuelto electrónicas, donde vivimos más pendientes de nuestra vida online que de la vida real. Las redes sociales están jugando un papel imprescindible en la actualidad, los medios de comunicación, empresas y grandes instituciones buscan abrirse un hueco entre la población para llegar a más personas proporcionando información rápida, inmediata y concisa. Hemos aprendido a pensar en ciento cuarenta caracteres, sintetizando nuestras ideas, reflexionando sobre qué decir y cómo decirlo con el fin de hacernos oír, de estar presentes en las redes sociales más visitadas y utilizadas.

La realidad actual en la que todos nos vemos inmersos nos ha llevado a un mundo en el que estamos conectados en cualquier momento y lugar, las veinticuatro horas del día pudiendo tener acceso a un mundo on line en el que participamos constantemente.

Nuestro día a día gira en torno a este mundo tecnológico del que todos, o casi todos, formamos parte. Dicen que la generación de los años noventa fuimos los últimos en tener infancia, en el sentido de que aprendimos a jugar en la calle, a crear redes y vínculos a través del juego y el juguete, hecho que empezó a cambiar con el auge de las nuevas tecnologías en torno al siglo XXI.

Las nuevas generaciones, los llamados nativos digitales son aquellos niños que nacen rodeados por completo del mundo tecnológico, quienes poseen recursos móviles, tabletas, ordenadores etc. desde que son pequeños y aprenden a utilizarlos ya que, incluso el modelo educativo tradicional, está en constante cambio para adaptarse a un nuevo tipo de enseñanza donde la tecnología forma parte de este proceso.

Así, desde mi punto de vista, surge la necesidad de que, a través de la Educación Social se pueda enseñar y educar en el uso de las nuevas tecnologías y redes sociales tanto para los nativos digitales, donde es necesario concienciar y educar para un buen

uso de las mismas, pero también para los inmigrantes digitales, aquellas personas que no han convivido con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC) y necesitan aprender a utilizar y manipular las nuevas herramientas que se les presentan.

1.1 VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO

Entendemos las competencias como elementos fundamentales que dotan a las personas con el fin de que adquieran ciertos conocimientos que les serán útiles de cara al futuro en diversos ámbitos de la vida.

Para la elaboración de este Trabajo Fin de Grado hemos considerado oportuno señalar una serie de competencias del Grado en Educación Social de la Facultad de Educación de Palencia, tanto instrumentales como específicas, que consideramos vinculan al educador social con las ecologías de aprendizaje.

Instrumentales:

1. *G5: “Utilización de las TIC en el ámbito de estudio y contexto profesional.”*: Hace referencia a todos aquellos recursos tecnológicos que el educador puede utilizar como herramienta de comunicación en su entorno y para potenciar el aprendizaje con los usuarios con los que trabaja.
2. *G8 “Capacidad crítica y autocrítica.”*: En este caso se habla de las capacidades propias del educador a nivel personal, siendo consciente y conocedor de su trabajo pudiendo mejorarlo aceptando críticas constructivas que se le den desde el exterior y aquellas que le surjan a nivel personal con el fin de mejorar aquello en lo que está trabajando.
3. *G15 “Creatividad.”*: La creatividad es algo indispensable que se ha de trabajar y desarrollar tanto con los grupos y colectivos con los que se trabaja como a nivel personal. En este sentido, la creatividad permite transformar la realidad al proponer alternativas a un aprendizaje estático.

Específicas:

4. *E5 “Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos en las modalidades presenciales y virtuales.”*: Una de las competencias fundamentales del educador es la capacidad que ha de poseer para lograr diseñar programas, proyectos, actividades etc. con el fin de cubrir una serie de necesidades que le plantee un colectivo. Es importante poder trabajar de forma presencial con los usuarios como darles medios y recursos para que este aprendizaje pueda lograrse de forma virtual.

5. E6 “Diseñar y desarrollar procesos de participación social y desarrollo comunitario.”: El educador ha de crear contextos donde sean los propios usuarios quienes generen nuevos aprendizajes teniendo que trabajar en equipo y participando de forma activa en la sociedad que les rodea con el fin de alcanzar una serie de objetivos comunes a todos ellos. En este tipo de participación los usuarios aprenden a crecer juntos en el proceso pues todos comparten una serie de metas que se esforzarán por conseguir.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

- Redefinir los contextos educativos a través de los medios de comunicación social con el fin de capacitar a las personas en el uso y práctica correcta de las nuevas tecnologías.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Normalizar el uso de las nuevas tecnologías en contextos educativos diversos (educación formal-informal).
- Generar prosumidores de contenido a través de los medios y redes sociales.
- Utilizar las nuevas tecnologías como medio de empoderamiento individual y social.
- Desarrollar competencias digitales para el uso de la información.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para comenzar esta fundamentación teórica, es necesario hacer hincapié en todo el proceso de cambio que han experimentado tanto los medios como la sociedad y la tecnología, con el paso de los años, hasta llegar a configurar las llamadas ecologías de aprendizaje que dependen de forma directa de éste proceso.

Actualmente vivimos una época de constante cambio y evolución en lo que confiere a los medios de comunicación y las redes sociales. Esta sociedad digital en la que todos nos vemos inmiscuidos ha cambiado nuestros hábitos, afectando a nuestro modo de ver la vida, de relacionarnos, comunicarnos e informarnos e incluso de aprender.

Con este nuevo modelo de sociedad todos los medios de información se encuentran al alcance de cualquier persona pues, existen versiones digitales de todo aquello que antes se encontraba meramente en formato papel y podemos disponer de información muy diversa, de forma instantánea e internacional a un solo click.

De esta forma, ha surgido la educación expandida, un nuevo modelo educativo donde se da una confluencia tanto de la educación formal como de la informal a la que se suman las nuevas tecnologías con el fin de apostar por que se den aprendizajes permanentes en la sociedad actual partiendo de la base en la que los conocimientos y la información y los nuevos aprendizajes pueden surgir en cualquier contexto, momento y lugar yendo más allá de la educación tradicional y pudiendo aprender fuera de un aula.

3.1 DE LA SOCIEDAD 1.0 A LA SOCIEDAD 3.0

3.1.1 Sociedad 1.0

Lo que conocemos como sociedades 1.0 son aquellas que surgieron ya en torno al siglo XVIII con la sociedad preindustrial hasta la sociedad industrial de finales del siglo XX. En este tipo de sociedades, se reflejaban las normas y prácticas que prevalecían en la época donde las empresas familiares pasaron a ser las bases de la actividad económica y los niños eran trabajadores en muchos de estos negocios. Estos menores eran formados de cara a esa economía industrial haciendo así que el proceso educativo en cierto modo, también se industrializase. (Cobo, Moravec, 2011)

De esta forma, empezó ya a sentirse una necesidad de modificar el tipo de educación existente para adaptarla a la época que se vivía con el fin de capacitar a los alumnos a la realidad a la que se exponían en ese momento que no dejaba de ser otra que generar trabajadores cualificados para desempeñar tareas industriales.

Este tipo de sociedad, podría considerarse analógica, donde la tecnología apenas existía y la que había quedaba muy lejos de la era digital en la que vivimos hoy.

3.1.2 Sociedad 2.0

Posteriormente, en el siglo XX, surgió la llamada sociedad 2.0 (finales de los 90) considerada como la sociedad del conocimiento, pues era necesario aprender a interpretar la información que se recibía gracias a trabajadores del conocimiento. Según Polanyi (1958) la naturaleza del conocimiento es de carácter personal y posee componentes tanto tácitos como explícitos y es, gracias a ello, como surge la construcción personal de cada individuo.

Con el avance que se dio tanto en las tecnologías de la información como de la comunicación era necesario gestionar ese conocimiento de alguna manera, pues se había creado un cierto caos y ambigüedad en la sociedad del conocimiento existente.

La sociedad analógica que existía en el siglo anterior empieza a quedar atrás empezando a tomar relevancia grandes inventos como el ordenador, que iban poco a poco configurando el mundo tecnológico en el que vivimos hoy. Estos cambios, empezaron a revolucionar en cierto sentido a la sociedad pues pronto comenzaron a cambiar la vida de muchas familias que tenían recursos suficientes para poder optar a ellos. La realidad empezaba a modificarse ya que se daban grandes cambios y avances por lo que la población tenía que adaptarse a ellos.

Con los avances que se estaban dando, era lógico que el proceso de evolución que se estaba creando fuese a más, y fue así gracias a la creación de Internet a finales del siglo. Desde entonces, las TIC empiezan a cobrar un papel principal, pues es necesario generar una cierta conciencia social sobre su existencia y su uso. No dejaban de ser un método innovador que permitía reinterpretar la realidad a la que nos enfrentábamos.

Es a partir de este momento, con el nuevo mundo que internet proporcionaba, cuando llega el gran auge de las redes sociales. Empiezan así a surgir numerosos avances tecnológicos que nos permiten a la población estar conectados las veinticuatro horas del día. A partir del año dos mil, los nativos digitales pasaron a ser un punto fuerte a nivel social pues nacieron rodeados por la tecnología, la cual utilizan y dominan desde pequeños. Por otro lado, los inmigrantes digitales cada vez van más en aumento, son todas aquellas personas que han aprendido a utilizar las nuevas tecnologías siendo adultos con el fin de estar presentes también en ese mundo online que hemos creado. La población empieza a conocer la utilidad que pueden proporcionar las TIC y cada vez se apuesta más por ellas, independientemente de la edad, el sexo etc.

Con este avance, cobran relevancia las Web 2.0 siendo herramientas que permiten a la sociedad crear información pero también intercambiarla a nivel global. Todo aquel que tenga acceso a las redes sociales, puede ser parte de esa comunidad online que se ha formado en torno a las aplicaciones donde cada persona puede participar, opinar, generar información, compartir parte de su vida en las redes, etc.

Este mundo que se ha creado en torno a internet nos está cambiando en numerosos sentidos pues, empezamos a ver en nuestra vida off line donde no están presentes las redes sociales, elementos para compartir, subir, etc. para completar esa vida online que nos hemos creado, donde podemos ser quienes queramos en ese amplio mundo dentro de internet. Porque en las redes sociales somos lo que dejamos ver de nosotros mismos, que puede distar de la realidad o no.

La convergencia de estos mundos que hemos creado ha llevado a que muchos usuarios se preocupen por la privacidad pues a día de hoy cuando nos movemos en las redes sociales, sentimos una cierta seguridad y privacidad pese a que somos conscientes de que en el momento en el que colgamos algo en internet, jamás podrá ser eliminado. El debate de la privacidad ya no es solo sopesar qué es lo que mostramos sino más bien, qué alcance puede llegar a tener aquello que enseñamos de nosotros mismos. En el momento en el que clicamos “*He leído y acepto las condiciones*” en muchas ocasiones somos nosotros quienes renunciamos a nuestra privacidad pues directamente aceptamos que las imágenes que compartimos en nuestros perfiles dejan de ser nuestras para ser de esas redes sociales.

El problema que se plantea es que si no aceptas esas condiciones que te proponen, no puedes crearte un perfil, de modo que todos accedemos a aceptar pues pocos son aquellos que no están presentes en las redes. La importancia que atribuimos a ese mundo on line que nos creamos hace que renunciemos directamente a nuestra privacidad de forma cuasi involuntaria.

De una forma u otra hemos hecho que las redes sociales tengan tanto peso en nuestra vida, que estamos reaprendiendo a utilizar nuestra mente para adaptarla a estos medios, en el sentido de que, sintetizamos y pensamos en torno a 140 caracteres ya que es lo máximo que redes como Twitter permiten escribir en un solo mensaje. El debate que se plantea es si esto está haciendo que desarrollemos más nuestro pensamiento haciéndonos capaces de comentar, escribir, criticar o construir ideas basadas en ello o si nos perjudica y limita hasta el punto de no ser capaces de expresarnos en más palabras.

3.1.3 Sociedad 3.0

En cuanto a la sociedad 3.0 podría considerarse como la sociedad del futuro, pese a que ya no sea un futuro tan lejano. Según Cobo y Moravec (2011) este tipo de sociedad se caracteriza fundamentalmente por:

1. Cambio social y tecnológico acelerado
2. Globalización constante y redistribución horizontal del conocimiento y de las relaciones
3. Sociedad de la innovación impulsada por *knowmads*

Se habla de una evolución a nivel social al mismo tiempo que se produce el cambio tecnológico. Surgen de este modo los llamados “*knowmads*” quienes para Moravec (2011) pueden considerarse como “trabajadores nómadas del conocimiento y la innovación”; personas creativas, innovadoras, no limitadas a una edad concreta, creadores de redes etc. que abogan por adquirir ciertas habilidades que les sirvan para aprender, reforzar o incluso mejorar todo aquello que ya saben con respecto a las nuevas tecnologías y su uso.

Según estos autores, llegan a desarrollar un listado de características que definen a los *knowmads*. Algunas de ellas son:

1. Ser creativo e innovador así como colaborativo y una persona motivada.
2. Ser creador de redes, conectando tanto a personas, como ideas organizaciones etc.
3. Resolver problemas utilizando herramientas.
4. Alfabetos digitales, que comprendan el uso y el funcionamiento de las tecnologías.
5. Aprender a compartir (conocimientos, saberes, experiencias etc.)
6. Personas que son capaces de desaprender de forma rápida para poder volver a aprender saberes nuevos.
7. No temen al fracaso.

Según Kurzweil (1999) parte de la idea de que a un mayor progreso tecnológico se produciría un menor coste pues si la tecnología evoluciona la sociedad también debería hacerlo de forma simultánea. Con la globalización se está permitiendo expandir el conocimiento de forma horizontal pues todos somos parte de ello, de la sociedad de conocimiento convirtiéndonos en co-aprendices y co-educadores.

3.2 DE LA WEB 1.0 A LA 3.0

Al igual que la sociedad evolucionó acorde a las nuevas tecnologías, el mundo de Internet también lo hizo. Con el nacimiento de Internet en torno a los años sesenta del siglo XX empezaron a desarrollarse las nuevas tecnologías. Los contenidos que internet ofrecían eran muy limitados. Era el inicio de todo lo que conocemos hoy.

Las páginas web 1.0 que existían se caracterizaban por tener contenidos estáticos sin que se diese la posibilidad de interactuar con ellos. Este tipo de páginas ofrecía a los usuarios una serie de contenidos donde solo podía darse la lectura. La información era estática pues no permitía ningún tipo de interacción con la misma.

En los años noventa, empezaron a surgir navegadores que configuraban las páginas web y ofrecían una visión más atractiva de las páginas, pues empezaba a poder modificarse el formato, el color o añadir fotos. Seguía siendo una web solo de lectura pero poco a poco iba evolucionando con el fin de ofrecer una mayor gama de contenidos.

La llamada Web 2.0 que surge en torno al año 2004, se caracterizaba por poseer mayores contenidos que la web anterior además de ofrecer a los usuarios determinados servicios como las redes sociales, los blogs etc. En este tipo de web se ofrecen ya herramientas de fácil uso donde el usuario puede interactuar, aportar información, escribir etc.

La web 2.0 supuso un cambio muy drástico en comparación con la web 1.0 pues los recursos que ésta permitían eran muy escasos. En el nuevo tipo de web podría considerarse más dinámica, además posee contenidos abiertos. Empiezan a tener cabida las redes sociales y la participación de personas organizadas en torno a esas redes. El tipo de tecnología era más simple a la hora de manejarla pues se pretendía que la gente lo utilizase, la web generaba redes de personas donde los usuarios pueden estar comunicados y conectados las veinticuatro horas del día de forma mundial.

La web 2.0 pretende que se dé un constante cambio de información y contenidos donde, a mayor número de usuarios conectados hay, mayor será el valor del sitio. Este tipo de web puede desarrollarse en todos los soportes informáticos, no solo en ordenadores si no en móviles, televisiones, tabletas etc. De este modo, teniendo conexión a internet podemos consultar en cualquier momento información, conectarnos a las redes.

Respecto a lo que hoy conocemos como web 3.0 varía con respecto a la web 2.0 en cuanto al tipo de participante que se da en ella y las herramientas que utiliza. El tipo de información que nos ofrece este tipo de web podría considerarse como una combinación entre la inteligencia humana y la de las máquinas.

En este tipo de web se puede generar numerosos contenidos a partir de la información que generan los usuarios. Este modelo intercambia, crea, comparte y produce numerosa información gracias a la interacción de las personas. Sus diseños tienden a ser sencillos por lo que permiten a los usuarios numerosas facilidades a la hora de navegar. Existen numerosos buscadores al alcance de todos que localizan la información de forma rápida y fácil.

Se está trabajando en este tipo de web el uso de la inteligencia artificial de cara a un futuro no muy lejano, como nuevo proceso de evolución del mundo de internet.

Se está empezando a barajar la posibilidad de hablar de la web 4.0 para hacer referencia a al mundo de internet a través del móvil. La conexión a través de soportes inalámbricos está permitiendo que las personas se puedan comunicar en cualquier momento y lugar. Es cierto que algunas de las nuevas tecnologías móviles que se están creando, ofrecen interactuar con el propio soporte (los smartphones) a través de la voz estableciendo una conexión verbal persona-máquina donde la inteligencia artificial está cobrando una especial relevancia que no poseía en las otras webs.

Queda mucho por evolucionar en el mundo de la tecnología pero poco a poco estos avances han ido modificando nuestra realidad ofreciéndonos numerosas posibilidades. Todo lo tecnológico nos rodea y está cambiando, de cara al futuro los cambios serán aún mucho más significativos en comparación con lo que tenemos hoy.

3.2.1 Educación social y participación ciudadana

En los últimos años y con el desarrollo de la web 2.0 y la 3.0 se han creado numerosas páginas con fines sociales que no dejan de ser una muestra más de cómo las personas se implican y participan activamente por causas y fines sociales. Es una forma de concienciar a la población diferente a lo que conocíamos hasta hoy, pero que está dando grandes resultados. El hecho de que existan este tipo de webs de participación hace que los educadores puedan comunicarse mejor con las personas convirtiendo todo lo que Internet aporta como una forma más de trabajo.

Domínguez, G. y Llorente, M^a. C (2009) consideran que “el educador social debe potenciar en la nueva era del conocimiento digital el diseño y elaboración de entornos sociales virtuales interactivos en los cuales el verdadero protagonista de los procesos formativos sean los estudiantes y el educador sea un dinamizador de procesos de reflexión didáctica y generador de acciones sociales innovadoras” (p. 111).

De este modo, y tomando como referencia a estos autores, vemos como el papel a desempeñar por el educador social puede ser fundamental a la hora de acompañar a los estudiantes en todo el proceso educativo para entender las TICs como herramientas de acción formativa esenciales en la educación.

El uso de las nuevas tecnologías hace que el educador social contribuya a la alfabetización digital de los educandos y un uso correcto puede ser muy beneficioso ya que mejoran la calidad de las intervenciones. Es una forma más de proporcionar a los estudiantes una oportunidad de crear, aprender y comunicarse con los demás.

Una de las plataformas más conocidas de participación ciudadana es Change.org. Este portal permite a los usuarios hacer peticiones en Internet donde, con un solo click podemos añadir nuestra firma virtual. Cada persona cuenta su causa y pide que de forma voluntaria se firme para conseguir el fin que se proponen. Grandes organizaciones como Amnistía Internacional ha hecho varias propuestas en esta plataforma.

Otro de los modelos de participación ciudadana a través de las redes que está cobrando una especial importancia es el “*Crowdfunding*”; esta propuesta se basa en la cooperación de los usuarios a través de la red para poder conseguir dinero u otros recursos para poder financiar propuestas que la gente hace. En este sistema se hacen pequeñas donaciones apoyando una causa ya propuesta y gracias a la participación ciudadana en muchos casos se consigue llegar a financiar diversos proyectos.

3.3 APRENDIZAJES INVISIBLES

De esta forma, empezaron a surgir otro tipo de aprendizajes, los denominados aprendizajes invisibles que permiten contemplar la educación desde otra perspectiva. Son los propios estudiantes quienes actúan sobre su conocimiento. Aplican todo aquello que han aprendido con el fin de resolver sus problemas de forma práctica. Se trata de contemplar la educación desde una perspectiva de “aprender haciendo” que permite a los estudiantes compartir sus conocimientos y aplicar aquello que ya saben de forma práctica. La clave pues, de este tipo de educación se basa no tanto en qué se aprende si no en cómo se aprende.

Surge así la necesidad de modificar la educación con el fin de que los estudiantes aprendan a ser los propios gestores de su conocimiento, donde además de aprender haciendo comparten saberes con sus pares y crean así redes de aprendizaje colectivos y alternativos a la educación formal tradicional.

La educación formal tal y como la conocemos actualmente es difícil de modificar y los cambios que en ella se producen suelen hacerse de forma muy lenta. Lo que se pretende con los aprendizajes invisibles 3.0 es transformar esa educación para que avance al mismo nivel que la tecnología y la sociedad para que pueda llegar a capacitar a los colegios en educar y formar a los estudiantes de cara a éste futuro no tan lejano en el que vivimos rodeado de tecnología. No deja de ser una fórmula a través de la que se pretende hacer visible esos aprendizajes invisibles.

A partir de aquí, es cuando toman un papel fundamental las habilidades humanísticas o también llamadas “*Liberal Skills*” consideradas como esas competencias que han de desarrollar los estudiantes para ser capaces de asumir y convivir en una sociedad en constante cambio. Según Covo y Moravec (2011) los estudiantes deberán ser capaces de:

1. Pensar sistemáticamente
2. Pensar simulando
3. Prosperar en medio de cambios, retos e incertidumbres
4. Crear y manipular pasados, presentes y futuros alternativos
5. Adquirir y responder a las metas y desafíos
6. Entender y utilizar eficazmente la información existente
7. Construir y utilizar conocimiento aplicable a nivel individual
8. Construir y utilizar nuevos conocimientos relacionados con los contextos, procesos y culturas
9. Utilizar eficazmente las actuales y emergentes tecnologías de información y comunicación
10. Adquirir y evaluar el conocimiento de diversas tendencias globales

11. Escribir y hablar de manera independiente
12. Asumir el compromiso personal de hacer las cosas bien

Es por lo tanto, gracias a las ecologías de aprendizaje la forma en la que se está dando una visión más amplia sobre la educación y de los contextos educativos. En este nuevo modelo educativo, se ofrecen mayores recursos con el fin de plantear la educación de forma diversa pues las nuevas ecologías están multiplicando los escenarios educativos. con los demás contextos educativos que ofrecen recursos se plantean de forma diversa. Es necesario pensar un sistema en el que las personas puedan entrar y salir de él en función de las necesidades educativas que presenten, por ello, es necesario configurar los escenarios, espacios y distintos contextos de educación que se den acorde al tipo de educación que se demanda.

3.4 INDIVIDUOS HIPERCONECTADOS

El alcance de éste tipo de sociedades está llegando cada vez más lejos, evolucionando con el paso de los años hasta el punto de que ya existe quien habla de un nuevo tipo de ser humano que ha emergido gracias a una comunidad conectada, aquello que Reig (2013) llama “*Individuo hiperconectado*”.

Los individuos hiperconectados para esta autora son todas aquellas personas que han llegado a desarrollar un cierto pensamiento estadístico, donde analizan y visualizan datos gracias a un nuevo pensamiento flexible. Se hace necesario innovar y crear en todo aquello relacionado con las nuevas tecnologías pues la educación ha de incluir estos nuevos métodos educativos que van más allá de la educación tradicional.

Otro de los factores a tener en cuenta es la atención que dedicamos a desempeñar tareas en este tipo de soportes informáticos. Internet es un mundo tan amplio que nos permite entretenernos en cualquier momento y lugar haciendo que nos cueste más concentrarnos en una tarea concreta. Estamos acostumbrados a hacer varias cosas a la vez en nuestros dispositivos por lo que tendemos a pensar que nuestro cerebro funciona de igual modo, la llamada multitarea, entendiéndola como el hecho de poder hacer varias cosas a la vez, de forma simultánea. A día de hoy, se ha demostrado que existen cuatro grandes pantallas que ocupan la mayor parte de nuestro tiempo; televisión, ordenador, tablets y teléfonos los cuales utilizamos, en algunos casos, de forma simultánea. La realidad es que nuestro cerebro aún no funciona como un dispositivo multitarea capaz de procesar diversa información de forma rápida y concisa, por lo que la eficacia a la hora de procesar la gran cantidad de información que recibimos no siempre sea correcta.

El hecho de tener a nuestro alcance numerosos dispositivos hace que cualquier individuo conectado este presente una gran parte del tiempo de su día a día en el sentido

de que interviene, participa, dialoga e interactúa en las redes pasando de ser un mero consumidor de contenidos a un prosumidor, entendido como un generador de información y contenidos. Los prosumidores, crean información nueva que comparten a través de las redes, ya una de las características de los *knowmads* destacada era el hecho de compartir experiencias, saberes, información etc. por lo que a todos nos convierte en prosumidores de forma directa o indirecta, pues si participamos de forma activa en las redes sociales, generamos contenidos nuevos de forma constante. Nos remontamos de éste modo, a los aprendizajes invisibles, donde entendemos la educación de otra manera, aprendiendo en un contexto informal.

Es cierto que nuestro cuerpo y nuestra mente están evolucionando de forma paralela a la tecnología. Nuestra memoria está cambiando pues nuestra capacidad de memorización siempre será limitada pero mediante la tecnología podemos ampliar esos límites físicos. Internet es ahora nuestra memoria, pues nos permite almacenar todo aquello que antes solo podíamos memorizar. Nuestro cerebro procesa y retiene la información de manera distinta (gracias a Internet) de cómo lo hacíamos hace unos años. Disponemos de la información necesaria en cualquier momento siempre que lo necesitemos y ejercitamos nuestra memoria recordando cómo buscar o encontrar aquello que queríamos.

Nos hemos convertido de éste modo en individuos multialfabetizados ya que somos capaces de analizar toda información que percibimos de internet, a través de un dispositivo, ya sea un ordenador, tablet, móvil etc. y dominar aquello que estamos haciendo, nos integramos en el mundo de Internet gracias al uso que le damos a los medios que nos lo proporcionan.

3.5 ECOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Al hablar de ecologías de aprendizaje, se hace referencia a todos aquellos contextos donde se aboga por la creación y el desarrollo de redes con el fin de que se puedan llegar a multiplicar los espacios donde las personas pueden aprender ya que no dejan de surgir nuevos entornos de aprendizaje que capacitan a las personas a “aprender a aprender” (Delors, J 1996).

Gracias a la educación expandida, son cada vez más los aprendizajes que surgen a nivel social, pues partiendo de una educación formal y sumándole el uso de las nuevas tecnologías, se ha creado un modelo educativo que puede surgir en cualquier momento y lugar viéndose multiplicados esos espacios de aprendizaje donde las personas son más autónomas para aprender.

Para que una persona logre aprender a aprender, ha de pasar por un proceso donde transforma la información de la que dispone o sabe y la hace suya para poder

crear posteriormente nuevos conocimientos que le permitan adquirir saberes de forma permanente.

De este modo, están cobrando una especial relevancia las comunidades de aprendizaje donde se aboga por una puesta en común de saberes, compartir todo aquello que uno sabe, compartiendo herramientas con el fin de crear un saber más variado y completo sumándole la visión de distintas personas. De este modo, todos los miembros de la comunidad de aprendizaje participan de forma activa en la creación de los contenidos gracias a un proceso activo y colaborativo donde el móvil principal es crear conocimiento.

En este tipo de educación surgen los denominados aprendizajes ubicuos, donde la situación o el contexto educativo hacen que el estudiante sea capaz de aprender sin ser realmente consciente de que lo está haciendo. Cuando los estudiantes aprenden a compartir aquellos contenidos que han generado, permiten que los demás puedan adquirir esos conocimientos, teniendo la suficiente autonomía para ser ellos mismos quienes enseñan a los demás y aprenden al mismo tiempo.

Se trata de crear nuevos modelos y entornos de aprendizaje donde la educación y el mundo de la tecnología se aúnen con el fin de usar todo lo que nos ofrecen las tecnologías. Estas pedagogías emergentes que alientan el uso de la tecnología como método para crear conocimiento pretenden que se den aprendizajes permanentes, a lo largo de la vida, proporcionando a los estudiantes una serie de competencias transversales que adquieren por sí mismos, desarrollando sus capacidades de trabajo, su autonomía, siendo ellos quienes moderan y gestionan su aprendizaje pues son los propios alumnos quienes intervienen en el proceso de educación, toman parte de él y aprenden nuevos conocimientos.

Para Santamaría, F (2011) las ecologías del aprendizaje deben constar de las siguientes acciones:

1. **Que sea informal y no estructurado**: hace referencia a un tipo de educación que sea lo suficientemente flexible como para permitir a los estudiantes crear contenidos y participar en función de las necesidades que poseen.
2. **Herramientas ricas para la interacción**: proporcionando a los usuarios los materiales necesarios para que creen por ellos mismos a través del diálogo, la participación y la puesta en común materiales.
3. **La consistencia y el tiempo**: mantener una cierta estabilidad temporal ayuda a la creación del proceso y los materiales en los entornos de aprendizaje.
4. **Confianza**: Desarrollar una cierta confianza con los usuarios participantes a lo largo de todo el proceso de creación de contenidos educativos con el fin de que gracias a esa comodidad se sientan seguros a la hora de crear.

5. **Sencillez**: A través de métodos sencillos de aprendizaje, los resultados serán más efectivos.
6. **Descentralizado, fomentado y conectado**: aboga por que el conocimiento como tal sea expandido a través de estos espacios de aprendizaje creando redes de trabajo teniendo nexos comunes para alcanzar la meta propuesta.
7. **Alta tolerancia para la experimentación y el fracaso**.

Este tipo de construcción de conocimiento no deja de ser un proceso en el que se da la participación ciudadana. Este hecho se produce gracias a la implicación de un amplio número de personas con un objetivo común con el fin de construir un conocimiento innovador y creativo. Gracias a la elaboración y puesta en común de diversos instrumentos y herramientas de aprendizaje, es posible la creación de estas redes. El conocimiento no debe ser algo individual pues su construcción conlleva que se den interrelaciones entre distintas personas que participan y toman parte de éste proceso.

Gracias al modelo de pedagogías emergentes se están creando redes de aprendizaje vinculadas más con el aprendizaje informal (entendido como el que se da fuera de la escuela) que con el formal. Los aprendizajes invisibles están permitiendo que los estudiantes construyan de forma común a través de la participación esos contenidos educativos que creen necesarios. Se trata de modificar el modelo de educación existente dando paso a un tipo de educación más autónomo, creativo, accesible e inmediato para la sociedad actual.

Complementar la educación tradicional como la conocemos hasta hoy con el uso de las nuevas tecnologías permitirá que la educación cada vez se expanda más, dando la oportunidad de que el aprendizaje pueda surgir en cualquier contexto más allá del de la escuela.

Los aprendizajes invisibles son una realidad hoy pues los contextos educativos están cambiando, permitiendo que la educación se expanda y surja de una forma menos convencional a la que estamos acostumbrados.

4. PARTE PRÁCTICA

4.1 IDENTIDADES MEDIÁTICAS

En la asignatura optativa Medios de Comunicación Social de cuarto curso del Grado en Educación Social se nos ofreció colaborar a través de una serie de prácticas con el Grupo de Investigación del Currículum y Formación del Profesorado (ICUFOP). En una de ellas, se nos planteó a las alumnas completar un cuestionario sobre identidades mediáticas (ANEXO I) donde se tenía en cuenta el rol que tienen los medios de comunicación social en nuestras vidas y cómo influye en este proceso el papel de la educación.

Las identidades mediáticas muestran la forma en que nos representamos a nosotras mismas en los medios de comunicación, a través de las redes o en el uso de diversas tecnologías. En el cuestionario se analizan el papel que juegan los medios de comunicación en nuestras vidas teniendo en cuenta diversos elementos como la televisión, la radio, el cine, la música, Internet o las redes sociales entre otros y el rol que tendemos a desempeñar en función del medio que utilicemos.

Es evidente que se han dado en los últimos años una serie de cambios a nivel social, en la forma en la que tenemos de relacionarnos entre nosotros, pues los medios de comunicación ejercen una fuerte influencia a nivel social. Los medios de comunicación se han convertido en un medio de trasmisión de ideales que ofrecen a la población un ideal de identidad a tener como referencia.

La socialización, según Valero, J (2009) se entiende como el “estudio sistemático de la sociedad humana y de la interacción social. (...) La sociología ayuda a los individuos a comprender los comportamientos sociales y el mundo social.” La socialización es un proceso que se da a lo largo de toda la vida, incluyendo diversas modificaciones pues ha de adaptarse a las distintas circunstancias y situaciones que se viven.

Hemos pasado de crear nuestra identidad basada en unos valores y principios que más bien se trasmitían desde la familia o la escuela a un modelo de identidad donde tomamos como referencia todo lo que nos rodea y lo que vemos en los medios de comunicación. Nuestra forma de socializarnos se ha visto totalmente modificada.

Así, nuestra identidad era construida de forma similar a los miembros del núcleo familiar pero, actualmente, nosotros elegimos cómo crear nuestra identidad tomando como referencia a otras personas que podemos “conocer” a través de las nuevas tecnologías, ya bien sean actores, personajes famosos, deportistas etc. pues disponemos de toda la información necesaria para saber sobre ellos y tomarlos como referentes.

4.1.1 Las redes sociales como forma de socialización

Nuestra identidad en las redes sociales implica que estamos constantemente conectados “conociendo gente” y compartiendo momentos de nuestras vidas con el fin de que los demás sepan de nosotros. Es cierto que en las redes sociales, compartimos aquello que nosotros queremos que los demás vean por lo que nuestra identidad social real puede ser distinta de nuestra identidad en las redes sociales.

El problema que se plantea es que nos estamos centrando en mantener relaciones sociales a través de las redes haciendo que nos olvidemos de cómo hacerlo sin ellas. Es cierto que las redes sociales nos ofrecen un acercamiento a las personas de nuestro círculo pero estamos llegando a sustituir las relaciones cara a cara por hacerlo a través de las nuevas tecnologías. Gracias a las redes sociales estamos consiguiendo que nuestra vida on line tenga más importancia que nuestra vida off line o fuera de las redes sociales. Vivimos pendientes de nuestros perfiles en las redes sociales y la aceptación que estos tienen entre nuestros “amigos virtuales”, por ello, mostramos y compartimos momentos de nuestras vidas de forma constante con el fin de satisfacer a los demás. Estamos más pendientes de buscar un momento para fotografiarlo y compartirlo que de vivirlo in situ.

La popularidad y el éxito social ahora se miden en el número de seguidores y amigos que tenemos en las redes sociales, haciendo que nuestros valores y principios de socialización se hayan visto modificados por completo, pues las redes jamás podrán reemplazar el valor de una amistad o relación en la vida real.

Los medios están tomando tal relevancia a nivel social hasta llegar al punto de pensar que si alguien no está presente en las redes no existe. Cada vez son más numerosos las empresas, personas públicas, políticos, programas o fuerzas de seguridad entre otras figuras, las que trabajan diariamente para abrirse un hueco dentro del mundo de internet para lograr un mayor alcance y por ello una mayor repercusión a nivel social. Para Sampedro.V (2012) las identidades mediáticas “*son las formas de representación pública presentes en el contenido y los mensajes de los medios de comunicación*”. (p.137)

El consumo mediático está aumentando en los últimos años de forma notable, debido a la gran amplitud de medios y nuevas tecnologías de las que disponemos para este consumo. Este hecho está contribuyendo a que componamos nuestra identidad social y cultural en base a unos principios que percibimos a través de los medios de comunicación.

La identidad que creamos sobre nosotros mismos tiene mucho que ver con los otros, pues tomamos referencias a través de programas de televisión, redes sociales u otros soportes para configurar nuestra identidad.

4.2 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Tomando como referencia las identidades mediáticas y la construcción de nuestra identidad, desde la Educación Social, como propuesta socio-educativa se plantea la realización de una tecnobiografía individual que se llevará a cabo con colectivos en riesgo de exclusión social. Las tecnobiografías son narrativas personales descriptivas donde se hace referencia a la transformación y evolución de la identidad de las personas teniendo en cuenta factores como la influencia de las nuevas tecnologías en nuestra vida cotidiana.

Este tipo de práctica nos permite conocer la realidad muchas personas y cómo ha sido su evolución a nivel personal. Se observará cómo ha sido la creación de la identidad de cada uno de ellos, independientemente de cuál sea su condición, raza, sexo o ideología entre otros. Gracias a esta dinámica de participación ciudadana se obtendrán una serie de resultados que posteriormente serán analizados con el fin de ver las diferencias entre los participantes así como sus semejanzas.

Esta propuesta nos permite trabajar con distintos colectivos numerosos aspectos socioculturales que afectan a su vida diaria planteando diversos enfoques, perspectivas y disciplinas configurando una nueva ecología educativa que caracterice el aprendizaje a nivel multidimensional desde la perspectiva de los aprendizajes invisibles, la informalidad y las comunidades de práctica.

De esta forma, integrando diversas teorías, modelos disciplinarios y actores, se iniciará un proceso abierto en el que a través de la participación activa se generarán conocimientos donde se verá el papel que están jugando los medios de comunicación en nuestras vidas afectando a distintos planos y cómo nos enfrentamos a ellos.

Con el planteamiento de las tecnobiografías, podemos comprobar la evolución y realidad social de los medios de comunicación como forma de construcción de las sociedades aumentadas. Se potencian así los aprendizajes invisibles pues se permite que se dé el conocimiento en cualquier contexto dado que mediante la participación se generan comunidades de trabajo en red, relaciones hipertextuales donde los participantes interaccionan surgiendo saberes tácitos mediante los cuales las personas validan aquellos conocimientos relacionando experiencias tanto afectivas como culturales y cívicas.

Esta nueva forma de plantear el aprendizaje hace que surjan a partir de la experiencia propia nuevos conocimientos en torno a los medios de comunicación donde nuestros intereses se ven compartidos por otros, podemos plantear y solucionar

problemas y se dan un sin fin de procesos de pensamiento divergente y creativo. Se apuesta por que las redes sociales se conviertan en cierto modo, en redes de convivencia donde nuestras experiencias y actividades puedan surgir de forma libre.

Así podemos comprobar cómo se da la adquisición una serie de valores, actitudes, habilidades y conocimientos fruto de nuestra realidad que nos permite adquirir nuevos aprendizajes en contextos múltiples.

Gracias a esta propuesta analítica podemos cartografiar una serie de aprendizajes invisibles tales como:

1. Generar comunidades de trabajo y práctica relacionadas con los aprendizajes.
2. Entender la comunicación y la interacción entre pares
3. Reconocimiento y valoración de los conocimientos y saberes tácitos que las personas llegan a adquirir gracias a la relación con los demás en contextos afectivos, culturales y cívicos.
4. El desarrollo de las habilidades blandas que son interiorizadas gracias a la práctica y puesta en marcha del trabajo en grupo.
5. La resolución de problemas
6. Un modelo de trabajo donde se creen aprendizajes a través del diálogo y la interacción basándose en las nuevas tecnologías digitales.

Otro de los factores por los que se apuesta con este modelo de práctica es ampliar la concepción de la ciudadanía así como los procesos de construcción colectiva del conocimiento. De este modo se pretende generar una serie de prácticas y experiencias en red a través de la participación ciudadana, llevada a cabo de una forma inclusiva donde las redes sociales, los medios de comunicación y las tecnologías digitales formen un proceso de creación ciudadana donde los participantes logren desarrollar por sí mismos propuestas de acción social y comunitaria compartiendo saberes, intereses, de forma que, desde una perspectiva social, cultural y política sea posible combatir la exclusión social.

Se dará una perspectiva multicultural al desarrollo de las tecnobiografías con el fin de enriquecer los saberes compartidos fruto de la interacción de los participantes pues se les pretende empoderar de esta forma con el fin de que partiendo de los medios necesarios para crear una tecnobiografía, sean ellos los propios gestores de sus conocimientos y generadores de contenidos.

4.3 OBJETIVO

Como objetivo principal, se pretende realizar una indagación narrativa de cómo ha evolucionado nuestra realidad y por ello, la construcción de nuestra identidad gracias a la influencia de los medios de comunicación, las nuevas tecnologías y las redes

sociales. Para ello, se llevará a cabo la elaboración de textos reflexivos autobiográficos basados en las distintas narrativas mediáticas siguientes:

1. Narrativas mediáticas identitarias afectivas.
2. Narrativas mediáticas identitarias culturales.
3. Narrativas mediáticas identitarias cívicas.

4.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Desarrollo de la competencia digital; habilidades para obtener y procesar información nueva para convertirla posteriormente en conocimiento.
2. Analizar la evolución de los medios de comunicación social y cómo afectan éstos a su vida cotidiana
3. Utilizar las TICs para obtener y generar información
4. Comprobar la interacción de los participantes con las nuevas tecnologías.
5. Constatar la mejora del autoestima y el auto concepto de los participantes a través de la práctica educativa
6. Expresar e identificar sentimientos y emociones tanto propias como ajenas.

4.5 TEMPORALIZACIÓN

La propuesta se llevará a cabo durante un número determinado de sesiones donde se trabajarán las distintas fases que componen el desarrollo de las tecnobiografías. Se realizarán un total de ocho sesiones con una duración aproximada de dos horas, ampliable en función de las demandas, dudas y propuestas de los participantes.

4.6 FASES DE DESARROLLO

El modelo de actuación de la tecnobiografía constará de distintas fases:

4.6.1 Fase 1: Selección de Cromos

En esta fase inicial, tendrá lugar la primera toma de contacto con el grupo y se les explicará el proceso de análisis teniendo en cuenta las categorías citadas anteriormente. Se pedirá a los participantes que elaboren a partir de recursos digitales pequeños fragmentos autobiográficos donde expongan recuerdos, sensaciones, emociones etc.

Para ello han de seleccionar contenidos digitales o “cromos” que posean algún sentido para ellos acorde a los planos propuestos (afectivo, cultural y cívico). Los

participantes tendrán total libertad para seleccionar aquellos recuerdos que ellos consideren que se enmarcan en los planos propuestos. Deberán seleccionar aquellos materiales que realmente sean significativos y relevantes para ellos.

4.6.2 Fase 2: Redacción del texto reflexivo

Tras haber seleccionado una serie de contenidos, los usuarios deberán redactar un texto reflexivo donde expongan los motivos por lo que han elegido esos cromos de cara a construir su tecnobiografía.

Para elaborar el texto reflexivo es importante que se realice basado en los tipos de narrativas planteados:

1. Narrativas mediáticas identitarias afectivas: En este caso es necesario reflexionar sobre el marco afectivo-sentimental, teniendo en cuenta factores como la relación familiar, el microgrupo afectivo (amistades, pareja etc.) y el proceso de diferenciación entre hombres y mujeres.
2. Narrativas mediáticas identitarias culturales: Se trata de indagar sobre los procesos de identidad conformados en torno a la cultura como pueden ser el estilo de vida, la moda, la forma de vivir etc. Se tendrán en cuenta los siguientes ejes de análisis:
 1. La industria musical, de cine o televisión
 2. El placer y entretenimiento de libros, comics, videojuegos etc.
 3. La promoción de la belleza a través de la industria cosmética y el culto al cuerpo a través del deporte y la alimentación
 4. El aumento del número de manuales de autoayuda y de psicología.
 5. Creciente interés por lo sobrenatural, desconocido, exótico y la superstición
3. Narrativas mediáticas identitarias cívicas: en cuanto al plano cívico, es importante conocer las estructuras de acogida vinculadas a la co-residencia relacionándolo con la presencia del espacio y esfera pública haciendo hincapié en:
 1. Las interacciones sociales que se generan en encuentros, manifestaciones, fiestas etc.
 2. La participación en asociaciones, organizaciones y colectivos relacionados con los ámbitos culturales y políticos.
 3. Las identificaciones de carácter nacionalista, localista, supranacional etc.

Teniendo en cuenta los tres planos propuestos deberán empezar a redactar un texto inicial donde expliquen cada uno de los cromos seleccionados y el valor de su elección. Lo importante de esta fase es que los participantes empiecen a replantearse qué elementos, vivencias, momentos etc. han sido más importantes en sus vidas a la hora de crear su identidad, aquello que los conforma.

4.6.3 Fase 3: Visualización de las narrativas

En esta fase se propondrá a los participantes formar pequeños grupos de trabajo con el fin de poder compartir con los demás su tecnobiografía. Para ello, deberán exponer sus narrativas audiovisuales donde explican el significado y sentido de su contenido seleccionado.

Cada grupo ha de tomar nota sobre lo expuesto por los demás grupos con el fin de poder llegar a redactar un único texto final teniendo en cuenta las evidencias del análisis.

Como parte fundamental de esta fase, los grupos deberán reflexionar sobre una serie de ejes de análisis y sobre cómo se han visto afectados por los distintos elementos en cada uno de ellos:

-Eje 1: Transformación socio-cognitiva del individuo en el ecosistema informacional.

Se tendrán en cuenta para analizar los cambios en los patrones de lectura y escritura, el desarrollo de nuestra creatividad y el aprendizaje a través de la participación en pantallas conectadas. El surgimiento de nuevas habilidades y competencias a través de los medios digitales (capacidad de análisis de información, discriminación de contenidos, analizar y visualizar datos en red etc.)

Es evidente cómo el cambio y la evolución de la tecnología han modificado nuestros patrones de conducta y, en este caso tanto de lectura como escritura. Los hábitos se han ido alterando con respecto a lo establecido años atrás. Se cambian tanto el formato, soporte electrónico, como la forma en que leemos y escribimos.

Todos estos cambios que acontecen implican que como ciudadanos nos vemos en cierto modo obligados a alterar y modificar nuestra vida de forma acorde a los tiempos en los que vivimos, por lo que es necesario cambiar y adquirir nuevas habilidades y competencias que antes no eran necesarias y ahora con los medios de comunicación nuevos sean parte de un aprendizaje continuo.

-Eje 2: La configuración de una sociedad aumentada.

En este caso se trata de valorar la importancia que le atribuimos a las interacciones mediáticas a la hora de construir nuestra realidad, compartir espacios o generar vínculos sociales, así como utilizar las redes como forma de participación social. Es necesario tener en cuenta si los usos de las tecnologías digitales se ha

transformado y si son utilizadas como mero entretenimiento o como para obtener aprendizajes nuevos.

A través de todo aquello que nos proporciona el mundo de la tecnología es posible establecer vínculos sociales de forma distinta a como se hacía antes. Tendemos a un uso puede que incluso excesivo, para generar esos vínculos que años atrás se hacían de forma presencial. Sustituimos pues, la forma en la que nos relacionamos y socializamos con los demás a través de los medios y redes sociales que nos permiten estar presente sin estarlo en multitud de situaciones.

-Eje 3: Reorganización sociocultural del vínculo intergeneracional.

Se pretende con este eje analizar si el tipo de aprendizaje se ha visto modificado con las nuevas tecnologías, si seguimos aprendiendo a través de relaciones intergeneracionales y familiares que nos transmiten una enseñanza en valores o si hemos modificado este aprendizaje de cara al futuro adquiriendo otro tipo de saber fuera del ámbito familiar.

Aprendemos de quien nos enseña, solo que antes se tenía una mayor tendencia a recibir conocimientos desde la familia, personas mayores, la escuela etc. que nos inculcaban una serie de conocimientos y valores adquiridos por la experiencia y ahora, tendemos a usar nuevos soportes en este caso internet ya que es un medio rápido y relativamente fácil de manejar al alcance de casi todo el mundo.

Estamos en una sociedad informatizada que nos permite acceder a los conocimientos a un solo click por lo que las necesidades educativas, socioculturales e intergeneracionales se han modificado acorde al tiempo en el que vivimos.

-Eje 4: Construcción de la identidad en la sociedad-red.

Es necesario destacar qué papel tiene nuestra apariencia en las redes, cómo nos afecta de forma directa a nuestra autoimagen exponer contenidos sobre nosotros y el tipo de los mismos. La influencia de los medios digitales en cuanto a la madurez personal de cada persona, se puede ver afectada en tanto en la participación en las redes sociales.

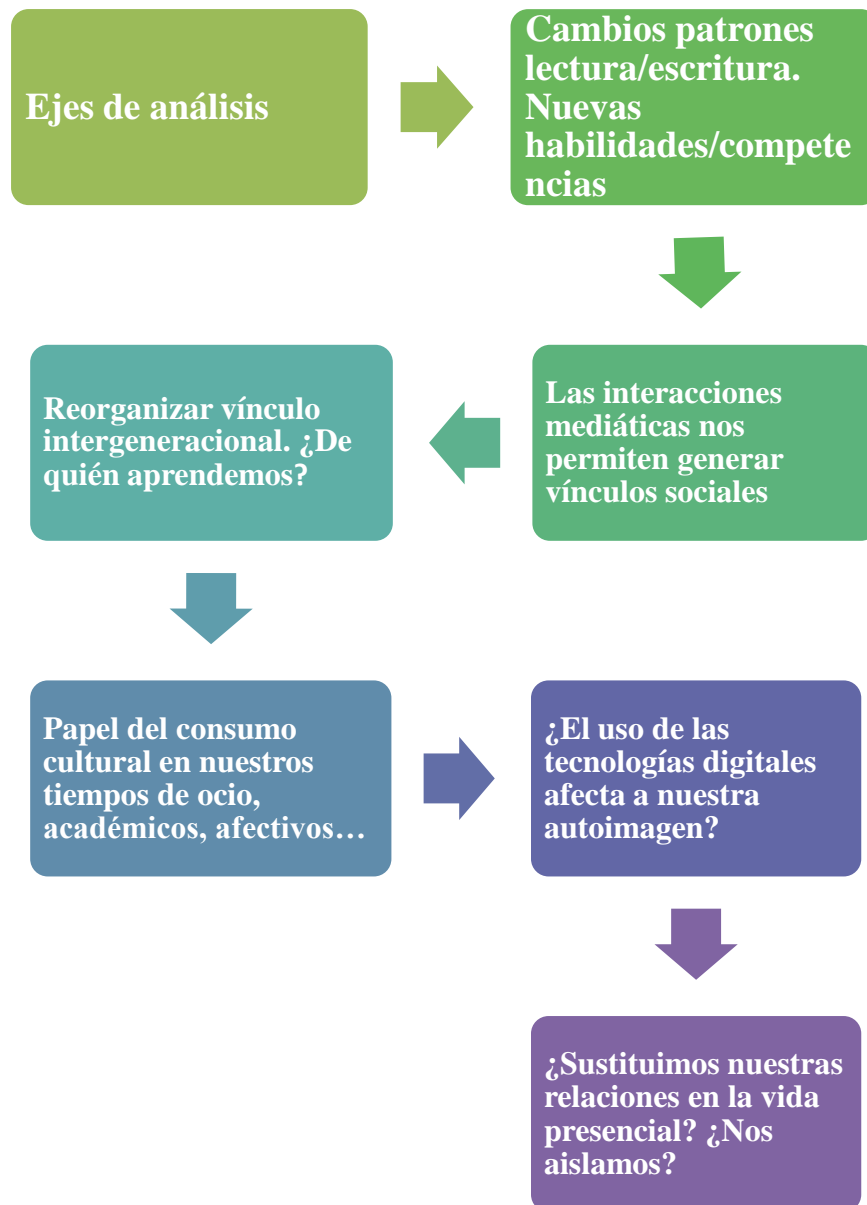
Tratamos de cuidar la imagen que damos dado que, no dejamos de estar expuestos a una sociedad que como nosotros ve y juzga todo aquello que nos representa en nuestra vida online. Puede que tengamos ese factor tan asumido e interiorizado que ya sea algo natural el que cuidemos nuestra autoimagen en la red. A su vez, tratamos de compartir aquellos momentos más significativos y positivos, donde mostramos acontecimientos importantes que puedan llegar a hacernos sentirnos más populares en la red, como forma de mantener un cierto éxito y autoestima social a través de las redes sociales. Por razones como ésta nos esmeramos en cuidar aquello que compartimos, para que esa imagen online que tengan sobre nosotros sea positiva.

-Eje 5: Las relaciones público-privadas en nuestra intimidad aumentada y la gestión del yo.

Será necesario analizar el tipo de relaciones que nos proporciona el mundo virtual en comparación con las del mundo real, si esto está conllevando a un mundo más aislado e incomunicado y cómo afecta esto a nuestra propia intimidad.

Estamos llegando a un punto en el que hay quien no es capaz de separar la vida real de aquella que creamos a través de los medios. Es necesario por ello, saber establecer unos límites separando nuestra vida online y offline y comprobar hasta dónde llega esa dependencia que ocasionalmente tenemos de las redes.

Gráfico 1: Eje de análisis de las tecnobiografías.



Fuente: Elaboración propia

4.6.4 Fase 4: Repensar nuestro texto reflexivo

Tras haber seleccionado los cromos en función de las categorías mediáticas y puesta en marcha el análisis según los ejes, en esta parte será necesario repensar la tecnobiografía de forma individual.

Es preciso señalar que hay que valorar los cambios mediáticos que se han dado a lo largo de los años y cómo han afectado a nuestra vida más que indagar en nuestro pasado solo para recordar. Lo que se pretende en esta etapa de desarrollo del análisis, es comprobar si somos capaces de ver como se ha reconstruido nuestra propia experiencia teniendo en cuenta una serie de condicionantes como pueden ser:

1. La edad.
2. La perspectiva de género.
3. La clase social con la que nos identificamos.
4. La perspectiva personal.

Una vez que los participantes han interiorizado la idea de la construcción del yo partiendo de los medios de comunicación, la intención de esta fase es hacer al grupo replantearse si su identidad se ha creado como en un primer momento pensaba o en vista de la evolución de los medios de comunicación y la influencia de éstos, son más numerosos los cambios de los que podrían haber pensado inicialmente. Por ello, partiendo de la primera selección de cromos y del texto reflexivo, es necesario que vuelvan a repensar aquello que les configura, pudiendo modificar todo aquello que deseen.

4.6.5 Fase 5: Elaborar el relato final

Una vez analizados los diferentes condicionantes y cómo han afectado estos en nuestra vida, en esta fase se pretende que el grupo trabaje en un relato final donde incorporen los ejes de la narración en la tecnobiografía individual tras haber observado y comparado sus propias narrativas con los relatos realizados por los demás.

Partiendo de lo que el grupo ya sabe y de los contenidos que ha generado, se propone que preparen el texto final teniendo en cuenta más factores. Se incorporará además en esta etapa un nuevo eje de análisis tanto el de las identidades mediáticas y las identificaciones mediatizas. Las primeras son formas de representación pública presentes en el contenido y los mensajes de los medios de comunicación mientras que las segundas, pertenecen al ámbito del consumo y recepción cultural. De esta forma, se analizarán diversas jerarquías de visibilidad y reconocimiento mediático y a su vez el efecto sobre los procesos de identificación en torno a los ejes de identidades oficiales versus identidades populares.

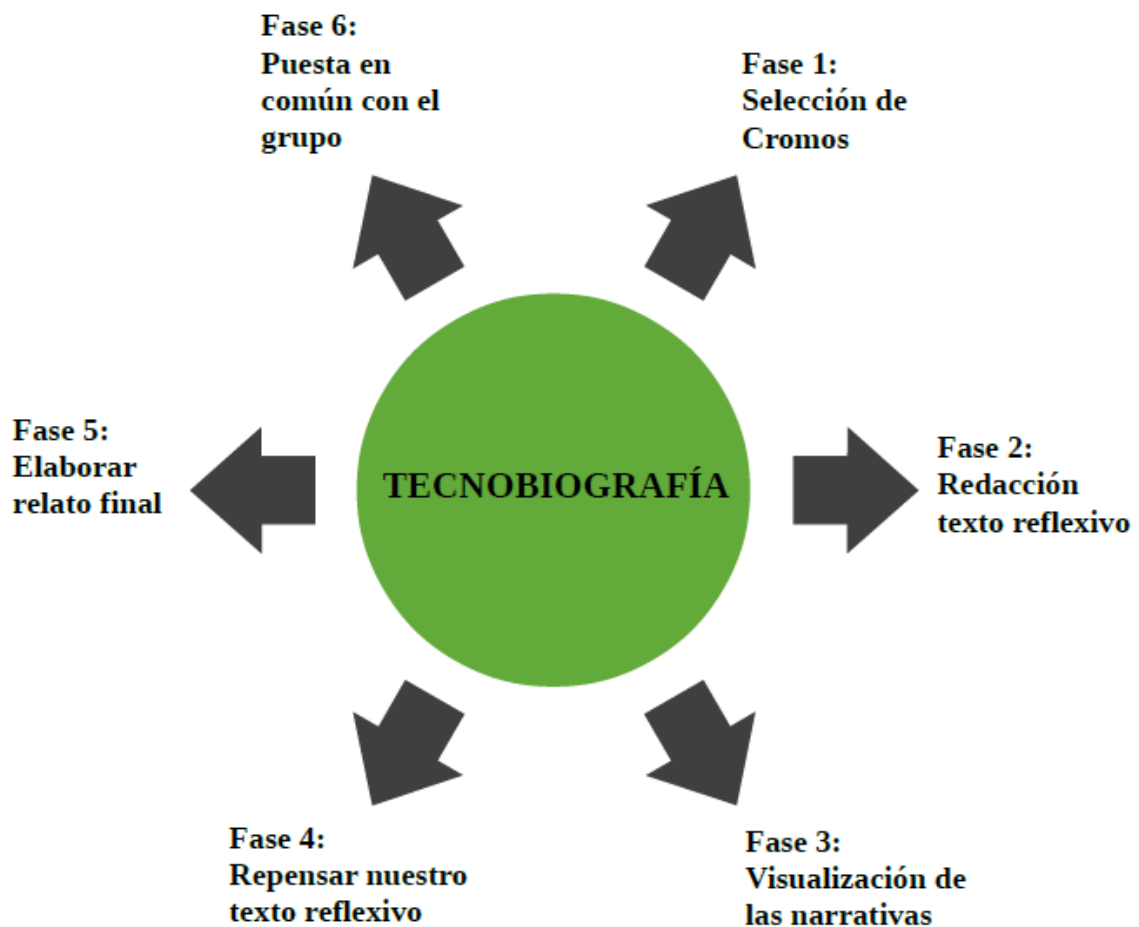
4.6.6 Fase 6: Puesta en común con el grupo:

Para concluir el proceso de creación y construcción de las tecnobiografías en último lugar se reagrupará a los participantes una vez más con el fin de poner en común todos aquellos materiales que han creado desde el inicio de la práctica. Tanto las narraciones como los materiales audiovisuales preparados.

El hecho de juntar al grupo sirve para que replanteen cómo se ha configurado esta sociedad aumentada, cómo hemos cambiado nuestros métodos de aprendizaje, relación, socialización y la construcción del yo entre otros.

Poder analizar nuestra identidad mediática y nuestra identificación mediatizada servirá al grupo para saber cómo ha llegado hasta donde está hoy. El hecho de la heterogeneidad del grupo hará que en función del tiempo en el que han vivido, el lugar y condicionantes como el grupo social, la situación, el área geográfica entre otros, pondrá en evidencia las semejanzas y similitudes que puedan existir entre ellos.

Gráfico 2: Fases de elaboración de la tecnobiografía.



Fuente: Elaboración propia.

4.7 Fase final:

Una vez finalizada la última fase del desarrollo de las tecnobiografías, se citará a los usuarios de forma individual para entregarles un informe donde han de incluir los momentos y pasos realizados para desarrollar la práctica así como unas conclusiones finales. que hayan obtenido.

En este momento deberán hacer una reflexión sobre todo aquello que ha sido significativo para ellos en el proceso de desarrollo de una práctica de éste tipo, cómo se han visto influenciados por los medios en su vida cotidiana y cómo se han sentido a la hora de replantearse la construcción de su identidad.

Deberán tener en cuenta si se han visto condicionados a la hora de seleccionar los cromos más representativos de su vida en los planos afectivo, cultural y cívico y si modificaron su elección de contenidos de la primera fase frente a la siguiente puesta en común.

Los participantes analizarán sus propios resultados para que observen en primera persona si los objetivos que se habían fijado con esta práctica han sido cubiertos.

4.7 VALORACIÓN DE RESULTADOS

Para analizar este tipo de intervención será necesario que al menos exista en el grupo una serie de objetivos comunes, reglas a seguir para el ejercicio de la misma así como un cierto compromiso por parte de los participantes el cual es fundamental para el desarrollo de la práctica. Se tendrá en cuenta el proceso de desarrollo e involucración de los participantes más que el resultado final pues se considerará más importante todas las habilidades y competencias que desarrollen para elaborar sus tecnobiografías que ésta en sí.

Para el análisis y comprobación de los resultados, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

1. Pertenecer a distintos escenarios de aprendizaje generados tanto en el ámbito de la educación no formal (*“entendida como aquellos aprendizajes obtenidos mediante actividades de la vida cotidiana, en el trabajo, la familia o el ocio”*) como informal (*“diversos conocimientos continuos y espontáneos que se dan fuera del marco de la educación formal y no formal”*) Edurec Blog (2009), el uso de la web social y la implicación en distintos proyectos de acción social y comunitaria.

2. Generar en las comunidades de práctica una perspectiva ecológica del aprendizaje o de aprendizajes invisibles

3. La heterogeneidad sociocultural de los participantes permitirá desarrollar un análisis transversal de las formas y condiciones en las que se expresan las relaciones entre hombres y mujeres, jóvenes y niños, adultos etc.

4. El modelo de trabajo y las formas de comunicación que se desarrollarán en este tipo de comunidades de práctica responden a un nuevo contexto social vinculado a la web 2,0.

5. La relación y participación en los procesos de generación distribución del conocimiento tratará de crear un compromiso intenso con la construcción de una comunidad de intereses compartidos, la experimentación y elaboración de actividades propuestas que satisfagan intereses personales y sociales y la asignación externa de tareas de recepción de la información.

6. Generar procesos de creación y gestión del conocimiento práctico mediante la socialización de saberes a partir de la observación, imitación, intercambio de ideas etc. Externalizar el conocimiento a través del uso de modelos, hipótesis de trabajo etc. La combinación de saberes o el desarrollo de conocimientos operativos (saberes tácitos individuales)

7. Capacidad de adaptación de los participantes a situaciones nuevas y la creación de contenido en contextos diferentes.

En lo referente a las investigaciones narrativas, para comprender las acciones propias y las de los demás se incorpora el punto de vista del narrador donde puede expresar emociones, pensamientos e interpretaciones que lo convierten en el protagonista del relato, bien como actor o como observador que se involucra en el proceso y acción de los participantes. La narración ha de ser entendida como algo creativo, donde el narrador ha de saber qué comunicar y cómo hacerlo. Estas historias nos permiten conocer las posibilidades y limitaciones que los participantes tienen o han tenido, a la hora de construir su propia identidad.

El hecho de que las tecnobiografías se realicen de forma interactiva en un contexto determinado, con unos fines específicos y destinado a una audiencia particular, se convierten en producciones conjuntas entre el narrador y el oyente. De esta forma, los propios investigadores (que en algunos casos actúan como narradores) pueden extraer significados en primera persona de los materiales que estudian.

5. CONCLUSIONES

El planteamiento del presente TFG ha sido analizar los nuevos contextos y modelos educativos desde el ámbito de la educación Social.

Teniendo en cuenta las numerosas posibilidades que nos ofrecen hoy día los medios de comunicación y las nuevas tecnologías, podemos llevar a cabo muchas propuestas de intervención desde la educación social aplicadas a numerosos colectivos.

La sociedad que conocemos hoy ha sufrido un proceso de evolución largo donde el mundo de internet modificó todo aquello que se conocía. Gracias a estos cambios surgidos, las sociedades modernas han de modificar sus patrones de aprendizaje y educativos de cara a adaptarse. Nos hemos convertido en individuos multialfabetizados gracias al uso que le damos a todo lo que los medios nos proporcionan. El problema que se plantea es que nadie nos enseña a manejar este nuevo mundo hiperconectado en el que nos hayamos inmersos y, mucho menos a aprender dentro de él.

El nuevo modelo y contexto educativo es una realidad, donde la evolución de los procesos de aprendizaje se han visto alterados por los usos de las nuevas tecnologías y por ello se ha de trabajar para modificar esta perspectiva educativa adecuándose al presente pues es necesario gestionar el conocimiento adaptándolo a esta nueva etapa de cambio social y tecnológico acelerado.

Los aprendizajes ya no se ciñen a un mero contexto educativo sino que, se han visto aumentados gracias a las ecologías de aprendizaje. En el desarrollo de estos modelos de educación expandida, intervienen numerosos factores como las ecologías de aprendizaje donde se ve la educación desde una perspectiva en la que hay que aprender haciendo para ampliar esta visión de la educación y los contextos educativos.

A través de la Educación Social se puede y debe fomentar una serie de aprendizajes a través del trabajo con colectivos promoviendo la participación abierta, libre y activa de los usuarios con el fin de estimular su implicación, fomentar la toma de decisiones y ofrecer alternativas que permitan a las personas aprender a aprender proporcionando los medios y actitudes necesarias para la puesta en marcha de un proceso educativo distinto.

Si la realidad es que podemos aprender en múltiples contextos y a través de soportes muy diversos más allá de la educación formal, hay que apostar por que se dé este cambio en los patrones de educación para que se adapten a la realidad que tanto la educación expandida como los aprendizajes invisibles nos ofrecen.

Con el desarrollo de prácticas educativas como la elaboración de una tecnobiografía podemos fomentar el autoconocimiento de estas personas para que sepan cuáles son realmente sus posibilidades y potencialidades. Son ellos mismos quienes mediante la participación en proyectos de ésta índole se reconocen a sí mismos para replantearse quiénes son realmente y cómo ha sido su historia de vida.

Así, se puede trabajar para reforzar el autoestima de éstas personas mediante proyectos educativos como este, pues implica que se mejore su nivel de empoderamiento con el fin de que se motiven de cara a lograr un desarrollo integral de su vida.

La labor de la educación social es acompañar a las personas para que logren capacitarse por sí mismas a lo largo de los procesos educativos, que conozcan su realidad y la que les rodea con el fin de adquirir las claves necesarias para poder afrontar los retos de su día a día y, como señaló María Robinson, *“Nadie puede volver atrás y empezar de nuevo, pero cualquiera puede empezar hoy y crear un nuevo final.”*

6. BIBLIOGRAFÍA

Castelló, E. (2008): *Identidades mediáticas, introducción a las teorías, métodos y casos*. Barcelona. Editorial UOC

Cobo .C, Moravec, J. (2011): *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona

Coll, C. (2013) *El currículum escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje*. Revista Aula de Innovación Educativa. Volumen 219 (pág 31-36)

Delors, J (1996). *La educación encierra un tesoro*. Santillana, Ediciones UNESCO

Domínguez, G. y Llorente, M^a. C (2009): *La educación social y la web 2.0: nuevos espacios de innovación e interacción social en el espacio europeo de educación superior*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Nº 35, páginas 105-114

García, N (2002): *Las comunidades de aprendizaje: sistemas de trabajo con las TICs en el sistema educativo y en la formación de profesionales*. Oviedo

Gros, B (2015): *La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes*. EKS. Volumen 16 nº1

Kurzweil, R. (1999): *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. Nueva York: Viking

Polanyi, M. (1958): *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*. Londres: Routledge & Kegan Paul Ltd.

Reig D, Vilchez, F (2013): *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica, Fundación Encuentro.

Sampedro Blanco, V (2012): *Identidades mediáticas e identificaciones mediatizadas: Visibilidad y reconocimiento identitario en los medios de comunicación*. Revista CIDOB d'Afers Internacionals. Volumen 66-67, páginas 135-149

Sampedro,V (2004): *Identidades mediáticas. La lógica del régimen de visibilidad contemporánea*. Sphera Pública nº4, páginas 17-35. Murcia

Scolari, C. (2014): *Hipermediaciones, Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona. Editorial Gedisa

Valero, J (2009): *Una mirada a la sociología desde las ciencias sociales*. Madrid: Editorial Tecnos

7. WEBGRAFÍA

Educación y TIC: Un espacio de reflexión y producción. Aprendizajes invisibles (2012). Recuperado de: <http://blogfolio-cjdisalvo.blogspot.com.es/2012/01/aprendizaje-invisible.html> (Consulta el 23 de Mayo de 2016)

Edurec Blog; Tipos de educación (Formal, No Formal e Informal). (2009) Recuperado de: <http://edurecblog.com/2009/05/13/tipos-de-educacion-fomal-no-formal-e-informal/> (Consulta el 27 de Mayo de 2016)

Universo crowdfunding: Información, asesoramiento y consultoría en financiación colectiva de http://www.universocrowdfunding.com/que-es-el-crowdfunding/#.Vz2dZ_mLTIW (Consulta el 18 de Mayo de 2016)

Santamaría, F (2011): Blog de Fernando Santamaría; Ecologías del aprendizaje. Recuperado de <http://fernandosantamaria.com/blog/tag/ecologia-del-aprendizaje/> (Consulta 14 de Mayo de 2016)

La Web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0 Es un sistema de documentos o páginas web interconectadas por enlace de hipertexto, disponible en internet (2011), Recuperado de <http://jinnmagalyfernandez.blogspot.com.es/> (Consulta el 18 de Mayo de 2016)

8. ANEXO I

Ejemplo de cuestionario sobre identidades mediáticas

INFORMACIÓN BÁSICA:
<i>Sexo:</i>
<i>Año de nacimiento:</i>
<i>Curso al que perteneces:</i>
ENTREVISTA
1.- Para comenzar este diálogo, ¿podéis contarnos qué tipos de programas veis por televisión, o por internet? Pueden serte útiles si lo necesitas, algunas de estas cuestiones:
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Concursos, deportes, dibujos animados, informativos, películas, programas del corazón, programas de humor, programas de viajes, realities, series, documentales...</i> ✓ <i>Remarcar desde dónde se están viendo estos contenidos: Tv, Pc, tablets, dispositivos móviles...</i> ✓ <i>Conectividad con los programas que se ven: ¿hablas de ellos? ¿en casa? ¿en la universidad con los amigos/as? ¿por la red de Internet? ¿con otros amigos de fuera de la universidad?</i>
<u>RESPUESTA:</u>
2.- Personajes que más te gustan de esos programas, y personajes que menos te gustan, y por qué:
3.- ¿Qué opináis de algunos de los programas que a continuación os planteamos? Puedes guiarte para responder de cuestiones tales como: qué rol asume el líder, los valores transmitidos, las temáticas tratadas, los comportamientos:
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Realities de convivencia (Gran Hermano, Gandía Shore...)</i> ✓ <i>Talent show (Tú sí que vales, Master Chef, La voz...)</i> ✓ <i>Realities de supervivencia (Supervivientes...)</i> ✓ <i>Dating show (hombres y mujeres y viceversa...)</i> ✓ <i>Coaching show (Pesadilla en la cocina, hermano mayor...)</i>
<u>RESPUESTA:</u>
4.- Vamos a hablar un poco de vuestra experiencia como espectadores/as de cine. ¿Qué tipo de películas veis? Enumera las cinco películas que más te hayan gustado y por qué.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Cine de aventuras (bélicas, western, superhéroes)</i> ✓ <i>Ciencia Ficción (espaciales, fantasía...)</i> ✓ <i>Animación (dibujos animados...)</i> ✓ <i>Terror</i> ✓ <i>Comedias</i> ✓ <i>Pornografía</i> ✓ <i>Musicales</i> ✓ <i>Drama</i> ✓ <i>Románticas</i>
<u>RESPUESTA:</u>
5.- Contadnos quién o quiénes son vuestros héroes/heroínas, interesa sobre todo que nos digáis por qué los consideráis así
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Personajes históricos</i>

- ✓ *Personajes del comic*
- ✓ *Personajes de la ficción (películas, series, literatura...)*
- ✓ *Personajes del mundo deportivo*
- ✓ *Personajes vinculados al espectáculo y las artes (cine, moda, televisión, música, pintura...)*
- ✓ *Personajes de actualidad (política, sociedad, cultura..)*

RESPUESTA:**6.- Suponemos que os gusta la música ¿no?, pensad un poco sobre el papel que tienen las estrellas de la música en vuestras vidas:**

- ✓ *¿Quiénes son, en primer lugar, vuestros ídolos musicales? (grupos, artistas...)*
- ✓ *¿Compráis música? ¿O la escucháis vía Youtube, Spotify, intercambio a través de redes sociales como Tuenti, Twitter.., o también vía teléfonos móviles?*
- ✓ *Decidnos una letra de una canción que os guste, con la que os sintáis identificados u os emocione, etc.*
- ✓ *¿Soléis ser usuarios/as de videos musicales? ¿Veis algún canal de música?*
- ✓ *¿Dónde soléis encontraros con vuestros ídolos musicales? ¿En conciertos? ¿A través de los dispositivos móviles? ¿Les seguís por las redes sociales, o por lo que dicen en revistas musicales o en periódicos?*

RESPUESTA:**7.- Hablemos ahora del deporte, y los ídolos deportivos:**

- ✓ *Son deportistas que practican...: ¿fútbol?, ¿atletismo?, ¿tenis?, ¿baloncesto?, ¿balonmano?, ¿esquí y deportes invernales? ¿voleibol? ¿motor?*
- ✓ *¿Hacéis otros deportes como gimnasia, aerobio, danza, relajación? ¿Montañismo? ¿Ciclismo? ¿Natación? ¿Os identificáis con algún deportista de estos deportes?*
- ✓ *¿Qué os enseña el deporte que veis en la tele, o escucháis en la radio, o por Internet y las redes sociales, o cuando vais a ver algún acontecimiento deportivo?*
- ✓ *¿Qué me podéis decir de vuestros ídolos del deporte? ¿Qué valoráis en ellos (o ellas): el juego limpio, su solidaridad (hacia sus compañeros en el deporte o hacia la sociedad)?*
- ✓ *¿Os gustaría tener la vida de un/a deportista famoso? ¿Por qué?*

RESPUESTA:**7.- Si tuviéramos que comentar algunas cuestiones sobre la moda, el “ir a la moda”, nos gustaría que pensarais en...:**

- ✓ *¿Qué ropas lleváis?, ¿Son de marca?, ¿De cuál?*
- ✓ *¿Qué función cumple la ropa en vuestras vidas? (utilitaria, distinción social, deportiva, llamativa, provocadora...)*
- ✓ *¿Conocéis revistas de moda? Decidnos alguna...*
- ✓ *¿Pensas que tienes un estilo...? ¿Tu estilo es...? ¿Qué estéticas te parecen interesantes (pijos, punkies, raperos hipsters, emos, chonis, heavies, canis, hippies, góticos, ...) y por qué?*

RESPUESTA:**8.- Veamos también el tema de las redes sociales, y la importancia que tiene ésta en vuestras vidas:**

- ✓ *¿Sois conscientes de los mensajes publicitarios que os llegan a través de las redes sociales, de Internet...?*
- ✓ *¿Os influyen las campañas de publicidad que veis a través de las redes sociales, de Internet, o incluso la televisión, radio, revistas, etc., a la hora de decidir os a consumir un producto?*
- ✓ *¿Qué pensáis de la intromisión de contenidos publicitarios en Internet? (banners, pop-ups) ¿Os sentís agobiados/as? ¿Veis esas campañas, anuncios...? ¿O desconectáis si podéis con los vínculos publicitarios?*

- ✓ *Si un famoso o famosa usa un producto os da: ¿confianza?, ¿os parece que él o ella es un experto en el tema y refuerza esa confianza? ¿os parece atractivo y os mueve a comprarlo? ¿os genera respeto y, en consecuencia, lo compráis?, ¿ese famoso/a os parece en lo que muestra que es como vosotros o vosotras?*

RESPUESTA:

9.- Pensemos ahora en el uso que hacéis de redes sociales como, por ejemplo, Facebook. Intentad pensar en estas cuestiones, intentad responder a las siguientes cuestiones viendo vuestra página en Facebook:

- ✓ *¿Qué tipo de imágenes subís a la red social?: ¿Viajes? ¿Son reivindicativas/temas sociales? ¿Fiestas/salidas? ¿Acontecimientos vinculados a la familia, la pareja, amistades? ¿Se trata de imágenes divertidas?*
- ✓ *¿Qué buscáis cuando subís esas imágenes?*
- ✓ *¿Qué tipo de contenidos enlazáis? (Mirad vuestra página y os servirá de contraste): ¿Noticias/actualidad? ¿Deportivos? ¿Temáticos (p.e. educativos, ocio, moda, artísticos...)? ¿Vídeos musicales (Youtube, Vimeo...)? ¿Estados (frases...)?*

RESPUESTA:

10- Sigamos con el tema de redes sociales, en este caso con la red social Twitter. De nuevo, os pedimos que respondáis a los ítems que os proponemos, viendo vuestro propio Twitter:

- ✓ *¿A quién seguís en Twitter?: ¿Amigos/as? ¿Personajes famosos? ¿Organizaciones, asociaciones, colectivos? ¿Medios de comunicación? ¿Periodistas? ¿Grupos políticos? ¿Intelectuales (filósofos, educadores, novelistas)? ¿Cantantes y grupos musicales? ¿Cómicos?...*
- ✓ *¿Quiénes son tus favoritos? Señala cinco que tengas como favoritos.*

RESPUESTA:

11- Para finalizar, veamos ahora el dispositivo social y mediático del Whats App, para lo que te pedimos que abras tu Whats App, y respondas a estas cuestiones:

- ✓ *Enumera los “chats colectivos” en los que participas, y a la vez señala si está/es: (i) formado por grupo de amigos/as; (ii) de gente de clase, o con fines vinculados a la formación; (iii) creado con gente con la que se sale de noche; (iv) originado por participar en un equipo deportivo, afición o hobby; (v) otros...*
- ✓

RESPUESTA: