

“APRENDIZAJE FORMAL, REDES SOCIALES Y ENTRETENIMIENTO:  
EL CASO DE GRADO OCTAVO DEL COLEGIO CIUDAD BOQUÍA DE  
PEREIRA”

DIANA MARCELA GIRALDO MORA &  
LILIANA PATRICIA MUÑOZ AGUDELO.  
FEBRERO 2016.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA.  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA  
PROYECTO DE GRADO.

“APRENDIZAJE FORMAL, REDES SOCIALES Y ENTRETENIMIENTO:  
EL CASO DE GRADO OCTAVO DEL COLEGIO CIUDAD BOQUÍA DE  
PEREIRA”

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

DIRECTOR, JULIÁN DAVID VÉLEZ CARVAJAL  
MAGISTER EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA

DIANA MARCELA GIRALDO MORA &  
LILIANA PATRICIA MUÑOZ AGUDELO.  
FEBRERO 2016.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA.  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA  
PROYECTO DE GRADO.



## Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi familia, mis padres y mis hermanos gracias por su apoyo incondicional, especialmente dedico este trabajo a mi querido amor y compañera en esta vida Carolina quien con su amor y dedicación me ayudaron a perseverar en este momento tan importante para mí.

Papá gracias por creer en mí y anhelar tanto la culminación de esta etapa de mi vida.

Gracias a Dios, el universo por conspirar siempre a mi favor y permitirme surgir siempre. También quiero darle las gracias a mi compañera Diana con la cual hemos compartido momentos intensos en este proceso y en esta culminación más que compañeras somos amigas.

A mi amiga catalina Vega quien está en el cielo “Cata lo hice”.

*Liliana Patricia Muñoz Agudelo*

Mi dedicatoria va dirigida especialmente a mi madre, quien aun después de tantas angustias siempre estuvo ahí, con su apoyo y amor incondicional, siempre pendiente de lo que necesitara para culminar éste proceso. Gracias mamá, porque gracias a ti soy quien soy en éste momento, porque gracias a tu perseverancia y a no tirar la toalla incluso cuando existieron los problemas más fuertes ahora estoy culminando esta etapa de mi vida.

A mi padre, quien luchó fuertemente día a día por apoyarme económicamente y con su sabiduría a la hora de enfrentarme a la academia, gracias a él también puedo decir que me siento orgullosa del ser que estoy construyendo.

A mi compañera Liliana, que fue parte fundamental para desarrollar este proyecto de investigación, y que gracias a éste proceso puedo decir que he conseguido una amiga más para la vida.

*Diana Marcela Giraldo Mora*

## **Agradecimientos**

Agradecemos a todas las personas que nos colaboraron en el desarrollo de ésta investigación, especialmente a nuestro asesor de proyecto de Julián David Veléz Carvajal, que gracias a sus conocimientos y apoyo incondicional fueron un gran soporte para culminar este peldaño más de nuestras vidas.

## Resumen

El contenido del siguiente trabajo se enfocó en conocer el modo en que se relacionan aprendizaje formal y entretenimiento desde los procesos que surgen de las rutinas digitales con los estudiantes de una institución educativa; se exploraron las comunidades virtuales y las redes sociales en las cuales se evidencian un amplio campo de ofertas y fenómenos comunicativos derivados de experiencias en entornos de aprendizaje que tienen como soporte las Nuevas Tecnologías de la Información. Esta investigación se concentra en identificar y comprender las características que surgen desde la construcción de saberes que se producen en las diferentes dinámicas que se presentan en el uso de Facebook en el aula de clase. Entendiendo que es en estos momentos que se dan procesos mediante los cuales los estudiantes juegan, estudian, aprenden, producen y lo hacen de forma ubicua e itinerante así como de forma simultánea, ya que estas nuevas generaciones son capaces de acceder a contenidos diversos a la vez, sin tener problema alguno con acceder a una red social al mismo tiempo que asisten a una clase en la escuela o universidad. Esta investigación es de carácter cualitativo con un enfoque interpretativo la cual buscó encontrar la forma como se da la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento en el aula de clase utilizando como técnicas de recolección de información la entrevista, la observación participante y la etnografía virtual. De esta forma se lograron identificar categorías que surgieron del proceso de la utilización de Facebook por parte de los estudiantes, los cuales articularon e integraron nuevos saberes en sus rutinas digitales. Esta investigación tiene entre sus bases teóricas los aportes del autor Alejandro Piscitelli y el autor Guillermo Orozco los cuales brindaron bases en cuanto a las formas de aprendizaje que surgen de la utilización de herramientas tecnológicas y entornos virtuales dentro de las experiencias .

## Abstract

The content of the following work focused in knowing the way in which formal learning and entertainment are related from the processes that arise from the digital routines with the students of an educational institution; there were explored the virtual communities and the social networks in which there is demonstrated a wide field of offers and communicative phenomena derived from experiences in environments of learning that take the New Information technologies as a support. This investigation concentrates in identifying and comprising the characteristics that arise from the construction of know ledges that take place in the different dynamics that appear in the use of Facebook in the class classroom. Understanding that it is in these moments that give themselves processes by means of which the students play, study, learn, produce and do it of ubiquitous and itinerant form as well as of simultaneous form, since these new generations are capable of gaining access to diverse contents simultaneously, without having any problem in spite of gaining access to asocial network at the same time that they are present at a class in the school or university. This investigation is of qualitative character with an interpretive approach which thought about how to find the form as the relation happens between formal learning and entertainment in the class classroom using as skills of compilation of information the interview, the taking part observation and the virtual ethnography. Thus they managed to identify categories that arose from the process of the use of Facebook on the part of the students, who articulated and integrated new know ledges in its digital routines.

This investigation has between its theoretical bases the contributions of author Alejandro Piscitelli and author Guillermo Orozco which offered bases as for the forms of learning that arise from the use of technological hardware and virtual environments inside the educational experiences and how are you they can be articulated of spontaneous form to the entertainment.

## Tabla de Contenidos

### RESUMEN

### ABSTRACT

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>8</b>
<b>1.2 MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
<b>1.3 ESTADO DEL ARTE.....</b>	<b>15</b>
<b>1.4 OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....</b>	<b>21</b>
1.4.1 Objetivo general.....	21
1.4.2 Objetivos específicos.....	21
<b>2 METODOLOGÍA.....</b>	<b>22</b>
<b>2.1 ENFOQUE METODOLÓGICO.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>22</b>
2.2.1 Fase 1.....	22
2.2.2 Fase 2.....	22
2.2.3 Fase 3.....	23
2.2.4 Fase 4.....	24
<b>2.3 FUENTES DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....</b>	<b>23</b>
2.3.1 Primarias.....	23
<b>2.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....</b>	<b>24</b>
2.4.1 Entrevista semi-estructurada.....	24
2.4.2 Formulación de preguntas.....	24
<b>2.5 DESCRIPCIÓN DE LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....</b>	<b>25</b>
<b>2.6 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....</b>	<b>29</b>
2.6.1 Entrevista.....	29
2.6.1.1 Diario de campo específico.....	29
2.6.1.2 Palabras que se escriben igual.....	32
2.6.1.3 Subcategorías.....	33
2.6.1.4 Categorías emergentes.....	34
2.6.2 Etnografía virtual.....	39
2.6.2.1 Diario de campo general.....	39
2.6.2.2 Diario de campo específico.....	50
2.6.2.3 Palabras que se escriben igual.....	55
2.6.2.4 Subcategorías.....	56
2.6.2.5 Categorías Emergentes.....	60
<b>3 CULMINACIÓN.....</b>	<b>69</b>
<b>3.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS – ESQUEMAS FINALES.....</b>	<b>69</b>
<b>4 CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>78</b>



**Lista de tablas**

Tabla 1, Instrumento de recolección la entrevista.....	28
Tabla 2, Diario de campo específico.....	29
Tabla 3, Palabras que se escriben igual.....	32
Tabla 4, Diario de campo general.....	39
Tabla 5, Diario de campo general.....	40
Tabla 6, Diario de campo general.....	41
Tabla 7, Diario de campo general.....	42
Tabla 8, Diario de campo general.....	43
Tabla 9, Diario de campo general.....	44
Tabla 10, Diario de campo general.....	45
Tabla 11, Diario de campo general.....	46
Tabla 12, Diario de campo general.....	47
Tabla 13, Diario de campo general.....	48
Tabla 14, Diario de campo general.....	49
Tabla 15, Diario de campo general.....	50
Tabla 16, Diario de campo específico.....	51
Tabla 17, Diario de campo específico.....	52
Tabla 18, Diario de campo específico.....	53
Tabla 19, Diario de campo específico.....	54
Tabla 20, Palabras que se escriben igual.....	55

## Lista de figuras

Figura 1. Categorías emergentes - Entrevista.....	38
Figura 2. Categorías emergentes - Etnografía virtual.....	66
Figura 3. Reagrupación de categorías - Entrevista.....	69
Figura 4. Reagrupación de categorías - Etnografía virtual.....	70
Figura 5. Reagrupación de categorías emergentes - Entrevista y Etnografía virtual.....	71

## ANEXOS

- ANEXO 1. Diario de campo específico - Entrevista
- ANEXO 2. Diario de campo general – Etnografía Virtual
- ANEXO 3. Diario de campo específico – Etnografía Virtual
- ANEXO 4. Sistematización de resultados – Entrevista.

## INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia se han presentado importantes transformaciones en las formas de usar y entender las nuevas dinámicas de aprendizaje y comunicación así mismo el acceso a todo un mundo de información que va ligada a la multiplicidad que se puede encontrar en estas. Actualmente existen diferentes maneras de producir, apropiarse y compartir diferentes conocimientos, entre ellas las que se han generado a partir de las rutinas de la pantalla digital, donde los estudiantes, día a día encuentran diversidad de información y contenidos que implican ocio y entretenimiento pero también formas de aprendizaje durante el tiempo que consumen diariamente en la red de manera simultánea. Cada individuo puede ser a la vez productor y distribuidor de contenidos, otro asunto es que esa información sea, en efecto, relevante o no. Pero el usuario tiene en sus manos este poder aun cuando no sea consciente de ello.

Entre los antecedentes de este estudio se encuentra la comunidad de los “*Prosumidores*”, la cual va muy ligada a los hechos que generaron las inquietudes iniciales del problema a desarrollar, ya que las nuevas generaciones cada vez están más familiarizadas con el tema de las redes y la internet, de esta manera se puede encontrar que gran parte de la población tiene acceso a estas, en su mayoría son estudiantes de colegio y universitarios los que acceden con mayor frecuencia a redes sociales y a páginas de entretenimiento y estudio, cabe resaltar que "Las redes sociales han sido de gran ayuda para concretar momentos de estudio y compartir información entre dos usuarios o más" como lo señalan (Sánchez Carrero, Contreras Pulido, 2012)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> SÁNCHEZ CARRERO, Jacqueline y CONTRERAS PULIDO, Paloma. De cara al prosumidor. Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0. ICONO 14, Vol.10, No.3 (2012)

El prosumidor siempre anda en busca de nuevos ambientes mediáticos que abran posibilidades y superen sus expectativas. Es por esto que la internet también debe revolucionar su campo y generar nuevas situaciones y circunstancias que le permitirán al usuario abrir un mundo de posibilidades y nuevos retos que paulatinamente irán siendo superados y a su vez desechados por el mismo.

Para entender las dinámicas que se presentan en lo que se refiere al aprendizaje formal y entretenimiento por parte de las audiencias "*Las redes sociales son quizás el medio que brinda la visión más inmediata del prosumidor*".( Sánchez Carrero,Contreras Pulido, 2012)<sup>1</sup> apoyado en trabajos empíricos sobre la relación de las audiencias con las pantallas digitales señala que "Las interacciones mediáticas implican necesariamente construcción por parte de las audiencias no obstante que esta no siempre sea cabalmente percibida, o no siempre sea muy original. Y al haber construcción hay educación". Entendiendo los señalamientos de Orozco puede decirse que enfrentarse a la virtualidad y a un manejo de la internet requiere que el usuario definitivamente escoja qué es lo que desea consumir, ya que este tiene la libertad casi total de poder acceder según sus gustos e intereses a los contenidos que esta pueda ofrecer, en este sentido la construcción de conocimientos que puede surgir en las redes sociales por medio del aprendizaje se entiende por tanto como un proceso contextualizado en el que las audiencias son a la vez sujetos y protagonistas de su propio aprendizaje.

Aunque (Orozco, 2001) señala que "al haber construcción hay educación", esta dinámica no ha sido muy aceptada en lo que se refiere al salón de clase en diferentes ámbitos escolares ya que

---

<sup>1</sup> SÁNCHEZ CARRERO, Jacqueline y CONTRERAS PULIDO, Paloma. De cara al prosumidor. Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0. ICONO 14, Vol.10, No.3 (2012)

para algunos docentes no está bien visto o no es aceptable que en medio de una clase los alumnos hagan uso de la internet y menos si se trata de redes sociales. No obstante, en la actualidad es innegable que las formas de aprendizaje de estas nuevas generaciones es muy diferente, ahora es casi una necesidad estar conectados a la virtualidad además de que les es muy fácil entender y aprovechar todas las múltiples posibilidades que ofrece la internet. Es el caso de las comunidades virtuales, la creación de estas puede aportar como medio e instrumento para fomentar aprendizajes significativos.

Teniendo en cuenta todas las implicaciones que tiene el entretenimiento en el uso de las redes sociales y su posible relación con el aprendizaje formal esta investigación busca encontrar el punto coyuntural en el que se pueda analizar de qué forma los estudiantes aprenden, producen, consumen y se entretienen con las diferentes dinámicas que se dan en las redes sociales, así mismo en qué punto estas interacciones producen aprendizajes significativos durante el proceso que se espera realizar, teniendo en cuenta que las mediaciones en la construcción de significados que lleva a proceso comunicativos que inciden en la adquisición de saberes. (Orozco, 1997) plantea que "los medios siguen siendo satanizados por la gran mayoría y son generalizadamente percibidos solo como fuentes de diversión, de distracción, como escenarios de entretenimiento, por lo que no se les otorga licencia para enseñar"<sup>1</sup>. Con estos planteamientos se evidencia una fuerte resistencia de los medios tradicionales a aceptar e incorporar las nuevas formas de aprendizaje que surgen cada día con la "migración digital" concepto que ha sido abordado por

---

<sup>1</sup> OROZCO, Guillermo. De la enseñanza al aprendizaje: Desordenamientos educativo-comunicativos en los tiempos, escenarios y procesos de conocimiento (2004) disponible en web <https://maestriaeduca.files.wordpress.com/2011/11/de-la-enseñanza-al-aprendizaje.pdf>

autores como Vilches que explica la migración digital como "un proceso de cambios que atañen a aspectos tecnológicos, estéticos y socioculturales" (Vilches, 2001).

A pesar de que varios autores como (Guillermo Orozco) "si hay construcción hay educación", (Belinda de frutos Torres) en su trabajo "Las redes sociales en adolescentes y jóvenes: un aprendizaje hacia la autorregulación" cuyo objetivo fue explorar cómo se produce la integración en las redes sociales del colectivo entre 15 y 19 años, (Jacqueline Sánchez Carrero y Paloma Contreras Pulido) "De cara al Prosumidor" han indagado alrededor de medios, pantallas, Prosumidor, comunidades de aprendizaje, interacciones mediáticas y audiencias como nuevas formas de aprendizaje, en esta investigación se busca profundizar más en estos temas ya que el problema es que no se ha indagado lo suficiente en las relaciones que se tejen alrededor de aprendizaje formal y entretenimiento. Por tal razón se ha llegado a la siguiente pregunta:

¿Cómo se da la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento por medio del uso de la red social Facebook de los estudiantes de grado octavo del colegio Ciudad Boquia de la ciudad de Pereira?

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Teniendo en cuenta que el tema para abordar es: “Aprendizaje formal, redes sociales y entretenimiento: el caso de grado octavo del colegio Ciudad Boquía de Pereira” podemos describir el problema central que sería encontrar la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento en la red social Facebook por parte de los estudiantes de grado 8 del colegio Ciudad Boquía de la ciudad de Pereira.

Entre los antecedentes de este estudio nos encontramos con la comunidad de los “Prosumidores”, la cual va muy ligada a los hechos que generaron las inquietudes iniciales del problema a desarrollar. Vemos que las nuevas generaciones cada vez están más familiarizadas con el tema de las redes y la internet, y también podemos encontrar que gran parte de la población tiene acceso a estas, en su mayoría son estudiantes de colegio y universitarios los que acceden con mayor frecuencia a redes sociales y a páginas de entretenimiento y estudio, cabe resaltar que las redes sociales han sido de gran ayuda para concretar momentos de estudio y traspasar información entre dos usuarios o más, y es por esto que también es tan utilizada en la actualidad.

En el artículo escrito por Jacqueline Sánchez Carrero y Paloma Contreras Pulido, se encontraron en sus conclusiones los siguientes aspectos:

“Ser Prosumidor, en el sentido digital, es ser un ciudadano en el entorno 2.0, capaz de producir y de consumir información. Para ello utiliza el conjunto creciente de herramientas multimedia que le permiten expresarse y compartir con la ciudadanía del ciberespacio.”

Para poder manejar las redes debemos tener conocimientos previos a cerca de estas, no cualquiera puede sentarse frente a un computador y manejarlo sin saber absolutamente nada; con estos conocimientos previos es capaz de defenderse y así mismo ir conociendo más herramientas y opciones que le permitirán realizar un manejo así sea básico de la internet.

“Las redes sociales son quizás el medio que brinda la visión más inmediata del prosumidor. Cada individuo puede ser a la vez productor y distribuidor de comunicaciones. Otro asunto es que esa información sea, en efecto, relevante o no. Pero el usuario tiene en sus manos este poder aun cuando no sea consciente de ello.”<sup>1</sup>

Enfrentarse a la virtualidad y a un manejo de la internet requiere de que el usuario definitivamente escoja que es lo que desea consumir, ya que este tiene la libertad casi que total de poder acceder según sus gustos e intereses a los contenidos que esta pueda ofrecernos.

En el comentan en sus conclusiones lo siguiente:

“Las redes sociales son las nuevas plataformas necesarias para la difusión de contenidos publicitarios.”

Es en las redes sociales donde encontramos demasiado contenido publicitario, porque son estos sitios los lugares de mayor consumo en la Internet, y por tal razón se realiza un aprovechamiento máximo por parte de los publicistas para llegar al consumidor, es ahí donde este decide si desea permitir este consumo o no.

“La utilización de temáticas acordes con los intereses adolescentes es un gran aliciente que determina su actividad en estas plataformas.”

La publicidad llega al prosumidor de acuerdo al rango de edad y a las cosas que este busca por medio de su perfil. “Podemos concluir que estos perfiles no contribuyen a la generación de consumidores críticos y responsables.” Ya que estos terminan por consumir la mayoría de las cosas

---

<sup>1</sup> SÁNCHEZ CARRERO, Jacqueline y CONTRERAS PULIDO, Paloma. De cara al prosumidor. Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0. ICONO 14, Vol.10, No.3 (2012) Madrid (España) disponible en web <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/210>



que aparezcan en su pantalla, y más si el tiempo utilizado dentro de la red no es controlado, llega un punto en el que el usuario no encuentra que más hacer y opta por consumir cosas nuevas para “matar el tiempo”<sup>1</sup>.

En el artículo de Octavio Islas se encontró:

“Internet 2.0 sin duda alguna permitirá extender la convergencia mediática, situación que definitivamente permite considerar la posible gestación de nuevos ambientes mediáticos.”<sup>2</sup>

El prosumidor siempre anda en busca de nuevos ambientes mediáticos que abran posibilidades y superen sus expectativas. Es por esto que la internet también debe revolucionar su campo y generar nuevas situaciones y circunstancias que le permitirán al usuario abrir un mundo de posibilidades y nuevos retos que paulatinamente irán siendo superados y a su vez desechados por el mismo.

De tal manera se considera necesario que a partir de esta información podamos encontrar esa relación entre entretenimiento y estudio de la que autores como Alejandro Piscitelli y Guillermo Orozco han hablado, y por ende darnos cuenta de si en realidad esto se cumple en los estudiantes de dicha institución.

---

<sup>1</sup>MARTÍNEZ RODRIGO, Estrella y SÁNCHEZ MARTÍN, Lourdes Base de datos Dialnet, “Redes sociales y marcas: adolescentes y Riesgos” [http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012\\_actas/180\\_Sanchez.pdf](http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/180_Sanchez.pdf)

<sup>2</sup> ISLAS, Octavio. Internet 2.0 el territorio digital de los prosumidores. Revista Estudios Culturales Vol. 3 – Nº 5 / Enero a Junio del 2010

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

Las generaciones actuales presentan nuevos desafíos a todo el sistema educativo. Han surgido importantes cambios en el entorno de enseñanza aprendizaje, en el cual ya no es el profesor el único mediador para producir conocimientos, el modelo de educación tradicional poco a poco ha sido relevado por un modelo mediado por las tecnologías donde los estudiantes tienen una participación activa en entornos educativos virtuales que se implementan a través del uso de las redes en la internet. A Pesar de que estos cambios son una realidad, muchos educadores y docentes se resisten a transformar las didácticas e incorporar y fortalecer las nuevas formas de aprendizaje que surgen cada día en los diferentes entornos virtuales.

Es de suma importancia entender cómo estas nuevas formas de aprendizaje en el proceso educativo se relacionan de alguna forma con el entretenimiento que ofrece la virtualidad en especial las redes sociales como: Facebook, Twitter YouTube las cuáles tienen una participación en las decisiones acerca de contenidos producidos y receptados por los jóvenes siendo fundamental y necesario entender el cómo estas se relacionan con el aprendizaje formal buscando la manera de aportar en algún grado a que los profesores comprendan que no están siendo reemplazados por las nuevas tecnologías sino que se trata de transformaciones sociales y culturales que necesitan ser entendidas y acompañadas de nuevas posturas que apoyen avances educativos aprovechando las nuevas formas de aprendizaje.

Por otra parte es preciso resaltar que dentro de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas se debe desarrollar dentro del perfil del educador el aspecto investigativo orientado desde el plan de estudios que ofrece el pensum de la carrera. Por tal motivo este trabajo permite aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo de la licenciatura ya que es fundamental para el licenciado en comunicación e informática educativas conocer y delimitar el

campo para el que su preparación de pregrado está orientada, siendo éste un ejercicio necesario e importante para su futuro laboral, y mucho más para su formación como docente en NTIC.

Finalmente la información que podría ser recaudada en esta investigación es importante, en la medida que podrá ser consultada para obtener mejores resultados en la enseñanza-aprendizaje por medio de las tecnologías de la comunicación y la información, ya que buscará dar la posibilidad de comprender la manera en cómo los estudiantes hacen uso de las redes sociales tanto en el campo del estudio como en el del entretenimiento y de qué forma los docentes pueden ayudarse con los resultados adquiridos.

## 1.2. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de ésta investigación sobre la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento por medio de la red social Facebook, es necesario tomar como referente principal las categorías aprendizaje y conectivismo tomadas del autor Alejandro Piscitelli, así mismo las categorías de: pantalla, audiencia y recepción del autor Guillermo Orozco, quienes entregaron aportes significativos para la elaboración del presente proyecto de investigación en el cual se identificaron diversas subcategorías que nos darán las ayudas necesarias para llevar a cabo éste proceso de investigativo.

Teniendo en cuenta que se está hablando de aprendizaje formal y entretenimiento es de vital importancia realizar una perspectiva teórica desde los aportes de Alejandro Piscitelli "El proyecto Facebook y la Posuniversidad, sistemas operativos sociales y entornos abiertos" en el cual la propuesta central es que el desafío de la educación y el aprendizaje va más allá de la incorporación de las tecnologías, apuntando a que de hecho existen varios factores que se deben tener en cuenta al momento de ejercer las prácticas pedagógicas. Es así como a través de los aportes de Piscitelli, Ivan Adaime e Inés Binder se logró una base teórica que acompañó los diferentes procesos en la búsqueda por esclarecer y comprender las inquietudes iniciales. Para Piscitelli "Los alumnos no son simplemente objetos de aprendizaje, repositorios para reforzar nuestro narcisismo de sujetos supuestos de saber, si no fuente de aprendizaje pero no declamada sino efectiva". (Piscitelli, p.13)<sup>1</sup>. Entendiendo dicho planteamiento se puede precisar que es necesario replantear las estrategias y dinámicas aplicadas en el aprendizaje, ya

---

<sup>1</sup>PISCITELLI, Alejandro. El proyecto Facebook y la posuniversidad, sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. (2010)

que las formas de aprendizaje son cambiantes y en la actualidad muchas de estas nuevas formas de aprender están íntimamente relacionadas con las transformaciones que han surgido de la era digital. Ya los jóvenes no aprenden de la misma forma, de hecho son capaces de articular e integrar diferentes saberes. Es preciso por estas transformaciones, que en esta investigación fue de vital importancia comprender la Macro categoría aprendizaje ya que desde esta nos llevaron a indagar a través de las rutinas de la pantalla digital. Teniendo en cuenta el anterior planteamiento desde la categoría aprendizaje fue posible llegar a la segunda macro categoría que es el conectivismo, definido como la teoría del aprendizaje para la era digital desarrollado por George Siemens (2004) que surge para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera que entendemos el aprendizaje. Lo que plantea Siemens influenciado desde la teoría del caos es que precisamente desde esa complejidad del caos y los nuevos entornos de aprendizaje que esta están sujetos a formas culturales y sociales requieren dinámicas y estrategias de aprendizaje afines, ya que se está hablando de la adquisición de saberes que surgen de los diferentes procesos educativos.

Es importante recalcar que “la audiencia”, la cual Guillermo Orozco la define en palabras textuales como: “Las audiencias somos sujetos capaces de tomar distancia de los medios y sus mensajes, pero también sujetos ansiosos de encontrar en ello lo espectacular, lo novedoso, lo insólito, todo eso que nos emocione, nos estremezca, nos divierta y nos haga salir, aunque sea por momentos, de nuestra rutina y existencia cotidiana.”<sup>1</sup> (Orozco. 1997), es parte importante para los objetivos de la investigación, ya que sin ellas es imposible hacer un estudio significativo sobre las relaciones que se dan entre aprendizaje formal y entretenimiento, el

---

<sup>1</sup>OROZCO, Guillermo. Medios audiencias y mediaciones. (1997)

dependiendo de la edad, el género, el lugar de residencia, el estrato socioeconómico, el nivel educativo varían los contenidos o programas que el receptor prefiere ver, leer, escuchar y por supuesto, compartir, dándonos a entender que existen distintos tipos de recepción y es aquí donde se da paso a la primera subcategoría, la cual sería “Prosumidor”, entendido como un nativo digital que está en un constante movimiento en la red, produciendo y consumiendo información a la vez, de ahí el híbrido de la palabra. En el texto de las autoras Jacqueline Sánchez Carrero y Paloma Contreras Pulido, llamado: “De cara al prosumidor. Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0” ellas afirman lo siguiente: “El hecho de crear contenidos y permitir que otros los conozcan, utilicen y en algunos casos los transformen, también ha proporcionado al usuario una sensación altruista, de contribuir sin esperar nada a cambio que no sea algún comentario indicando que le ha sido útil la información publicada” (Sánchez y Contreras. 2012. p. 67)<sup>1</sup>. De esta subcategoría se desprenden cuatro importantes sub sub categorías, las cuales serían “formatos”, “lenguajes”, “estéticas” e “interacción”, siendo éstas quienes le dan forma y complementan el concepto. Se habla de “formatos”, porque estos varían dependiendo del contexto donde el prosumidor se desenvuelva, al igual que los “lenguajes”, los cuales varían dependiendo de la edad, género o estrato socioeconómico, ya que los contenidos que se comparten van ligados al entorno cultural donde se desarrolla el prosumidor y es ahí donde están incluidas las dos sub sub categorías restantes las cuales son “estéticas” e “interacción”. En la subcategoría “sujeto”, donde Guillermo

---

<sup>1</sup> SÁNCHEZ CARRERO, Jacqueline y CONTRERAS PULIDO, Paloma. De cara al prosumidor. Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0. ICONO 14, Vol.10, No.3 (2012) Madrid (España) disponible en web <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/210>

Orozco lo define como un ser activo, múltiple, agente social, que ejerce procesos e interacciones en cualquier tipo de medio, hace complemento de la audiencia ya que individualiza el concepto, hablando no del conjunto de personas que hacen parte de la audiencia como tal, sino que, habla puntualmente del sujeto como ser activo que hace parte de éste conjunto, dando paso a la “Interactividad”, la cual está compuesta por la producción, creación y la emisión; esta es importante en la medida que es precisamente ésta subcategoría la que convierte al sujeto en prosumidor, y nos da las luces necesarias para determinar que las acciones que realiza el sujeto en las redes sociales hacen parte de las actividades de la interactividad. Las “Narrativas Transmedia” como siguiente subcategoría, trabaja abarcando las diversas pantallas, múltiples audiencias, diferentes formatos y recepción variada. Considerada por C. Scolari como “un escenario de negociaciones semánticas o “conversaciones”, en las que se hace necesario establecer definiciones claras y orientadoras”. Las Narrativas Transmedia nos ofrecen la posibilidad de la multiplicidad, ya que éstas abordan desde diferentes perspectivas las audiencias con todos sus intereses y contenidos pero teniendo en cuenta que cada sujeto cumple un rol específico y activo dentro del mismo. C. Scolari en su texto “Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan, 2013” dice que las Narrativas transmedia son: “un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (C. Scolari. 2013)<sup>4</sup>.

La “Pantalla”, conocida como un medio de producción y transmisión de información es llevada a ser una institución social, donde las audiencias pueden interactuar de manera itinerante y constante, es considerada en ésta investigación como la herramienta fundamental donde se verá reflejado

---

SCOLARI, Carlos. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. (2013)

el proceso metodológico. Guillermo Orozco en su texto “Entre Pantallas” dice lo siguiente: “La creciente interacción con las pantallas nos implica y nos demanda situarnos en el nuevo paradigma educativo y aprender permanentemente, aunque no seamos siempre totalmente conscientes de nuestros aprendizajes, ni necesariamente logremos aprovechar todo el potencial digital a nuestro alcance.”(Orozco. Párr.7)<sup>1</sup>

De lo anteriormente dicho es posible deducir que el autor cree firmemente que de la interacción entre pantallas puede existir un aprendizaje así no sea totalmente consciente. Dando paso a la siguiente y última categoría es “Recepción” la cual se encuentra compuesta por las mediaciones las cuales Martín Barbero ha definido como el “lugar desde donde se otorga el sentido de la comunicación”(M. Barbero 1986), ya que las mediaciones son todas aquellas cosas que influyen en las audiencias a la hora de emitir o receptor los contenidos en la web, por lo tanto se puede decir que las mediaciones son individuales, situacionales e institucionales, dependiendo éstas también de la cultura, política, economía, clase social, género, edad, etnicidad y medios de información. El “Escenario” es aquel espacio donde se da la construcción de los contenidos de las audiencias, pues, dependiendo de los lugares, momentos y receptores, es que se dictamina la importancia de la información que se va a emitir y receptor.

Con las anteriores categorías de búsqueda lo que se pretende lograr es darle mayor importancia y validez al proceso de investigación que se llevará a cabo, y es por tal motivo que nuestros mayores referentes conceptuales son los autores Alejandro Piscitelli y Guillermo Orozco, quienes con sus aportes escritos y estudios se convierten en los soportes ideales para llevar de la mano ésta investigación y a su vez enrutarnos hacia las respuestas este proyecto investigativo.

---

OROZCO, Guillermo. Entre Pantallas, Rev. Interacción No.51. Párrafo 7.



### 1.3. ESTADO DEL ARTE

En el siguiente estado del arte, se encontrarán expuestos algunos de los trabajos investigativos que se utilizaron para tomar como referencia de la presente investigación, los cuales darán las luces necesarias para llevarlo a cabo. En la elaboración del estado del arte se utilizó como fuente de búsqueda la base de datos llamada Dialnet, donde las principales categorías de búsqueda empleadas fueron: Aprendizaje, conectivismo, prosumidor, pantalla, entretenimiento y recepción, arrojando una considerable cantidad de artículos que podrían contribuir con la búsqueda de información que se necesita para la elaboración de ésta investigación, llegando a un total de 9 artículos seleccionados que se relacionan con el tema.

Clasificación de las investigaciones relacionadas con nuestro objeto de estudio:

Para seleccionar y filtrar los artículos de investigación de la base de datos Dialnet, se fijaron categorías de búsqueda tales como: Aprendizaje, conectivismo, prosumidor, pantalla, entretenimiento, recepción, y de ésta manera se relacionaran estos trabajos de investigación al nuestro, logrando seleccionar un total de 9 artículos.

Los artículos elegidos son:

**\* “CONNECTIVISMO COMO GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO”**

**Arlines Josefina Rodríguez Rodríguez y Doris Margarita Morelo de Martins**

Este ensayo describe como a través del Conectivismo se podría dar una mejor gestión del conocimiento dentro de las organizaciones educativas. Sustentándose en una revisión descriptiva de la literatura disponible en la Web, refleja los cambios paradigmáticos que ha ocasionado la aparición de nuevas maneras de gestionar el conocimiento apoyado por las tecnologías de

información y comunicación. Sus bases epistemológicas buscan interpretar los principios propuestos por Siemens y Downes (2008), autores de la teoría del Conectivismo y las ideas de Nonaka Y Takeuchi (1999), sobre el conocimiento que se genera en las organizaciones.

**\* “CONECTIVISMO, ¿UN NUEVO PARADIGMA EN LA EDUCACIÓN ACTUAL?”**

**Liana Carolina Ovalles Pabón**

Este proyecto es producto de una reflexión crítica y estructurada por la inminente presencia en la cotidianidad de mecanismos tecnológicos que directa o indirectamente están presentes en los actos pedagógicos, surge la necesidad de entender la forma como está estructurando el pensamiento de los estudiantes y desde el accionar docente, cómo se puede beneficiar el accionar docente y pedagógico de ésta nueva tendencia que gira entorno a la tecnología que permite la conectividad; la educación no puede ser agena a las tendencias y actualizaciones del mundo, por esta razón se crea el paradigma de la educación actual en base al conectivismo.

**\* “COMUNICACIÓN ENTRE MENORES Y MARCAS EN LAS REDES SOCIALES”**

**Estrella Martínez Rodrigo y Lourdes Sánchez Martín**

Las redes sociales han permitido instaurar una relación fluida y estrecha entre anunciantes y usuarios. En estas plataformas, los consumidores pueden declararse seguidores de las marcas e interactuar con ellas; los anunciantes aprovechan la proactividad de los usuarios y aumentan así el número de impactos publicitarios. La marca Coca-Cola es uno de estos anunciantes que se han sabido instalar en las comunidades virtuales, específicamente en la red social Tuenti. Aunando al

mayor número de seguidores, Coca-Cola se dirige a los adolescentes españoles. A lo largo de este estudio se analiza la relación entre la marca y los menores a través de la comunicación one to one, sus características propias, las diferencias participativas entre géneros y su posible contribución a la formación de un consumidor adolescente postcrisis.

**\* “DE CARA AL PROSUMIDOR. PRODUCCIÓN Y CONSUMO EMPODERANDO A LA CIUDADANÍA 3.0”**

**Jacqueline Sánchez Carrero y Paloma Contreras Pulido.**

Se cree erróneamente que el término prosumidor ha surgido en los últimos años. En este artículo indagamos sobre el origen del concepto que emerge en los años 70 del siglo XX de la mano de McLuhan y Alvin Toffler, relacionando sus postulados con algunos de los nuevos medios como son las redes sociales. También mostramos el grado de vinculación real que tienen los niños y los jóvenes como prosumidores en el entorno digital que los rodea. Posteriormente ponemos de manifiesto la situación de la publicidad online en relación con la Web 3.0, dando respuesta a ciertas inquietudes sobre el futuro del productor y del consumidor. Planteamos un análisis del ciudadano como prosumidor y el grado de empoderamiento que puede adquirir al ejercer adecuadamente su papel. Destaca en este estudio la vinculación del concepto con diversos campos como son la educación, los nuevos medios de comunicación, la web semántica y las investigaciones que están contribuyendo a mejorar la competencia mediática del individuo. Finalmente, examinamos el rol del ciudadano como prosumidor, y los retos de empoderamiento que le esperan frente a la defensa de sus derechos en la sociedad actual.

**\* “INTERNET 2.0: EL TERRITORIO DIGITAL DE LOS PROSUMIDORES”.**

**Octavio Islas.**

Con base en la Ecología de los Medios refiero la pertinencia del concepto “ambiente mediático” y explicó cómo McLuhan consideraba que los ambientes comunicativos que introduce toda nueva tecnología resultan invisibles hasta que una nueva tecnología aparece y los hace evidentes. Ello precisamente ocurre con Internet 2.0, el territorio natural de los prosumidores. Lo único efectivamente evidente de los nuevos ambientes comunicativos de Internet 2.0 es el intenso activismo de los prosumidores, quienes admiten ser considerados, más allá de criterios generacionales, como los verdaderos nativos digitales.

**\* “LA COMPETENCIA MEDIÁTICA DE LA CIUDADANÍA ESPAÑOLA. COMPETENCIAS Y RETOS”.**

**Joan Ferres, Ignacio Aguaded Gómez, Agustín García Mantilla.**

Mientras el Parlamento Europeo instaba a la incorporación de la educación mediática en los currícula, un equipo de investigadores españoles trataba de averiguar el grado de competencia mediática de la ciudadanía. Los resultados son preocupantes. Se ponen de manifiesto grandes carencias en la mayor parte de las dimensiones que componen la competencia mediática: la de los lenguajes, la de la ideología y los valores, la de los procesos de producción y difusión, la de los procesos de recepción e interacción y la dimensión estética. Sólo en las cuestiones relativas a la tecnología se obtienen unos resultados aceptables. Se detectan también carencias en la comprensión de los procesos mentales que se producen en la interacción con las pantallas, sobre

todo en lo relativo a los mecanismos emocionales e inconscientes. Y se observan, en fin, unos niveles crecientes de participación, pero muy alejados todavía, en cantidad y en calidad, de las posibilidades que ofrece el nuevo entorno comunicativo. Estos resultados deberían constituir un reto para las instancias educativas, que han de comprometerse a garantizar una formación que potencie la competencia mediática de la ciudadanía.

\* **“PROSUMIDORES INTERCULTURALES”.**

**Michael Dezuanni y Andres Monroy Hernández.**

La «Scratch Online Community» permite a los jóvenes compartir sus proyectos digitales internacionalmente con una facilidad impensable años atrás. Como todas las comunidades creativas de este tipo, no es solo un espacio para compartir productos, trabajos, técnicas o consejos, sino también un espacio para la interacción social. Los educadores del ámbito de la alfabetización en los medios encuentran en estas iniciativas retos y oportunidades sin precedentes para aprovechar el volumen de conocimiento de la comunidad y promover el aprendizaje. Ofrece también oportunidades para implementar una forma de alfabetización digital sensible a la representación social y cultural. Una de las funciones de la alfabetización digital es ayudar a los jóvenes a cuestionar representaciones y a romper con procesos de otredad para que los miembros de la comunidad puedan expresarse e integrarse en esos contextos. Este artículo analiza cómo estas comunidades, a través de la interacción social, pueden impulsar el entendimiento intercultural y el aprendizaje a través del diálogo y la práctica creativa. El artículo incluye estadísticas para indicar la cantidad de interacción internacional en la comunidad que se analiza (Scratch). Asimismo,

también incluye análisis cualitativos a partir de discusiones en el foro, con el fin de analizar los tipos de interacción intercultural que se llevan a cabo.

**\* “CONSUMOS DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS: USO DE PANTALLAS EN INGRESANTES A LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO (UNR), ARGENTINA”**

**Nora Moscoloni y Sebastián Castro Rojas**

Este artículo problematiza acerca de los modos de consumo y apropiación de los dispositivos tecnológicos y el uso de las pantallas por parte de los adolescentes y/o de los jóvenes ingresantes de la Universidad Nacional de Rosario, en Argentina. Se reconoce que son los jóvenes quienes usan y consumen los nuevos medios digitales y los diferentes dispositivos tecnológicos de pantallas (celulares, tv y pc), y quienes acceden además de forma natural y diferenciada a consumir productos digitales, con el acceso a estas pantallas. Aquí se presentan los primeros resultados de la encuesta realizada a los ingresantes de la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la unr, en 2008.

**\* “ALFABETIZACIÓN EN LA COMUNICACIÓN MEDIÁTICA: LA NARRATIVA DIGITAL”.**

**Ramón Pérez Pérez.**

La conformación y generalización de un mundo tecnológico y digital, “de pantallas”, presenta una realidad compleja. Convergen en esta realidad sistemas de comunicación y de relación

tradicionales con otros novedosos y desconocidos. La televisión ya ha entrado en el mundo digital. Las tecnologías digitales definen un nuevo universo de lenguajes, de interacciones y sistemas de relación. Una nueva realidad que se sitúa entre lo real y lo virtual. Este mundo de “pantallas” tiene numerosas aristas que es necesario analizar en todas sus dimensiones e influencias individuales, sociales y culturales. Toda solución pasa por un proceso de alfabetización de las nuevas tecnologías de la comunicación.

#### **1.4. OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

##### 1.4.1 Objetivo general:

Comprender las relaciones entre aprendizaje formal y entretenimiento que surgen del proceso de la utilización de la red social Facebook por parte de estudiantes de grado octavo de la institución educativa Ciudad Boquía de Pereira.

##### 1.4.2 Objetivos específicos:

- Identificar las características de aprendizaje formal en la red social Facebook.
- Identificar las características de entretenimiento y ocio en la red social Facebook.
- Analizar los contenidos receptados y emitidos por los estudiantes durante el tiempo que permanecen conectados a la red social Facebook en el aula de clase.

## **2. METODOLOGÍA**

### **2.1 ENFOQUE METODOLÓGICO:**

Esta investigación es de carácter cualitativo, se desarrollará desde un enfoque interpretativo ya que el tema de investigación es la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento en las redes sociales teniendo como punto de partida la necesidad de encontrar esos puntos coyunturales en donde se hace la unión entre estos dos conceptos. Teniendo en cuenta el hecho de que por medio del entretenimiento también pueden surgir procesos de aprendizaje se busca implementar una metodología que permita encontrar y analizar toda la información que irá arrojando esta investigación.

### **2.2 FASES DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **2.2.1 Fase 1**

Se evidencia la necesidad de tener un primer acercamiento con la población a estudiar, se realizará una primer visita en la cual se propondrá una didáctica simple en el aula de clase para identificar factores que puedan ayudar en el inicio metodológico.

#### **2.2.2 Fase 2**

En esta fase ya habiendo tenido un primer acercamiento se procederá a realizar como instrumento de recolección de información una entrevista estructurada cuyo objetivo es conocer e identificar los contenidos, preferencias y tiempos que utilizan los jóvenes en las redes sociales.



### 2.2.3 Fase 3

En la siguiente fase es de vital importancia conocer cuáles son los contenidos receptados y emitidos por los estudiantes en tiempo real mientras permanecen conectados a las redes en el aula de clase. Para esta fase se propondrá una didáctica con acceso libre a internet en la cual los estudiantes sientan la confianza de acceder a contenidos de su preferencia, para acceder a estos procesos se implementará un programa capturador de pantalla.

### 2.2.4 Fase 4

Esta fase será de vital importancia para esta investigación ya que se realizará el análisis de la información minuciosamente teniendo en cuenta las diferentes categorías trabajadas a lo largo del proceso investigativo en el cual será clave el mapa de navegación en internet a modo de cartografía social.

## **2.3 FUENTES DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

2.3.1 La fuente de recolección es primaria, ya que el estudio se realizará con los estudiantes dentro del salón de clases, para esto se realizarán diversas visitas a la institución educativa con el fin de recolectar la mayor cantidad de información posible a la vez que se propondrá una didáctica en el aula de clase formal la cual será que los estudiantes tengan libre acceso a internet durante la clase sin influenciar las decisiones que estos tomen a la hora de acceder a contenidos, ya que se busca conocer qué actividades realizan libremente en la red, para monitorear lo que los estudiantes hacen en la virtualidad se utilizará una aplicación de control remoto que permite ver lo que hacen en varios pc simultáneamente. Los autores

seleccionados para recolectar la información necesaria son Alejandro Piscitelli y Guillermo Orozco, quienes en diversos textos habla del Conectivismo como nueva teoría de aprendizaje y "cómo a través del entretenimiento también se puede aprender y construir conocimiento".

## **2.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

2.4.1 Los instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo la investigación serán una entrevista semi-estructurada, y una etnografía virtual la cual será analizada con un diario de campo con la información suministrada por medio de capturas de pantalla realizadas manualmente ya que por medio de éstas se podrán conocer más detalles de las interacciones y contenidos que se necesitan recolectar, dicha información será usada para crear un diario de campo general de la navegación en internet, con el cual se buscará tener claridad, orden, encontrar las categorías y establecer las posibles relaciones. Es posible que en algunos momentos de la investigación se articulen estos instrumentos para obtener mejores resultados.

2.4.2 Formulación de preguntas para la entrevista:

Se formularon 9 preguntas teniendo en cuenta las necesidades de la investigación.

- ¿Cuál es su opinión acerca de las redes sociales?
- ¿Alguna vez ha utilizado la red social Facebook para resolver tareas o como apoyo para algún trabajo solicitado por sus profesores?
- ¿Cuáles son las actividades que más realiza en Facebook?

- ¿Considera que a través de Facebook se puede aprender algo?
- Cuando está navegando en Facebook, ¿qué es lo que más le gusta hacer y por qué?
- ¿Alguna vez la participación de sus compañeros en Facebook lo ayudaron a resolver dudas sobre algún trabajo o examen para el colegio?
- ¿En las actividades que realiza a diario en Facebook aprende algo en particular?
- ¿Qué piensa acerca de compartir archivos, fotos y vídeos en las redes sociales?
- ¿Cuál de las siguientes aplicaciones ha usado o usa con mayor frecuencia en Facebook?

## **2.5. DESCRIPCIÓN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

La recolección de información inició con la entrevista anteriormente descrita, la cual constaba de 9 preguntas de respuesta abierta, que nos darían un pre diagnóstico acerca de la información requerida, la cual daría respuesta a los objetivos de la presente investigación. Dando paso a la etnografía virtual, donde se tomarían las capturas de pantalla que determinarían si la pregunta de investigación tendría un desenlace positivo teniendo en cuenta el desarrollo de los objetivos propuestos, y así finalizar con los diarios de campo que darían cuenta del análisis de la información recolectada.

A continuación se esquematizará paso a paso la recolección de la información:

1. Se inició con una entrevista pre-diagnóstica, la cual constó de 9 preguntas importantes que darían la pauta para abordar la investigación, a partir de los saberes previos y opiniones de

cada uno de los estudiantes. La entrevista semi-estructurada se realizó en un enlace de Google Drive, donde se diseñó la plantilla de la entrevista y cada estudiante debía contestarla de acuerdo a sus conocimientos y opiniones. Dicha entrevista se realizó dentro de la institución educativa Ciudad Boquía de la ciudad de Pereira con los estudiantes de grado 8, haciendo uso del tiempo de la clase de Informática por la facilidad en cuanto al acceso de las herramientas (computadores e internet). Una vez resuelta la entrevista de cada uno de los estudiantes, debían enviarla y así automáticamente se iban archivando sus respuestas en un libro de Excel archivado también en el mismo Google Drive. A continuación se dejará el enlace de la entrevista:

[https://docs.google.com/forms/d/1JS8QKrecjD1HuPapRHhgFuZaSxaaVD2VFLiRy\\_SJW\\_Ho/edit](https://docs.google.com/forms/d/1JS8QKrecjD1HuPapRHhgFuZaSxaaVD2VFLiRy_SJW_Ho/edit)

2. A partir de la información recolectada en la entrevista, se da paso a la creación de la secuencia didáctica, la cual constó de 3 clases que fueron determinantes para las conclusiones de la investigación. En la primera clase se realizó un ejercicio donde se toma la primera muestra que son los pantallazos de las actividades realizadas en la clase mientras los estudiantes estuvieron conectados a Facebook, en la segunda clase se realizó un ejercicio con la misma herramienta de la clase anterior, pero ésta vez se entregaron unas pautas para realizar el ejercicio, y en la tercera clase, que correspondió a la última de la secuencia, los estudiantes debían complementar el ejercicio y publicarlo en el muro creado previamente en Facebook, donde también fueron publicadas las actividades que realizaron los estudiantes en cada una de las clases. Es importante tener en cuenta, que en todas las clases se hicieron las capturas de pantalla correspondientes a la etnografía virtual, para llevar a cabo el siguiente paso de la implementación.

**Esquema de la entrevista grupal a los estudiantes del colegio Ciudad Boquía de la ciudad de Pereira.**

**Octavo grado**

**Fecha:** 8 de Septiembre de 2015

**Hora:** 5 p.m a 6 p.m

**Profesor a cargo del grupo:** Harry Giraldo Aguirre

**Número total de personas:** 30 estudiantes

**Clase:** Informática

**Salón:** Sala de sistemas de la Institución Educativa Ciudad Boquía.

*Tabla 1. Instrumento de recolección: La entrevista.*

<i>Pregunta</i>	<i>Análisis de la pregunta</i>
¿Cuál es su opinión acerca de las redes sociales?	Ésta pregunta fue importante en la medida que a partir de las respuestas, se podría visualizar que pensamientos y opiniones sobre las redes sociales en especial de Facebook por parte de los estudiantes.
¿Alguna vez ha utilizado la red social Facebook para resolver tareas o como apoyo para algún trabajo solicitado por sus profesores?	Esta pregunta fue una de las más importantes de la entrevista, ya que según las respuestas que los estudiantes arrojaran darían las luces necesarias que permitirían saber que tan posible era comenzar a identificar relaciones entre aprendizaje formal y entretenimiento.
¿Cuáles son las actividades que más realiza en Facebook?	Las respuestas de esta pregunta nos proporcionarían un bosquejo de las actividades más frecuentes realizadas por los estudiantes mientras estuvieran online en la red social Facebook.
¿Considera que a través de Facebook se puede aprender algo?	En ésta pregunta se puede notar que las respuestas de los estudiantes debían ser lo más claras posibles, ya que dependiendo de éstas se podría realizar un pre-diagnóstico de uno de los objetivos específicos.
Cuándo está navegando en Facebook, ¿qué es lo que más le gusta hacer y por qué?	De acuerdo a las respuestas entregadas por los estudiantes se determinarían las rutinas que ejercen los mismos mientras estuvieran en línea.
¿Alguna vez la participación de sus compañeros en Facebook lo ayudaron a resolver dudas sobre algún trabajo o examen para el colegio?	Con ésta pregunta se pretende medir el nivel de interacciones de índole educativo que tienen los estudiantes utilizando la red social Facebook como medio de comunicación que les permitiera desarrollo de alguna actividad académica.
¿En las actividades que realiza a diario en Facebook aprende algo en particular?	Con ésta pregunta se pretende medir el nivel de aprendizajes, por mínimo que sea, donde serán los estudiantes mismos quienes determinen si en realidad aprenden o no con las interacciones diarias en Facebook.
¿Qué piensa acerca de compartir archivos, fotos y vídeos en las redes sociales?	De ésta pregunta es muy importante que los estudiantes digan que opiniones tienen sobre compartir información como seres prosumidores en las redes sociales.
¿Cuál de las siguientes aplicaciones ha usado o usa con mayor frecuencia en Facebook?	Los estudiantes tendrán la posibilidad de escoger entre una lista de opciones las aplicaciones y herramientas que más utiliza en Facebook, dándonos las luces necesarias para iniciar un análisis de la información.

## 2.6 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

### 2.6.1 Entrevista:

#### 2.6.1.1 Diario de campo específico:

En la entrevista realizada a los estudiantes, se encontraron y seleccionaron entre sus respuestas, las palabras que tuvieran que ver con la pregunta de investigación y con la investigación en general, por lo anterior, se realizó una tabla la cual daría cuenta de un diario de campo específico que ayudó en el proceso de la construcción de las categorías emergentes.

*Tabla 2. Diario de campo específico.*

<b><i>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</i></b>	<b><i>Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015 Pregunta No. 1</i></b>
<b><i>Palabras que tengan que ver con la pregunta De investigación:</i></b>	<b><i>Observaciones:</i></b>
Habla, utilidad, comunicar, fotos, publicas, saber, usarlas, buenas, perjudiciales, amañadoras, usar, necesarias, pasatiempo, no muy útil, perdida, tiempo, redes sociales, no me gustan, muy bueno, chatear, comunicar, redes sociales, opinión, sirven, encontrarse, ayudan, hecho, informadas, páginas, lejos, solicitudes, desconocidas, chévere, noticias, contacto, compartir, intereses, malo, necesario, causarnos, vacano, manejarlas, responsabilidad, daño, mundo, contacto, peligro, gente, famosas, Educación, existen, divertido, mediante, peligro.	
<b><i>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</i></b>	<b><i>Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015 Pregunta No. 2</i></b>
<b><i>Palabras que tengan que ver con la pregunta De investigación:</i></b>	<b><i>Observaciones:</i></b>
Cuenta, estudio, cosas, resolver, tarea, compañía, expliquen, copiar, siempre, prefiero, trabajos, utilizado, ayuda, amigos, entiende, tarea, copia, entiendo, pregunto, profesores, ayudan, tareas, compañeros, favores, consultar, explicaciones, mandarnos, fotos, horario, desatrasarnos, redes sociales, hablar, sentido, comunicarse, creativa, personas, trabajos, importantes, profesores,	

utilizarlo, preguntarle, duda, tarea, taller, trabajo, aprender, nuevo, materia, colegio, escolar, mensajes, explique.

---

**Investigadoras Diana M. Giraldo** **Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015**  
**Liliana P. Muñoz** **Pregunta No. 3**

---

*Palabras que tengan que ver con la pregunta* *Observaciones:*

*De investigación:*

Noticias, hablar, amigos, ver, publicado, información, jugar, chatear, fotos, imágenes, videos, noticias, familiares, informarme, relaciones, personas, interesan, comunicarme, publicaciones, solicitudes, comento, averiguar, enviar, atención, red, mensajes, perfiles.

---

**Investigadoras Diana M. Giraldo** **Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015**  
**Liliana P. Muñoz** **Pregunta No. 4**

---

*Palabras que tengan que ver con la pregunta* *Observaciones:*

*De investigación:*

Utilice, videos, reflexiones, quieres, ver, solicitudes, desconocida, ver, malo, ver, páginas, enseñan, hacer, páginas, solicitud, amistad, conoce, realizarlos, noticias, comparte, aprendido, experimentar, social, académico, mediante, conocer, superficie, conclusión, redes, conocer, culturas, desarrolladas, entretenimiento, hablar, ver, publicaciones, jugar, entretenimiento, utilizan, Facebook, subir, fotos, publicarlas, pierde, tiempo, aprender, informarse, realidad, enseña, perdemos, tiempo, clase, hacer, productivas.

---

**Investigadoras Diana M. Giraldo** **Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015**  
**Liliana P. Muñoz** **Pregunta No. 5**

---

*Palabras que tengan que ver con la pregunta* *Observaciones:*

*De investigación:*

Hablar, conocidos, hablar, amigos, ver, noticias, chatear, comunico, relación, mirar, fotos, contacto, amigos, videos, diversión, notificaciones, mensajes, juego, charlar, Facebook, en línea, ver, imágenes, familiares, saber, mirar, publicado, oportunidad, comentar, piensan, escuchar, relaja, conozco, tema, notificaciones, mensajes, juegos, ver, fotos, entretengo.



**Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz**

**Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015  
Pregunta No. 6**

*Palabras que tengan que ver con la pregunta*

*Observaciones:*

*De investigación:*

Tareas, trabajos, pregunto, tareas, estudiar, pregunto, dudas, trabajo, resolver, tarea, entiende, chat, persona, compañeros, fotos, respuestas, entendía, ayudaban, entendieron, aclarar, ayuda, momento, compañero, agregado, manejan, Facebook, red, publicar, importancia, verdad, mirado, actividad, mundo redes sociales, Facebook, colocar, videos, importantes.

**Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz**

**Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015  
Pregunta No. 7**

*Palabras que tengan que ver con la pregunta*

*Observaciones:*

*De investigación:*

Utilizo, grupo, jugar, ayude, aprender, negociar, amigos, videos, reflexión, entretenimiento, aceptarle, solicitud, aprendido, amigos, publicaciones, diario, cuenta, ayudar, problemas, importante, personas, entorno, saberlo, sepan, pasatiempo, pérdida, tiempo, aporta, ayuda, informo, entretenimiento, aprender, chatear, jugar, red social, entretenerse, ejemplo, chateo, cuenta.

**Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz**

**Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015  
Pregunta No. 8**

*Palabras que tengan que ver con la pregunta*

*Observaciones:*

*De investigación:*

Depende, fotos, compartir, archivos, depende, videos, me gusta, compartir, fotos, archivos, depende, imágenes, tareas, colegio, compartir, divertido, publica, gente, opinan, enteramos, subir, fotos, personas, ven, utilizar, familiares, particular, hacemos, comparte, diario, forma, expresarse, suben, mundo, hace, personas, tiempo, celular, interesante, necesario, idea, guardar, comparte, archivos, alertantes, indebidas, perjudicar, compartir, agradables, saber, publicamos, enviamos, mirar, mandamos, fotos, subimos, protegidas, descargar, personas, vean, imágenes, videos, gustan, gente.

*Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz*

*Hora: 5:40 p.m Fecha: 08/09/2015  
Pregunta No. 9*

*Palabras que tengan que ver con la pregunta  
De investigación:*

*Observaciones:*

Noticias, juegos, fotos, buscar amigos.

### 2.6.1.2 Palabras que se escriben igual:

Una vez terminado el diario de campo específico se procede a buscar las palabras que se repiten en las respuestas de la entrevista, con el fin de realizar la primera agrupación y seguido a esto asignarles un nombre que defina en una sola palabra el significado los grupos que se van conformando.

*Tabla 3. Palabras que se escriben igual.*

Diario 2	Hacer 2	Colegio 2	Depende 4
Archivos 4	Pasatiempo 2	Cuenta 3	Revisar 2
Importantes 2	Tareas 4	Perfiles 2	Entiende 2
Comentar 2	Facebook 4	Diversión 2	Entero 2
Mirar 6	Subir 6	Red 3	Tiempo 4
Entretenimiento 4	Mediante 2	Aprender 4	Conocer 5
Mensajes 5	Notificaciones 4	Relaciones 3	Informarme 3
Videos 14	Imágenes 12	Juegos 3	Jugar 19
Información 2	Publicado 5	Ver 42	Pregunto 3
Trabajos 2	Intereses 2	Chévere 2	Desconocidas 2
Noticias 15	Profesores 16	Compañero 4	Tarea 5
Familiares 13	Compartir 6	Mundo 5	Contacto 6
Peligro 2	Personas 11	Gente 4	Páginas 3
Solicitudes 5	Ayuda 5	Amigos 45	Opinión 2
Chatear 37	Redes Sociales 7	Necesario 3	Saber 2
Publicaciones 2	Publicar 2	Fotos 46	Utilidad 2
Buenas 11	Hablar 31	Comunicar 5	

### 2.6.1.3 Subcategorías

En esta parte del proceso se da la agrupación y creación de las subcategorías, que serán parte importante del proceso del análisis de la información y seguidamente darán cuenta para la creación de las categorías emergentes.

#### **Conexión:**

Tiempo, momento, realidad, encontrarse, horario, en línea, oportunidad, existen.

#### **Ilustración:**

Colegio, Educación, materia, escolar, Estudiar, estudio, académico, Profesores, Compañero, compañeros, Trabajos, trabajo, Tareas, taller, actividad, tarea, Entiende, entiendo, entendía, entendieron, Duda, dudas, Pregunto, preguntarle, Aprender, aprendido, conocer, conoce, Enseñan, enseña, explique, explicaciones, expliquen, clase, desatrasarnos, buscar, consultar, desarrolladas, productivas, responsabilidad, tema, resolver, saber, conozco.

#### **Ocio:**

Pasatiempo, Diversión, divertidos, divertido, divierto, Entretenimiento, entretenerse, entretengo, Chévere, vacano, Gusta, gustan, Juegos, juego, jugar, creativa, atención, relaja, agradables, particular, experimentar, prefiero, quieres, intereses, interesan, interesante, Importantes, importancia, importante.

#### **Virtualidad:**

Cuenta, Perfiles, Facebook Mensajes, Notificaciones, Videos, Imágenes, Publicado, publicaciones, publicarlas, publicamos, publica, publicar, Comparten, comparte, compartir, Contacto, Archivos, Redes Sociales, red social, Redes, Chat, chateo, chatear, Publicaciones, publicar, publico, publicas, Fotos, Páginas, Red,

Mundo, social, Mediante, entorno, grupo, aceptado, aceptarle, agregado, Solicitudes, solicitud, utilizar, usarlas, manejar, hacer, realizarlos.

**Comunicación:**

Charlar, Comentar, expresarse, hablar, comunicar, opinión, idea, aporta, piensan, aclarar, conclusión, respuestas, ayudar, favores, entero, información, noticias, averiguar, mirar, ver, revisar, relación, familia, persona, gente, amigos, conocidos, compañía, culturas, enviar, mandar, subir, colocar, descargar, guardar, protegidas.

**Peligros:**

Daño, Peligro, causarnos, perjudiciales, problemas, alertantes, indebidas, perjudicar, pérdida, necesario.

2.6.1.4 Categorías Emergentes:

Son resultado del análisis y reagrupación de las subcategorías, las cuales dieron como resultado tres categorías importantes que ayudaron a identificar las características y los momentos donde se daba el aprendizaje formal y el entretenimiento.

**APRENDIZAJE:**

Colegio, educación, materia, escolar, estudiar, estudio, académico, profesores, trabajos, tareas, taller, actividad, entender, dudas, pregunto, aprender, conocer, enseñan, explicaciones, clase, desatrasarnos, buscar, consultar, desarrolladas, productivas, responsabilidad, tema, resolver, ayudar, favores, hacer, realizarlos, resolver, saber, conozco.

**Justificación:**

Ésta categoría de aprendizaje surge a partir de la necesidad de organizar las diversas opiniones y llevarnos un pre diagnóstico sobre los saberes implícitos de los estudiantes en sus respuestas, utilizando el instrumento de la entrevista la cual constó de 9 preguntas indispensables que nos darían una idea y nos abrirían la puerta a ésta investigación; algunas de esas preguntas fueron: ¿Alguna vez ha utilizado la red social Facebook para resolver tareas o como apoyo para algún trabajo solicitado por sus profesores?, ¿Considera que a través de Facebook se puede aprender algo?, ¿Alguna vez la participación de sus compañeros en Facebook lo ayudaron a resolver dudas sobre algún trabajo o examen para el colegio?, las cuales nos arrojaron diversas respuestas, donde se encontraban inmersas aquellas palabras y opiniones que dieron pie para crear ésta categoría, en un principio es evidente la incredulidad de los estudiantes al afirmar en repetidas ocasiones que no es posible aprender por medio de una red social como lo es Facebook, pero también se contó con otro gran porcentaje de estudiantes que a diferencia de los otros pensaban que tal vez si pudiese existir una mínima posibilidad. Por tal motivo, se consideró que era muy importante realizar la creación de dicha categoría, puesto que en muchas de las respuestas de los estudiantes se vieron recurrentes muchas de estas palabras que dieron pie para tomar ésta determinación.

**RUTINAS**

Pasatiempo, diversión, entretenimiento, chévere, vacano, gustan, jugar, creativa, atención, relaja, agradables, particular, experimentar, prefiero, quieres, interesante,

importantes, charlar, comentar, expresarse, hablar, comunicar, opinión, idea, aporta, piensan, aclarar, respuestas, mirar, ver, revisar, familia, personas, gente, amigos, compañeros, conocidos, compañía, culturas.

**Justificación:**

Entre las respuestas que los estudiantes nos entregaron, se vieron recurrentes varias palabras que propiciaron la creación de ésta categoría, como una de las más importantes de nuestra investigación, dado que al ser las atracciones más repetidas de los estudiantes cuando estaban en línea, se convertirían para la investigación en un reto a la hora de enlazarlo con la parte educativa, si bien la mayoría de los estudiantes aseguraban que por medio de las redes sociales no era posible aprender, también se evidenciaron en algunas de sus respuestas la mínima posibilidad de que si se podría, aunque entre sus rutinas online no existiera la posibilidad más que la de recreación y diversión, tal como lo manifestaron en la mayoría de sus respuestas. Preguntas como: ¿Cuál es su opinión acerca de las redes sociales?, ¿Cuáles son las actividades que más realiza en Facebook?, Cuándo está navegando en Facebook, ¿qué es lo que más le gusta hacer y por qué?, fueron las principales fuentes de información que permitieron la recolección de la información entregada por los estudiantes, donde palabras como jugar, pasatiempo, diversión, entretenimiento entre otras, fueron protagonistas indiscutibles entre dichas respuestas, las cuales se convirtieron en piezas fundamentales para la creación de ésta categoría.

## **PANTALLAS**

Cuenta, perfiles, Facebook, mensajes, notificaciones, videos, imágenes, publicaciones, publicar, comparten, compartir, aceptarle, agregado, solicitud, contacto, archivos, redes sociales, chatear, fotos, páginas, red, mundo, social, mediante, entorno, grupo, relaciones, enviar, mandar, subir, colocar, descargar, guardar, protegidas, utilizar, usar, manejar, enterarme, información, noticias, averiguar, tiempo, momento, realidad, encontrarse, horario, en línea, oportunidad, existen.

Daño, peligro, peligrosas, causarnos, perjudiciales, problemas, pierde, perdemos, alertantes, indebidas, perjudicar, pérdida.

### **Justificación:**

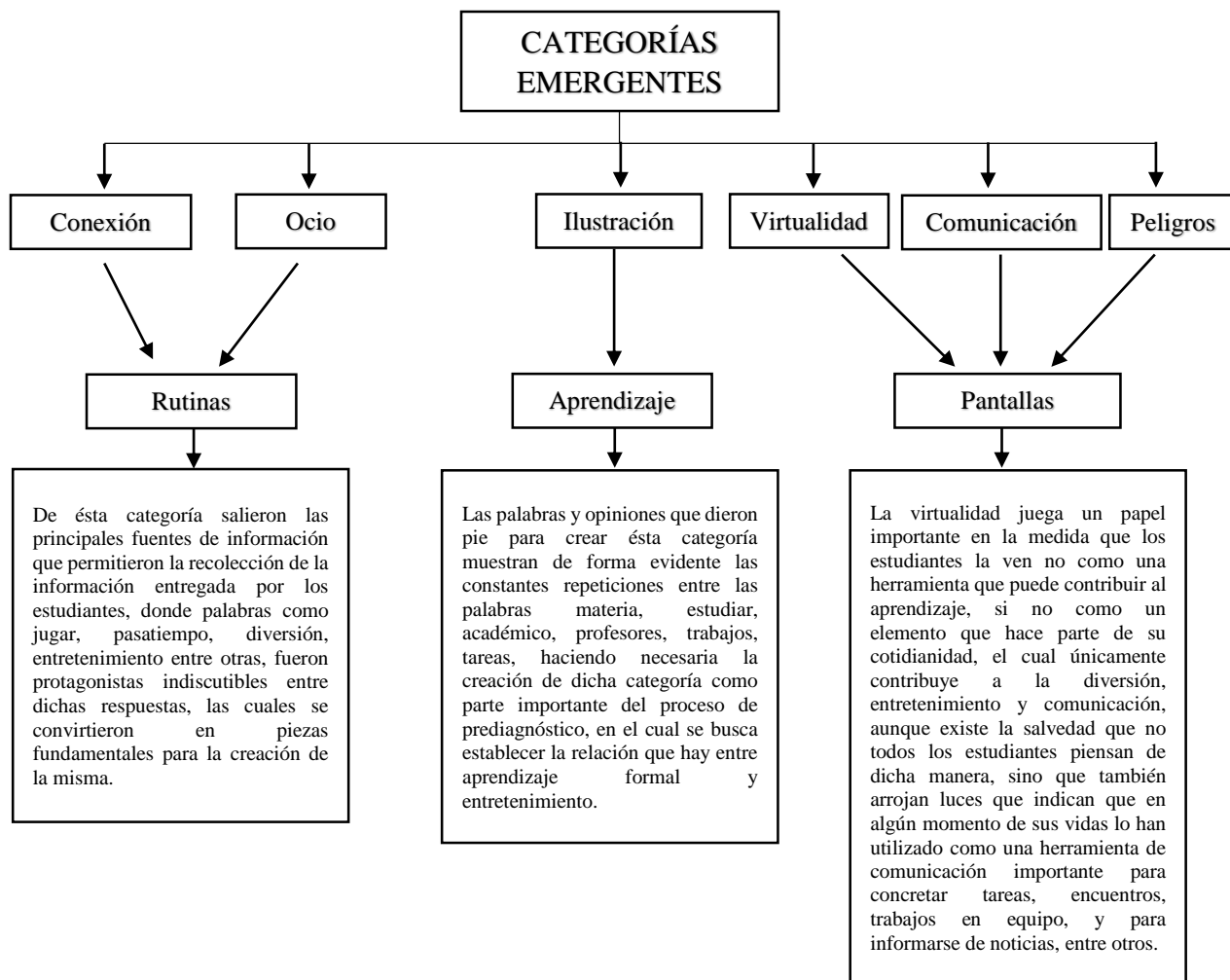
La virtualidad juega un papel importante en la medida que los estudiantes la ven no como una herramienta que puede contribuir al aprendizaje, si no como un elemento que hace parte de su cotidianidad, el cual únicamente contribuye a la diversión, entretenimiento y comunicación, aunque existe la salvedad que no todos los estudiantes piensan de dicha manera, sino que también arrojan luces que indican que en algún momento de sus vidas lo han utilizado como una herramienta de comunicación importante para concretar tareas, encuentros, trabajos en equipo, y para informarse de noticias, entre otros.

Es importante recalcar que en su mayoría reconocen que las redes sociales pueden llevar a situaciones peligrosas como lo son el Ciberbullying, Sexting, pero en especial el Grooming, del cual hacen especial referencia en la mayoría de sus

respuestas, llevándonos a pensar que en ocasiones anteriores se hizo un buen trabajo sobre seguridad informática en cada uno de ellos.

El mundo virtual que los estudiantes construyen está mediado por el deseo de pasar el tiempo haciendo actividades que alimenten especialmente el entretenimiento, lo cual será un reto para la investigación a la hora de demostrar que si es posible enlazar tanto aprendizaje formal como entretenimiento en las redes sociales, y que ésta logre una construcción de conocimiento significativa en ellos.

**Figura 1**





## 2.6.2 Etnografía Virtual:

### 2.6.2.1 Diario de campo general:

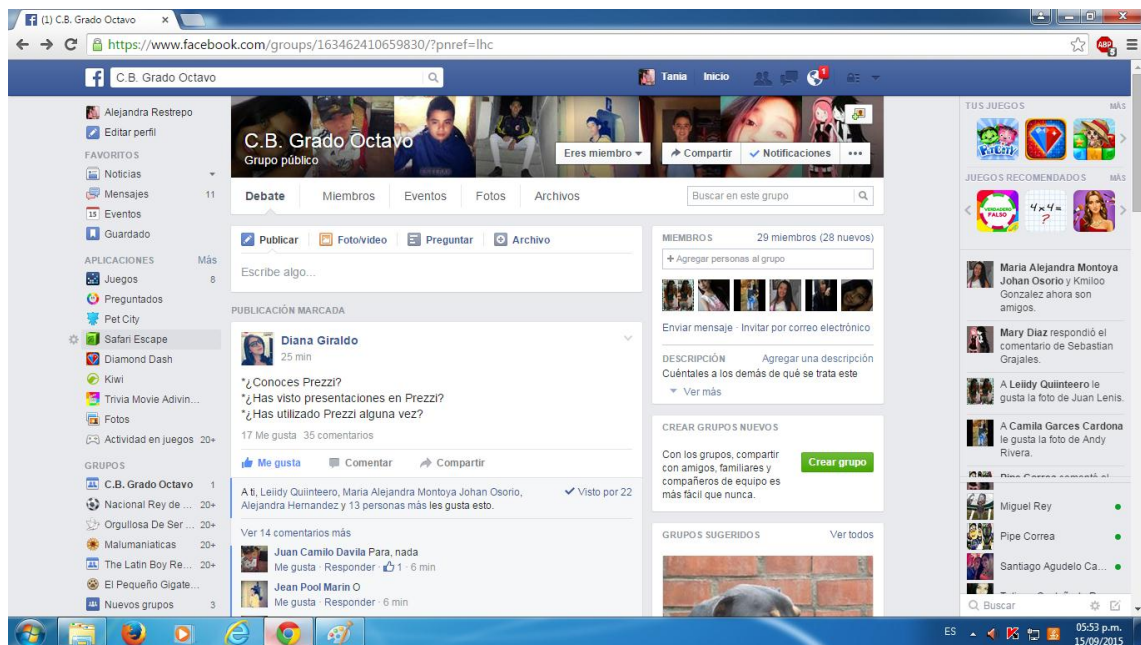
#### *Primera sesión de clase:*

La presente actividad se realizó utilizando un grupo abierto que se ha creado para socializar diferentes actividades con los estudiantes. Se realizan varias preguntas en el grupo para conocer los saberes previos que tienen los estudiantes a cerca de la herramienta Prezi, seguido a esto ellos comparten las respuestas en el grupo.

Tabla 4. Diario de campo general.

**Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz**

**Hora: 4:30 p.m Fecha: 15/09/2015  
Pantallazo No. 1**



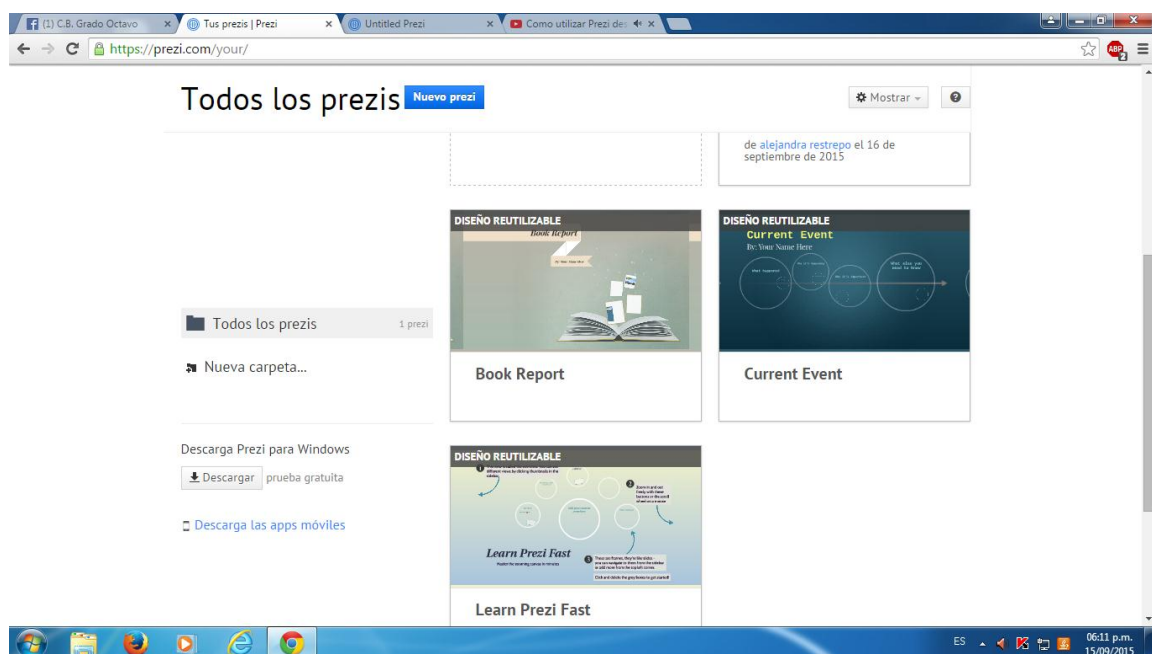
**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En esta captura de pantalla se puede evidenciar que los estudiantes están utilizando el Facebook, para socializar acerca de la actividad propuesta en clase la cual buscaba indagar acerca de los posibles conocimientos que los estudiantes puedan tener acerca de la herramienta Prezi. También se observa los diferentes procesos en la interacción que existe entre los estudiantes al dar “like” en contenidos que son de interés o entretenidos para ellos. Se evidencia el uso constante que le dan a varias aplicaciones como lo son los juegos en el cual se muestra en la parte derecha de la pantalla, en aplicaciones el uso de ocho juegos, las actividades

que se evidencian en juegos son veinte, así mismo se puede observar la tendencia de gustos en los grupos a los que están siguiendo, se evidencian los siguientes grupos: C.B Grado octavo, Nacional rey de copas, Orgullosa de ser... Malumaniaticas, The latin boy, El pequeño gigante. También se puede ver que acceden a varias formas de entretenimiento de una forma simultánea al mismo tiempo que realizan las actividades propuestas en las clases.

Tabla 5. Diario de campo general.

**Investigadoras Diana M. Giraldo**  
**Liliana P. Muñoz**

**Hora: 4:30 p.m Fecha: 15/09/2015**  
**Pantallazo No. 2**

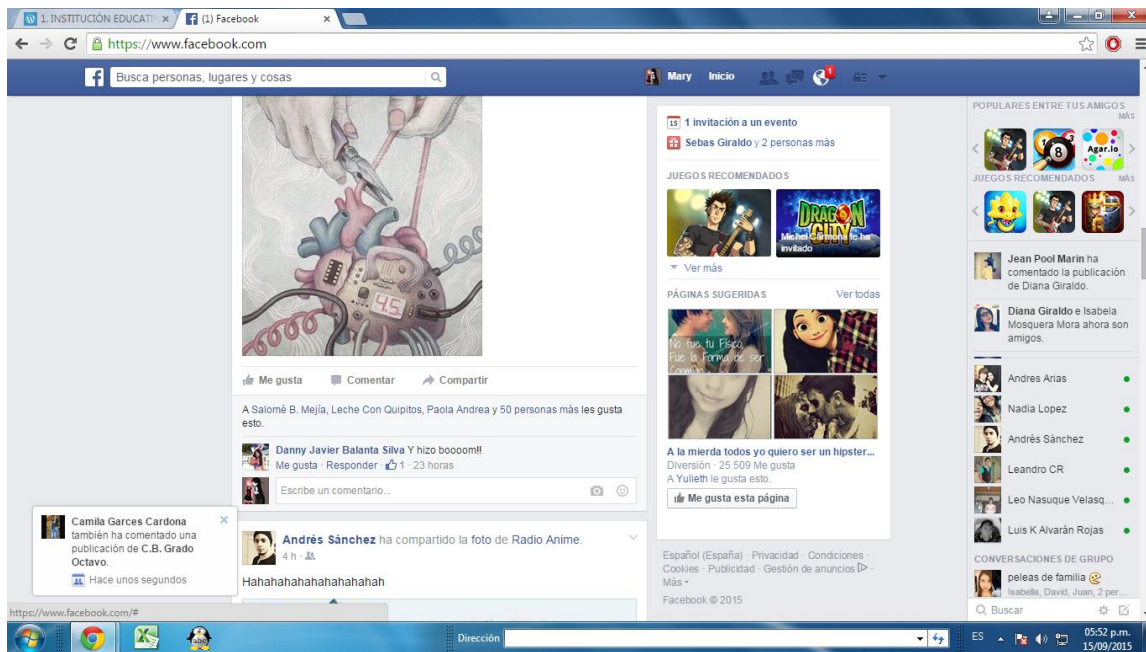


**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En esta captura de pantalla se observa que los estudiantes están haciendo uso de diferentes herramientas, como Facebook, YouTube y Prezi. En un inicio se les pidió a los estudiantes responder las preguntas planteadas en el muro posteriormente se les planteó la actividad de exploración en la interfaz de la herramienta prezi, se puede observar según el orden de las ventanas abiertas que se presentan varios momentos, un primer momento es identificar en el facebook las tareas que se les fueron asignadas por las docentes en clase, un segundo momento se ve en la segunda ventana la cual indica que los estudiantes están haciendo un recorrido por la interfaz de prezi para conocer el uso y posibilidades que ofrece esta aplicación, se puede apreciar que tienen varias opciones de plantillas reutilizables, un tercer momento se puede ver como hacen utilización de las diferentes herramientas que son ofrecidas en el mundo virtual y que sirven de gran apoyo para encontrar información ya sea para cuestiones educativas o diversión, en este caso los estudiantes tienen una cuarta ventana la cual permite ver que hacen uso de youtube para buscar tutoriales que les sirva en el proceso de aprendizaje para la utilización de la herramienta prezi.

Tabla 6. Diario de campo general.

Investigadoras *Diana M. Giraldo*  
*Liliana P. Muñoz*

*Hora: 4:30 p.m Fecha: 15/09/2015*  
*Pantallazo No. 3*



**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En esta captura de pantalla observamos una primera pestaña abierta la cual dirige al blog que utilizan para visualizar todas las actividades propuestas por el profesor Harry quien es el docente de planta de la institución. Los estudiantes usan el blog en todas las clases y también buscan información importante para desarrollar las actividades propuestas. Así mismo se puede observar que los estudiantes comparten imágenes y comentan acerca de los contenidos que les parecen interesantes, también se puede ver que tienen una tendencia a dar “like” a contenidos que se relacionan con las preferencias que estos muestran. Una característica importante es que en la mayoría del tiempo que usan el Facebook tienen el chat abierto y de esta forma surgen procesos comunicativos que denotan un interés por estar conectados con los otros en el mundo virtual. Se evidencia que más estudiantes siguen uniéndose al grupo C.B. Grado octavo.

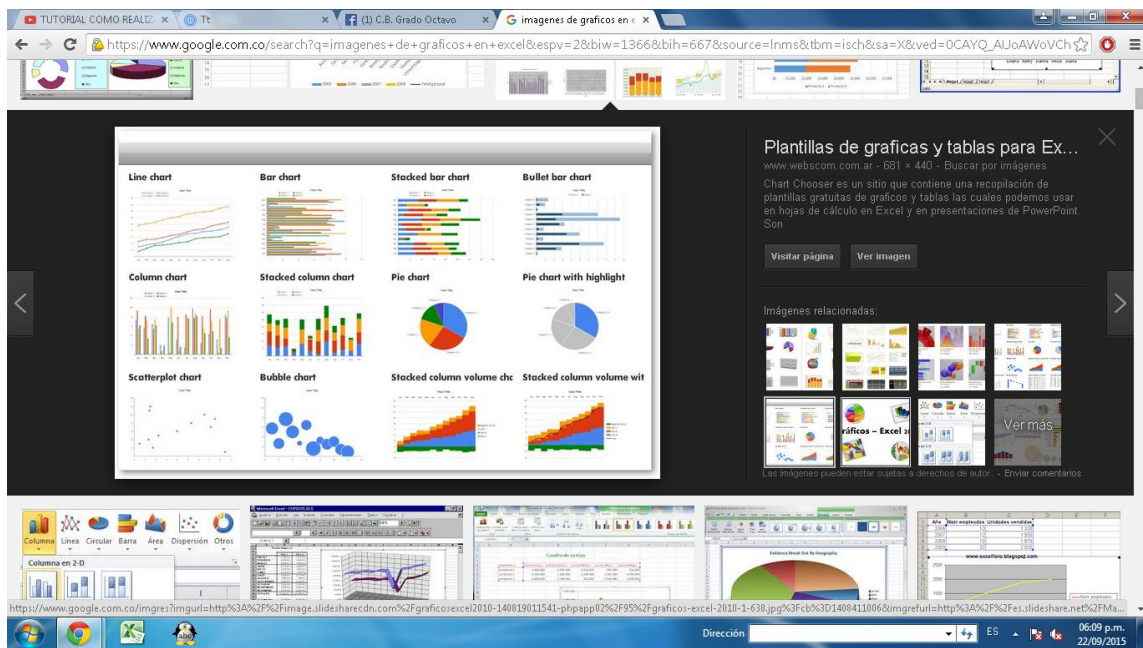
*Segunda sesión de clase:*

En ésta segunda sesión se otorgaron las pautas para realizar la actividad utilizando la misma herramienta con la que trabajaron en la clase pasada, donde el objetivo principal, era realizar un tutorial en Prezi, sobre las gráficas en Excel.

*Tabla 7. Diario de campo general.*

*Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz*

*Hora: 4:30 p.m Fecha: 22/09/2015  
Pantallazo No. 1*



**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En ésta captura de pantalla se evidencian las diferentes actividades que realiza el estudiante simultáneamente durante la hora de clase propuesta para realizar la actividad; en la primera pestaña se puede ver que el estudiante tiene abierto Youtube, donde buscó información pertinente para poder desarrollar el ejercicio, en éste caso es un video tutorial sobre cómo realizar gráficas en Excel; en la segunda pestaña tiene abierto el Prezi, donde pretende realizar su ejercicio (Tutorial de Excel); en la tercera pestaña visualizamos la página de Facebook, abierta precisamente en el grupo creado por las investigadoras con finalidad educativa, y en la última pestaña abierta encontramos el buscador de Google, donde se evidencia que los chicos están buscando material de apoyo que les servirá para complementar la actividad.

Tabla 8. Diario de campo general.

Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz

Hora: 4:30 p.m Fecha: 22/09/2015  
Pantallazo No. 2

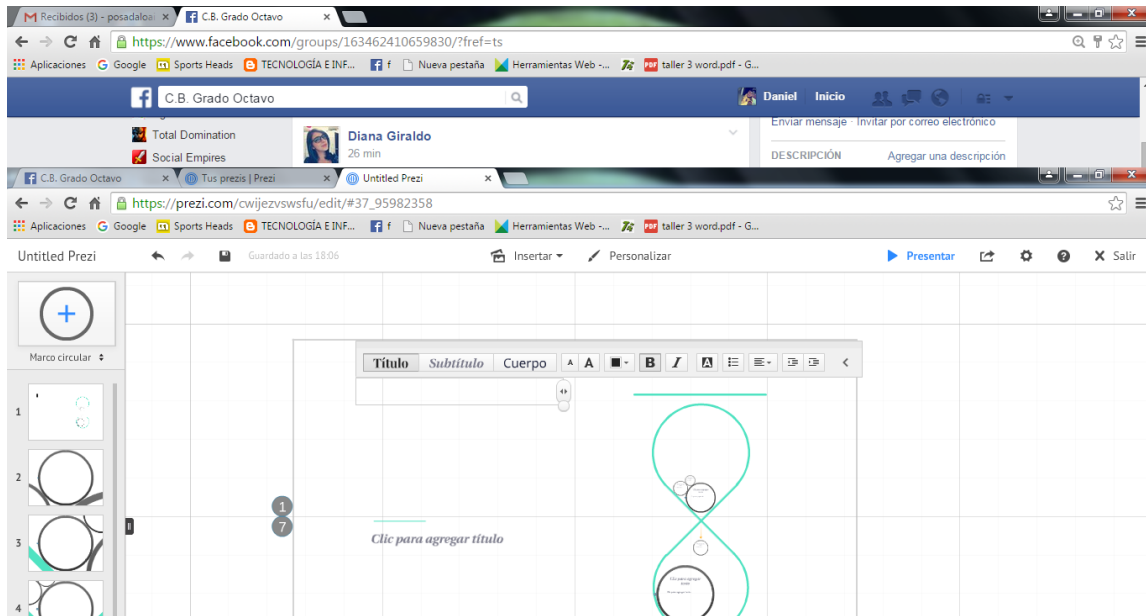


**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En la presente captura de pantalla se puede visualizar la actividad desarrollada por los estudiantes, donde se evidencia el deseo por realizar un ejercicio bien hecho. En la primera pestaña nuevamente encontramos abierto el grupo de Facebook, donde seguramente están compartiendo con sus compañeros información y están consultando la actividad para desarrollar el ejercicio; en la segunda pestaña se puede visualizar el inicio del Prezi; en la siguiente pestaña (la cual corresponde a la captura de pantalla) los estudiantes están ejecutando la actividad propuesta. Dentro de la captura de pantalla se puede visualizar una descripción corta del ejercicio, varios pantallazos de ejemplos y los titulares de la actividad. Por tal razón se evidencia el interés del estudiante por ejecutar correctamente el ejercicio, ya que con el solo hecho de aprender a manejar el Prezi para realizar la actividad se demuestra interés por la misma.

Tabla 9. Diario de campo general.

*Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz*

*Hora: 4:30 p.m Fecha: 22/09/2015  
Pantallazo No. 3*



**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En el anterior pantallazo cabe anotar que tiene doble captura de pantalla, es decir, los estudiantes realizaron un pantallazo y cuando lo estaban acomodando en el Paint realizaron otro pantallazo nuevamente. En la parte superior podemos encontrar dos pestañas en el navegador, en la primera pestaña se muestra abierto el correo electrónico con 3 mensajes sin leer, en la segunda pestaña encontramos el Facebook justamente abierto en el grupo de trabajo creado para trabajar con los estudiantes, el cual no muestra ninguna notificación reciente, lo que significa que fue revisado muy recientemente antes de realizar la captura de pantalla. En la parte inferior, encontramos nuevamente las pestañas del navegador pero con información diferente, en la primera pestaña encontramos nuevamente el grupo de Facebook abierto, en la segunda pestaña encontramos el inicio del Prezi y en la tercera pestaña encontramos el tutorial abierto como se ve en el pantallazo; respecto al tutorial, podemos denotar que los estudiantes se encuentran realizando la construcción del contenido que debe ir dentro de la actividad, por lo tanto vemos como el diseño ya fue escogido, que ya tienen un poco de información recolectada y que el ejercicio está siendo desarrollado según las indicaciones que se propusieron con anterioridad en el grupo de Facebook.

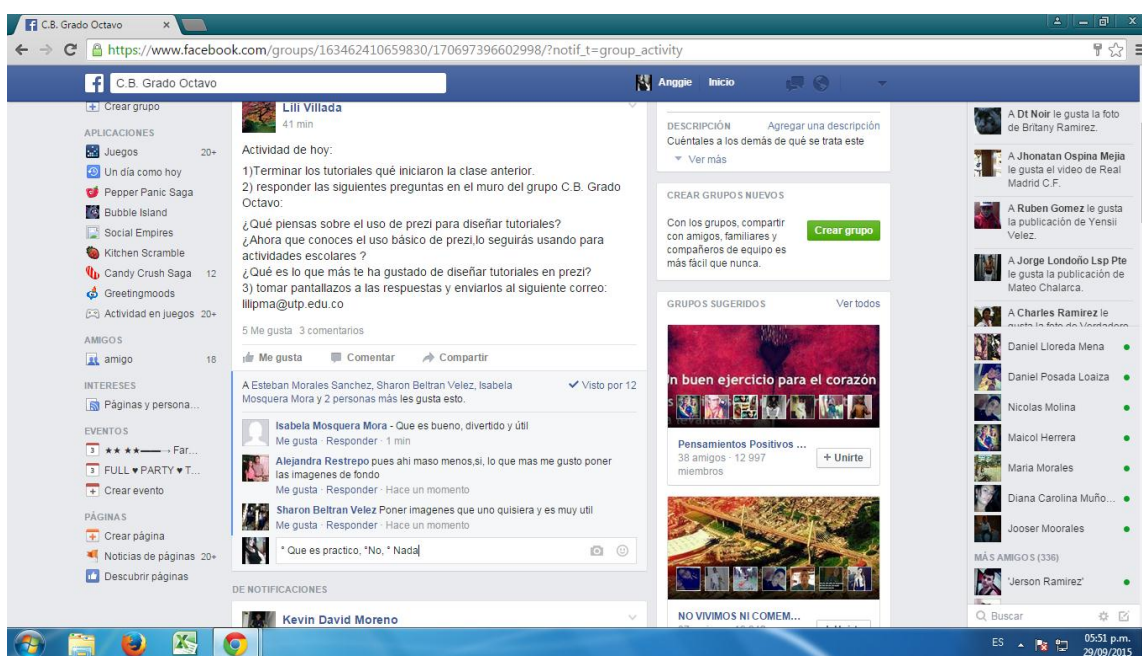
*Tercera sesión de clase:*

Los estudiantes dedicaron una sesión más para terminar el ejercicio propuesto por las docentes.

*Tabla 10. Diario de campo general.*

*Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz*

*Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015  
Pantallazo No. 1*



**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** Aquí podemos observar que la estudiante se encuentra interactuando en el grupo de Facebook creado para que los estudiantes visualizaran la actividad y procedieran a realizarla. En la captura de pantalla se puede ver claramente que la estudiante se disponía a realizar un comentario en el post realizado con anterioridad por una de las docentes, donde contesta las preguntas sugeridas en el mismo. Podemos observar que tiene dos exploradores abiertos donde seguramente en el otro se encuentra haciendo actividades diferentes a las planteadas por las docentes.

Tabla 11. Diario de campo general.

*Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz*

*Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015  
Pantallazo No. 2*



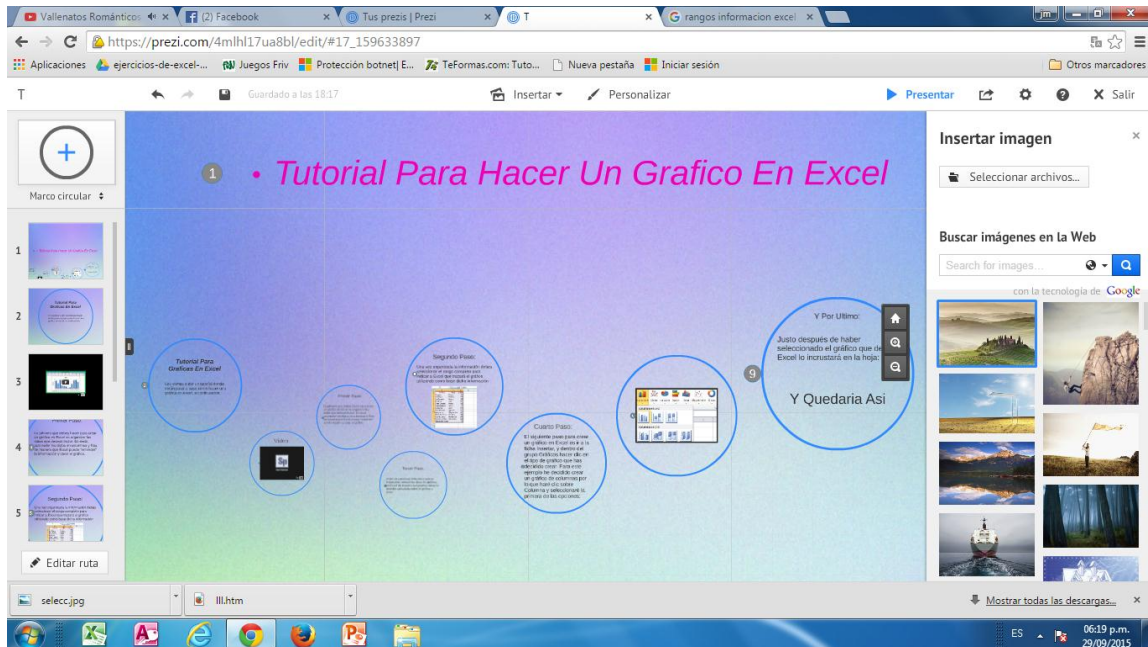
**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En esta etapa podemos apreciar que los estudiantes ya han realizado un recorrido por la aplicación Prezi y se les plantean una serie de preguntas acerca de cómo fue la experiencia que tuvieron al usar dicha herramienta. En esta captura de pantalla se puede observar que están haciendo uso del muro en Facebook para responder las preguntas, se nota una clara tendencia a seguir utilizando la herramienta Prezi. También podemos notar con las notificaciones que el grupo tiene una alta participación por parte de los estudiantes, además, la persona que está utilizando este perfil también se encuentra haciendo el uso del chat, seguramente con alguna compañera del salón, con la cual tal vez pretenda intercambiar información.



Tabla 12. Diario de campo general.

**Investigadoras Diana M. Giraldo**  
**Liliana P. Muñoz**

**Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015**  
**Pantallazo No. 3**



**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** La captura de pantalla nos muestra que los estudiantes han realizado ya gran parte del tutorial, de manera muy organizada se ve la diagramación del mismo con su respectivo título y contenido. En la primera pestaña del navegador, podemos ver que los estudiantes tienen abierto Youtube, pero ésta vez no están buscando contenidos para el tutorial si no que están escuchando música, en la segunda pestaña encontramos el Facebook abierto, no precisamente en el grupo, tal vez en su muro o en el inicio del mismo, en la siguiente pestaña encontramos el inicio del Prezi dando paso a la siguiente pestaña la cual es la que corresponde a la captura de pantalla y para finalizar en la última pestaña encontramos el buscador de Google abierto, donde los estudiantes buscan información relacionada con el ejercicio planteado en el grupo de Facebook.

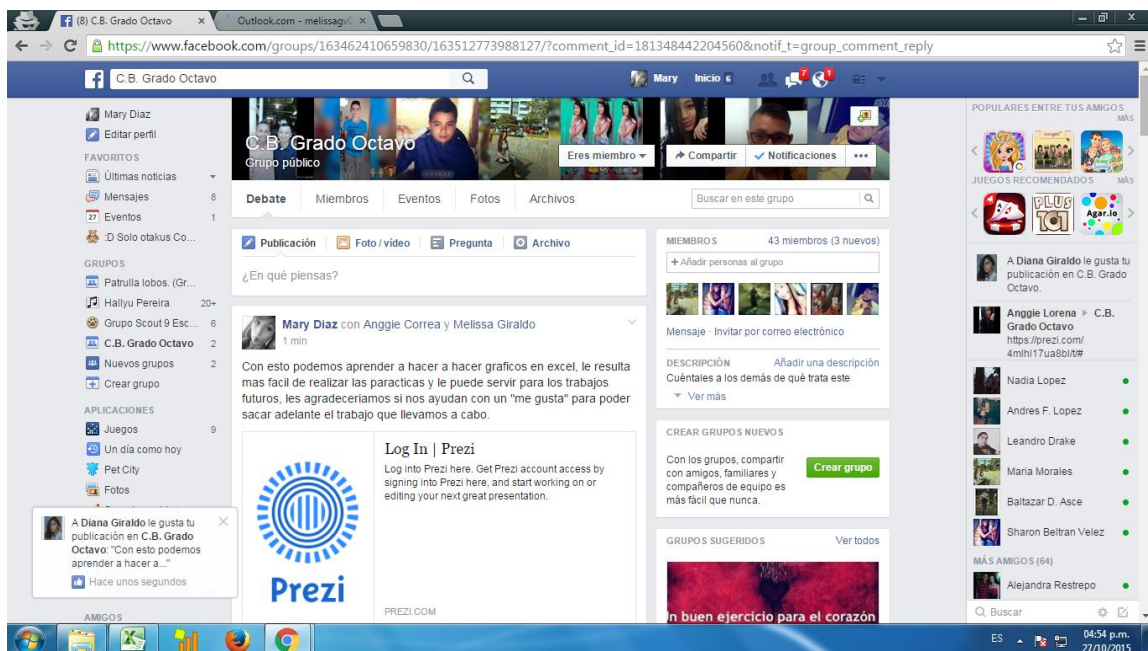
*Cuarta sesión de clase:*

En ésta última sesión se cierra el ciclo de la secuencia didáctica, con la publicación de los ejercicios realizados por los estudiantes en el muro del grupo “C.B. Grado Octavo” creado previamente en Facebook.

*Tabla 13. Diario de campo general.*

**Investigadoras Diana M. Giraldo**  
**Liliana P. Muñoz**

**Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015**  
**Pantallazo No. 1**



**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En ésta última etapa de la implementación, es posible visualizar que se encuentran haciendo las respectivas publicaciones en Facebook de los trabajos propuestos por las docentes en días anteriores, ya que en la captura de pantalla se evidencian las publicaciones realizadas por la estudiante donde especifica el contenido que está publicando y adjunta el enlace del tutorial que previamente realizó en Prezi. También se puede detallar que la estudiante además de realizar el ejercicio en Facebook también se encuentra comunicándose con sus demás compañeros por chat, ya que en la bandeja de entrada se pueden visualizar 7 mensajes, además también podemos observar que dentro de la página hay movimiento constante, ya que en la misma también encontramos una notificación, que hace referencia al contenido de la página en específico.

Tabla 14. Diario de campo general.

**Investigadoras Diana M. Giraldo**  
**Liliana P. Muñoz**

**Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015**  
**Pantallazo No. 2**



**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** Aquí podemos detallar que el estudiante además de presentar su ejercicio en Prezi publicado en Facebook, también se encuentra jugando online, ya que en una de las pestañas del navegador se encuentra la página “agar.io” abierta, la cual es un videojuego de navegador del tipo multijugador masivo en línea. En las dos pestañas restantes encontramos el tutorial de Prezi abierto en ambas. En la parte inferior de la captura de pantalla, se pueden apreciar las descargas que están realizando los estudiantes en el navegador, las cuales son contenidos ajenos a las actividades propuestas por las docentes, reafirmando nuevamente que los estudiantes se encuentran realizando más actividades simultáneamente.

Tabla 15. Diario de campo general.

**Investigadoras Diana M. Giraldo  
Liliana P. Muñoz**

**Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015  
Pantallazo No. 3**



**DESCRIPCIÓN DETALLADA:** En la captura de pantalla podemos apreciar que el estudiante realizó en el grupo de Facebook la publicación de su tutorial en Prezi, donde explicó a sus compañeros por qué deben darle “like” a su publicación. Además también se puede apreciar la interacción que los estudiantes están teniendo ya que se pueden observar tres mensajes en la bandeja de entrada de su chat, y adicional a esto también cuenta con una notificación, la cual nos permite inferir que el estudiante además de realizar la actividad también interactúa con otros aspectos diferentes en su perfil de Facebook. En la siguiente pestaña podemos observar que su unidad de Drive también se encuentra abierta, y para finalizar la última pestaña nos muestra el correo electrónico de Gmail en uso también.

#### 2.6.2.2. Diario de campo específico:

Este momento de análisis de información se especificó en recolectar las palabras que tuvieran relación con el objeto de estudio de la investigación para luego continuar con el proceso donde se pondrán los nombres de las categorías.

*Primera Sesión de clase:*

Análisis de los pantallazos de la primera sesión de clase con los estudiantes de grado octavo del Colegio Ciudad Boquía de la ciudad de Pereira.

*Tabla 16.* Diario de campo específico.

<b><i>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</i></b>	<b><i>Hora: 4:30 p.m Fecha: 15/09/2015 Pantallazo No. 1</i></b>
<i>Palabras que tengan que ver con la pregunta</i>	<i>Observaciones:</i>
<i>De investigación:</i>	
Facebook, clase, conocimientos, estudiantes, herramientas, proceso, interacción, like, contenidos, entretenimiento, aplicaciones, juegos, actividades, tendencias, grupos, formas, simultáneo, saberes.	
<b><i>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</i></b>	<b><i>Hora: 4:30 p.m Fecha: 15/09/2015 Pantallazo No. 2</i></b>
<i>Palabras que tengan que ver con la pregunta</i>	<i>Observaciones:</i>
<i>De investigación:</i>	
Pantalla, estudiantes, diferente, herramientas, Facebook, YouTube, preguntas, muro actividad, exploración, interfaz, ventanas, momentos, identificar, tareas, docentes, clase, recorrido, conocer, posibilidades, aplicación, opciones, plantillas, utilización, diferentes, mundo virtual, información, educativas, diversión, buscar, tutoriales, proceso, aprendizaje.	
<b><i>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</i></b>	<b><i>Hora: 4:30 p.m Fecha: 15/09/2015 Pantallazo No. 3</i></b>
<i>Palabras que tengan que ver con la pregunta</i>	<i>Observaciones:</i>
<i>De investigación:</i>	
Captura de pantalla, pantalla, observación, pestaña, dirige, blog , utilizan, visualizar, actividades propuestas, docente, institución, clases, buscan, información, importante, desarrollar, observar ,comparten, imágenes, comentan, contenidos, interesante, tendencia, like, relacionar, preferencias, características, importante,	

tiempo, Facebook, chat, surgen, procesos, comunicativos, denotar, interés, conectados, mundo virtual, evidencia, estudiantes, Grado.

*Segunda Sesión de clase:*

Análisis de los pantallazos de la segunda sesión de clase con los estudiantes de grado octavo del Colegio Ciudad Boquía de la ciudad de Pereira, se abstraieron las palabras clave que tuvieran relación con el objeto de estudio de la investigación.

*Tabla 17. Diario de campo específico.*

<b>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</b>	<b>Hora: 4:30 p.m Fecha: 22/09/2015 Pantallazo No. 1</b>
<i>Palabras que tengan que ver con la pregunta De investigación:</i>	<i>Observaciones:</i>
Captura de pantalla, evidencian, actividades, estudiante, simultáneamente, clase, propuesta, actividad, pestaña, Youtube, información, desarrollar, video, tutorial, graficas, Excel, Prezi, ejercicio, visualizamos, página, Facebook, grupo, investigadoras, finalidad, educativa, buscador, Google, evidencia, buscando, material, apoyo, complementar, actividad.	
<b>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</b>	<b>Hora: 4:30 p.m Fecha: 22/09/2015 Pantallazo No. 2</b>
<i>Palabras que tengan que ver con la pregunta De investigación:</i>	<i>Observaciones:</i>
Pantalla, visualizar, actividad desarrollada, estudiantes, evidencia, Facebook, compartiendo, compañeros, información, consultando, actividad, desarrollar, ejercicio visualizar, Prezi, ejecutando, actividad, propuesta, captura de pantalla, descripción, pantallazos, ejemplos, titulares, actividad, interés, ejecutar, ejercicio, aprender, realizar, actividad, demuestra, interés.	

---

**Investigadoras Diana M. Giraldo** **Hora: 4:30 p.m Fecha: 22/09/2015**  
**Liliana P. Muñoz** **Pantallazo No. 3**

---

*Palabras que tengan que ver con la pregunta* *Observaciones:*  
*De investigación:*

---

Correo electrónico, navegador, Facebook  
 Pantallazos, mensajes, estudiantes, notificación,  
 información, Prezi, tutorial, contenido, diseño.

*Tercera Sesión de clase:*

Análisis de los pantallazos de la tercera sesión de clase con los estudiantes de grado octavo del Colegio Ciudad Boquía de la ciudad de Pereira, se abstraieron las palabras clave que tuvieran relación con el objeto de estudio de la investigación.

*Tabla 18. Diario de campo específico.*

---

**Investigadoras Diana M. Giraldo** **Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015**  
**Liliana P. Muñoz** **Pantallazo No. 1**

---

*Palabras que tengan que ver con la pregunta* *Observaciones:*  
*De investigación:*

---

Estudiantes, interactúan do, grupo, Facebook,  
 captura de pantalla, exploradores, docentes.

---

**Investigadoras Diana M. Giraldo** **Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015**  
**Liliana P. Muñoz** **Pantallazo No. 2**

---

*Palabras que tengan que ver con la pregunta* *Observaciones:*  
*De investigación:*

---

Etapas, estudiante, aplicación, prezi, herramienta,  
 captura de pantalla, muro, Facebook, notificaciones,  
 perfil, chat, salón, información.

---

**Investigadoras Diana M. Giraldo** **Hora: 4:30 p.m Fecha: 29/09/2015**  
**Liliana P. Muñoz** **Pantallazo No. 3**

---

*Palabras que tengan que ver con la pregunta* *Observaciones:*  
*De investigación:*

---

Etapas, estudiantes, herramienta, Prezi,  
 actividades, clases, desarrollo, creación,

tutorial, contenido, realización, gráficas, Excel, docente, estudio, institución, observa, articulado, saberes, conceptos, aprendizajes, formales, Facebook, red social, compartir, socializar, diferentes, actividades, captura de pantalla, compañeros, like.

*Cuarta Sesión de clase:*

Análisis de los pantallazos de la tercera sesión de clase con los estudiantes de grado octavo del Colegio Ciudad Boquía de la ciudad de Pereira, se abstraieron las palabras clave que tuvieran relación con el objeto de estudio de la investigación.

*Tabla 19. Diario de campo específico.*

<b>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</b>	<b>Hora: 4:30 p.m Fecha: 27/10/2015 Pantallazo No. 1</b>
<i>Palabras que tengan que ver con la pregunta De investigación:</i>	<i>Observaciones:</i>
Captura de pantalla, estudiantes, actividad, docentes, evidencia, publicación, realizada, tutorial, Prezi, compañeros, likes.	
<b>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</b>	<b>Hora: 4:30 p.m Fecha: 27/10/2015 Pantallazo No. 2</b>
<i>Palabras que tengan que ver con la pregunta De investigación:</i>	<i>Observaciones:</i>
Captura de pantalla, estudiante, realizó, grupo, Facebook, publicación, tutorial, Prezi, compañeros, like, interacción, observar, mensajes, bandeja de entrada, chat, cuenta, notificación, inferir, realizar, actividad, interactúa, perfil, pestaña, Drive, correo electrónico, Gmail.	
<b>Investigadoras Diana M. Giraldo Liliana P. Muñoz</b>	<b>Hora: 4:30 p.m Fecha: 27/10/2015 Pantallazo No. 3</b>
<i>Palabras que tengan que ver con la pregunta De investigación:</i>	<i>Observaciones:</i>
Captura de pantalla, estudiante, realizó, ejercicio, docentes, Facebook, observar, tutoriar, Prezi,	



publicado, grupo, interacciones, bandeja de entrada, mensajes, notificaciones, pestañas, páginas, inicio, publicaron.

### 2.6.2.3. Palabras que se escriben igual:

Este momento de análisis de información se enfocó en recolectar las palabras que tuvieran relación con el objeto de estudio de la investigación para luego continuar con el proceso donde se pondrán los nombres de las categorías.

*Tabla 20.* Palabras que se escriben igual.

---

Facebook 52.	Autónomo 8	Clase 17	Conocimientos 7.
Estudiantes 37	Herramientas 21.	Preferencias 3	Proceso 14.
Visualizar 16	Interacción 3.	Virtual 7	Like 7
Contenidos 16.	Video 9	Entretenimiento 5	Aplicaciones 7
Imagen 4	Aplicación 18	Juegos 3	Divertido 5
Actividades 18	Actividad 27	Muro 12	Tendencias 1
Tendencia 2	Momentos 5	Grupos 5	Grupo 20
Mensajes 3	Simultáneamente 4	Simultáneo 4	Publicaciones 4
Aprendizaje 12	Información 22	Saberes 4	Exploración 6
Explorar 4	Exploratoria 2	Docentes 16	Relación 7
YouTube 19	Interfaz 12	Identificar 6	Conocer 4
Compartir 7	Evidencia 17	Pantalla 18	Captura de pantalla 20
Dinámica 2	Navegación 8	Socialización 6	Conocer 4
Observación 9	Articular 8	Página 6	Pestañas 7
Tutoría la 5	Google 5	Red social 4	Power Point 4
Excel 15	Word 5	Paint 6	Prezi 25

#### 2.6.2.4. Subcategorías:

En esta parte del proceso se da la agrupación y creación de las subcategorías, que serán parte importante del proceso del análisis de la información y seguidamente darán cuenta para la creación de las categorías emergentes.

### **APLICACIONES**

Virtual, Facebook, red social, Youtube, Google, Prezi, buscador, plantilla, página, muro, perfil, conectados, pantallas.

**Justificación:** El concepto de cibercultura como estructura para comprender las diferentes dinámicas que surgen del uso del Internet como prácticas, procesos e interacciones virtuales, aporta a la comprensión de la pregunta de investigación ¿cómo se da la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento por medio de la red social Facebook de los estudiantes de grado octavo del colegio Ciudad Boquia? ya que siendo la cibercultura un intercambio cultural de interacciones en el ciberespacio, se pudo determinar que el Facebook pertenece a ese intercambio cultural ya que a través de este los estudiantes realizan prácticas culturales, cotidianas o especializadas según sea el proceso que se esté dando, independientemente si están en un momento de ocio o de aprendizaje formal. Por medio de esta categoría se lograron visibilizar varios momentos en la relación que se da entre aprendizaje formal y entretenimiento, uno de los momentos visibilizados se identificó en la primera fase de aplicación de los instrumentos de investigación en el colegio Ciudad Boquia, donde se les pidió a los estudiantes realizar un tutorial

en la herramienta Prezi, ejercicio que realizaron los estudiantes con mucha facilidad articulando la herramienta Prezi con YouTube, Facebook, Excel y word logrando aplicar saberes previos y socializando por medio del Facebook el aprendizaje que surgió de las diferentes interacciones.

## **DISTRACCIÓN**

Entretenimiento, Juegos, divertido, preferencias, interés, simbolizar, video.

**Justificación:** Teniendo en cuenta que las distracciones se presentan constantemente y en cualquier lugar, no podemos obviar las que se nos presentan también en el ciberespacio donde debemos prestar más atención, ya que en internet se puede tener la posibilidad de administrar el tiempo a conveniencia, y sobre todo de buscar los contenidos que desee visualizar en el momento. Teniendo en cuenta lo anterior ésta categoría llamada distracción hace un aporte significativo a la pregunta de investigación: ¿cómo se da la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento por medio de la red social Facebook de los estudiantes de grado octavo del colegio Ciudad Boquia?, en la medida en que para lograr un aprendizaje significativo es importante contemplar las distracciones como parte del proceso de aprendizaje.

## **RECURSOS**

Herramientas, pestañas, aplicaciones, Power Point, Excel, tutorial, interfaz, word, recursos, diseño.

**Justificación:** Esta categoría emergente resulta de gran importancia ya que lo que se busca es comprender cómo se da la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento a través del Facebook, es precisamente por medio de la utilización de estos recursos digitales que surgen formas dinámicas de comunicación, así mismo por medio de estos recursos se crean contenidos que ayudan en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta que muchos de estos son fuentes de diversión a la vez que fuentes educativas que se articulan y procesan para generar conocimiento. Por medio de estos recursos por medio de estos recursos es posible. Compartir y adquirir nuevos aprendizajes integrando texto, imagen, audio, animación, video, elementos de software, documentos y todos estos materiales que sirven como mediadores en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

## **INTERCONNECTIVIDAD**

Interacción, navegación, like, socialización, explorado, observación, publicaciones simultáneamente, mensajes, compartir, dinámica, enlace, actividades, notificaciones, conectados, sitios, multidimensional, producir, chat, asociación.

**Justificación:** Ésta categoría emergente llamada interconectividad, es importante en la medida que sin el proceso que este mismo término nos proporciona no sería posible hacer una construcción de conocimiento, en nuestro caso, la interconectividad jugó un papel importante en la medida que los estudiantes necesitaban comunicarse entre ellos, para poder desarrollar el ejercicio propuesto por las docentes. Es aquí donde la interacción, la navegación, la socialización, exploración entre otros de los conceptos que se encuentran dentro de la categoría

hacen que el estudiante pueda construir su conocimiento, como lo fue en éste caso el tutorial de Excel.

## **CONOCIMIENTO**

Conocer, identificar, evidencia, tendencia, buscar, practica, lenguaje, palabras, conocimientos, aprendizaje, saberes, educativas, autónomo, simbolizar, saberes previos, respuestas, preguntas, opiniones, contenidos, información, imagen, tareas.

**Justificación:** Éste concepto está estrechamente relacionado con la habilidad para usar la tecnología digital, Las diferentes formas de aprendizaje se relacionan con la manera en que se organiza, evalúa, transmite y se comprende la información por medio de las tecnologías digitales. Siendo el Facebook una red social compuesta por diferentes herramientas, juegos y aplicaciones, Resulta importante reconocer que los estudiantes lograron introducir dinámicas que surgieron en la formalidad educativa, introduciendo estas a través del Facebook y transformando la formalidad en procesos más libres que no dejan de lado lo educativo, sino que lo transforman a nuevas formas de aprendizaje. Respondiendo a uno de los objetivos específicos se lograron identificar algunas características del aprendizaje formal y el entretenimiento en Facebook, una de las características es el aprendizaje colaborativo el cual surge de la colaboración e interacción entre los estudiantes a través de los muros y las diferentes opciones de comunicación que ofrece el Facebook.

#### 2.6.2.5 Categorías Emergentes:

Son resultado del análisis y reagrupación de las subcategorías, las cuales dieron como resultado tres categorías importantes que ayudaron a identificar las características y los momentos donde se daba el aprendizaje formal y el entretenimiento.

### **RECURSO DIGITALES**

Virtual, Facebook, red social, YouTube, Google, Prezi, buscador, plantilla, página, muro, perfil, conectados, pantallas, Herramientas, pestañas, aplicaciones, Power Point, Excel, tutorial, interfaz, Word, recursos.

### **Justificación**

Dentro de las conclusiones que surgieron de esta categoría, se puede plantear que el uso de las diferentes aplicaciones se articula con los contenidos que ofrece cada aplicación, de esta forma se presentan momentos en los que aparece la interacción entre los estudiantes así mismo por medio de estas interacciones los estudiantes se comunican, comparten, consumen e intercambian opiniones. Esto apunta a que existen aspectos que destacar de las aplicaciones como lo son trabajar de manera conjunta, el grado de implicación de los estudiantes en la red y la posibilidad de crear grupos de trabajo. En las actividades planteadas en la secuencia didáctica aplicada al grado octavo, se evidencio la preferencia por algunas aplicaciones como Facebook y YouTube en las cuales la colaboración fue muy común entre los estudiantes. Los recursos en línea de la Web 2.0, además de ser herramientas con las que los estudiantes acceden y comparten la información, también se

convirtieron en instrumentos que favorecen las diferentes interacciones. Está categoría resulta de gran importancia ya que lo que se busca es comprender cómo se da la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento a través de Facebook; es precisamente por medio de la utilización de estos recursos digitales que surgen formas dinámicas de comunicación, así mismo por medio de estos recursos se crean contenidos que ayudan en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta que muchos de estos son fuentes de diversión y a la vez fuentes educativas que se articulan y procesan para generar conocimiento. Por medio de estos recursos es posible compartir y adquirir nuevos aprendizajes integrando texto, imagen, audio, animación, video, elementos de software, documentos y todos estos materiales que sirven como mediadores en el proceso de enseñanza - aprendizaje. En este punto se identificó que Facebook como recurso digital ofrece múltiples opciones al momento de compartir información con otros, pero más que eso ofrece la opción de personalizar lo que se emite. De esta forma se pudo identificar que los estudiantes del grado octavo usan con gran frecuencia estas ayudas virtuales al momento de compartir los diferentes contenidos, a causa de esto también se identificó la importancia de los “likes”, y los comentarios que se dieron a partir de las publicaciones hechas.

#### **ENTRETENIMIENTO:**

Entretenimiento, juegos, divertido, preferencias, interés, simbolizar, video, interacción, navegación, like, socialización, explorado, observación, publicaciones

simultáneamente, mensajes, compartir, dinámica, enlace, actividades, notificaciones, conectados, sitios, multidimensional, producir, chat, asociación.

**Justificación:**

Teniendo en cuenta que las distracciones se presentan constantemente y en cualquier lugar, no se obviar las que se presentan también en el ciberespacio donde se debe prestar más atención, ya que en internet se puede tener la posibilidad de administrar el tiempo a conveniencia, y sobre todo de buscar los contenidos que desee visualizar en el momento. Por lo anterior ésta categoría llamada distracción hace un aporte significativo a la pregunta de investigación: ¿cómo se da la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento por medio de la red social Facebook de los estudiantes de grado octavo del colegio Ciudad Boquia?, en la medida en que para lograr un aprendizaje significativo es importante contemplar las distracciones como parte del proceso de aprendizaje. La diversión y el entretenimiento estuvieron presentes de forma itinerante en toda la secuencia didáctica que se aplicó en el aula de clase a los estudiantes de grado octavo del colegio Ciudad Boquia. Se logró determinar que los estudiantes presentaron trabajos más eficaces cuando se vieron motivados por algún tipo de diversión, es el caso de las actividades propuestas en clase, en las cuales una de estas tenía como objetivo que los estudiantes realizaran el ejercicio con un tema libre, pero siguiendo los parámetros propuestos por las docentes, el resultado de esta actividad fue que se desarrolló de forma normal y lograron culminar lo propuesto. A diferencia de la segunda actividad en la cual se les pidió a los estudiantes realizar un ejercicio bajo parámetros puntuales y un tema estructurado, el cual proponía realizar un tutorial en Prezi sobre el uso de gráficas



en Excel que debía ser publicado en el grupo creado en Facebook llamado “C.B. Grado 8vo”. De inmediato se notó un cambio en la forma de realizar dicho ejercicio, se denotó por parte de los estudiantes más motivación a la hora de hacer buenos diseños y tuvieron mucho cuidado con el contenido, al mismo tiempo se pudo evidenciar como articulaban YouTube, Google, Excel y Facebook buscando información para realizar el tutorial teniendo en cuenta los aprendizajes previos acerca de Excel, así mismo buscaron video-tutoriales como apoyo para realizar con eficiencia el contenido del tutorial propuesto. Uno de los factores que llevaron a identificar la diversión en este proceso fue que durante todas las actividades los estudiantes siempre tuvieron sus Facebook abiertos y por medio de estos mantuvieron contacto por medio del chat o en el muro del grupo creado para realizar este trabajo.

### **APRENDIZAJE**

Conocimientos, aprendizaje, saberes, educativas, autónomo, simbolizar, saberes previos, respuestas, preguntas, opiniones, contenidos, información, imagen, tareas, conocer, identificar, evidencia, tendencia, buscar, practica, lenguaje, palabras.

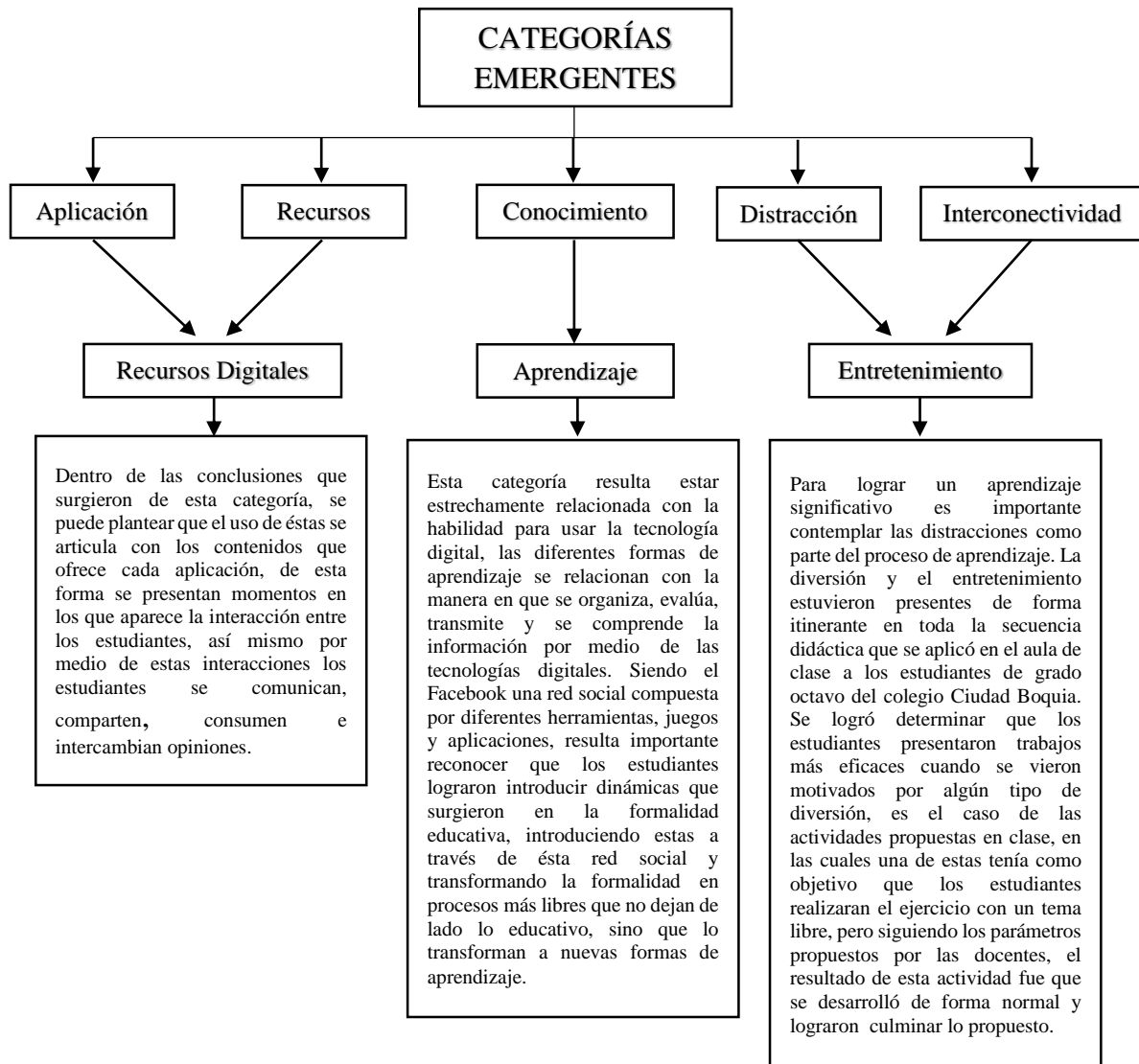
#### **Justificación:**

Esta categoría resulta estar estrechamente relacionada con la habilidad para usar la tecnología digital, las diferentes formas de aprendizaje se relacionan con la manera en que se organiza, evalúa, transmite y se comprende la información por medio de las tecnologías digitales. Siendo el Facebook una red social compuesta por diferentes herramientas, juegos y aplicaciones, resulta importante reconocer que los

estudiantes lograron introducir dinámicas que surgieron en la formalidad educativa, introduciendo estas a través de ésta red social y transformando la formalidad en procesos más libres que no dejan de lado lo educativo, sino que lo transforman a nuevas formas de aprendizaje. Respondiendo a uno de los objetivos específicos se lograron identificar algunas características del aprendizaje formal y el entretenimiento en Facebook, una de las características es el aprendizaje colaborativo el cual surge del trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes a través de los muros y las diferentes opciones de comunicación que ofrece Facebook. A partir de los contenidos emitidos y receptados se pudo identificar que efectivamente existe relación entre las diferentes aplicaciones para uso de entretenimiento y las tareas que fueron propuestas a los estudiantes, esto pudo verse en el transcurso de las actividades que se realizaron en Prezi, en las cuales se les pedía a los estudiantes realizar una presentación de cualquier tema de interés y posterior a esto debían utilizar el muro de Facebook para intercambiar ideas o simplemente compartir lo que pensaban de dicha actividad. El ejercicio resulto interesante puesto que los estudiantes de inmediato hicieron uso de las diferentes posibilidades que ofrece Facebook. Se entiende que esta primera actividad estaba enfocada a realizarse de manera libre y autónoma ya que podían realizar el ejercicio propuesto de un tema que fuera de la preferencia de estos. En la segunda actividad realizada con el grupo octavo, se pudo corroborar la relación que se da entre aprendizaje formal y entretenimiento ya que se les propuso a los estudiantes realizar un segundo ejercicio en Prezi, en el cual se establecieron unas pautas de trabajo donde los estudiantes debían utilizar las herramientas indicadas por las docentes y

así crear un tutorial tratando la temática de gráficas en Excel, dicho ejercicio no parecía ser muy emocionante para los estudiantes pero cuando se les propuso realizarlos y posteriormente subirlos al muro de Facebook se evidenció un momento de entusiasmo por parte de los estudiantes. Particularmente se identificaron dinámicas de aprendizaje por medio del intercambio de ideas, así mismo los “likes” en cada tutorial desataron opiniones y sugerencias que se realizaban entre los estudiantes. Se evidenció un mayor interés para realizar de manera eficaz los tutoriales tanto en la parte de diseño como en el contenido del mismo entregando como resultado que la relación entre aprendizaje formal y entretenimiento se presenta de manera espontánea ya que va de la mano con la autonomía de cada sujeto para emprender cualquier aprendizaje de forma natural. Sin embargo se considera que hace falta indagar más acerca de las relaciones que se entretienen entre aprendizaje formal y entretenimiento.

Figura 2.



## Capítulo 2

### Figuras y tablas

Las tablas y figuras junto con el texto deben ser puestos en la misma página donde son mencionados por primera vez en el texto. Las tablas y figuras grandes deben ser agregadas en una página separada. La tabla 1 es más grande que media página y por lo tanto fue agregada en una página para sí misma. La página antes de la figura debe ser una página llena de texto a menos que esta esté al final del capítulo. Esto aplica incluso si un párrafo debe ser dividido en varias páginas.

### 3. Título 2

Tablas y figuras deben ser puestas en páginas diferentes independientemente de su tamaño. No se debe dejar espacios en blanco en las páginas de texto, pero es posible dejar espacio en blanco en páginas que solo contienen tablas y figuras.

Título 3. Tablas y figuras pueden ser puestas en un apéndice al final de la tesis o disertación. Si se hace esto se debe estar seguro de indicar que las tablas y figuras están ubicadas en el apéndice. Esto puede ser a través de paréntesis o con pies de página. Es posible poner todas o solo algunas de las tablas y figuras en el apéndice, si todas las tablas y figuras son puestas en el apéndice se debe indicar que “Todas las tablas y figuras están ubicadas en el apéndice” después de la primera mención de una tabla o figuras..

Título 3. Los títulos de las tablas deben ser puestos sobre las mismas. En el caso de las figuras deben ser puestos debajo. Todas las tablas deben contar con mínimo 2 columnas y una fila de títulos. Las tablas deben contar a menos con 3 líneas divisorias.

Tabla 2. Instrumento de recolección: La entrevista.

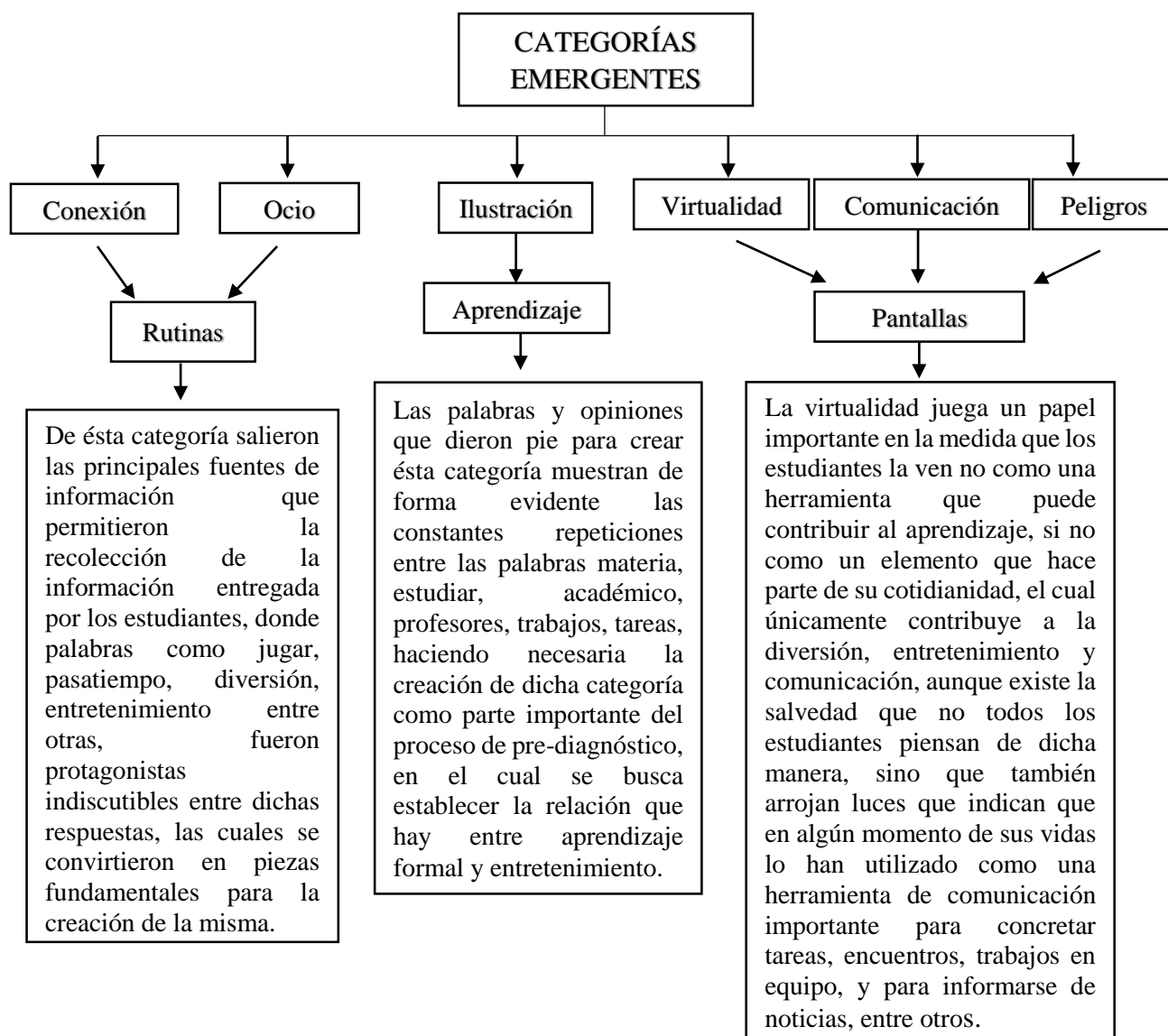
<i>Pregunta</i>	<i>Análisis de la pregunta</i>
¿Cuál es su opinión acerca de las redes sociales?	Ésta pregunta fue importante en la medida que a partir de las respuestas, se podría visualizar que pensamientos y opiniones sobre las redes sociales en especial de Facebook por parte de los estudiantes.
¿Alguna vez ha utilizado la red social Facebook para resolver tareas o como apoyo para algún trabajo solicitado por sus profesores?	Esta pregunta fue una de las más importantes de la entrevista, ya que según las respuestas que los estudiantes arrojaran darían las luces necesarias que permitirían saber que tan posible era comenzar a identificar relaciones entre aprendizaje formal y entretenimiento.
¿Cuáles son las actividades que más realiza en Facebook?	Las respuestas de esta pregunta nos proporcionarían un bosquejo de las actividades más frecuentes realizadas por los estudiantes mientras estuvieran online en la red social Facebook.
¿Considera que a través de Facebook se puede aprender algo?	En ésta pregunta se puede notar que las respuestas de los estudiantes debían ser lo más claras posibles, ya que dependiendo de éstas se podría realizar un prediagnóstico de uno de los objetivos específicos

### 3 CULMINACIÓN

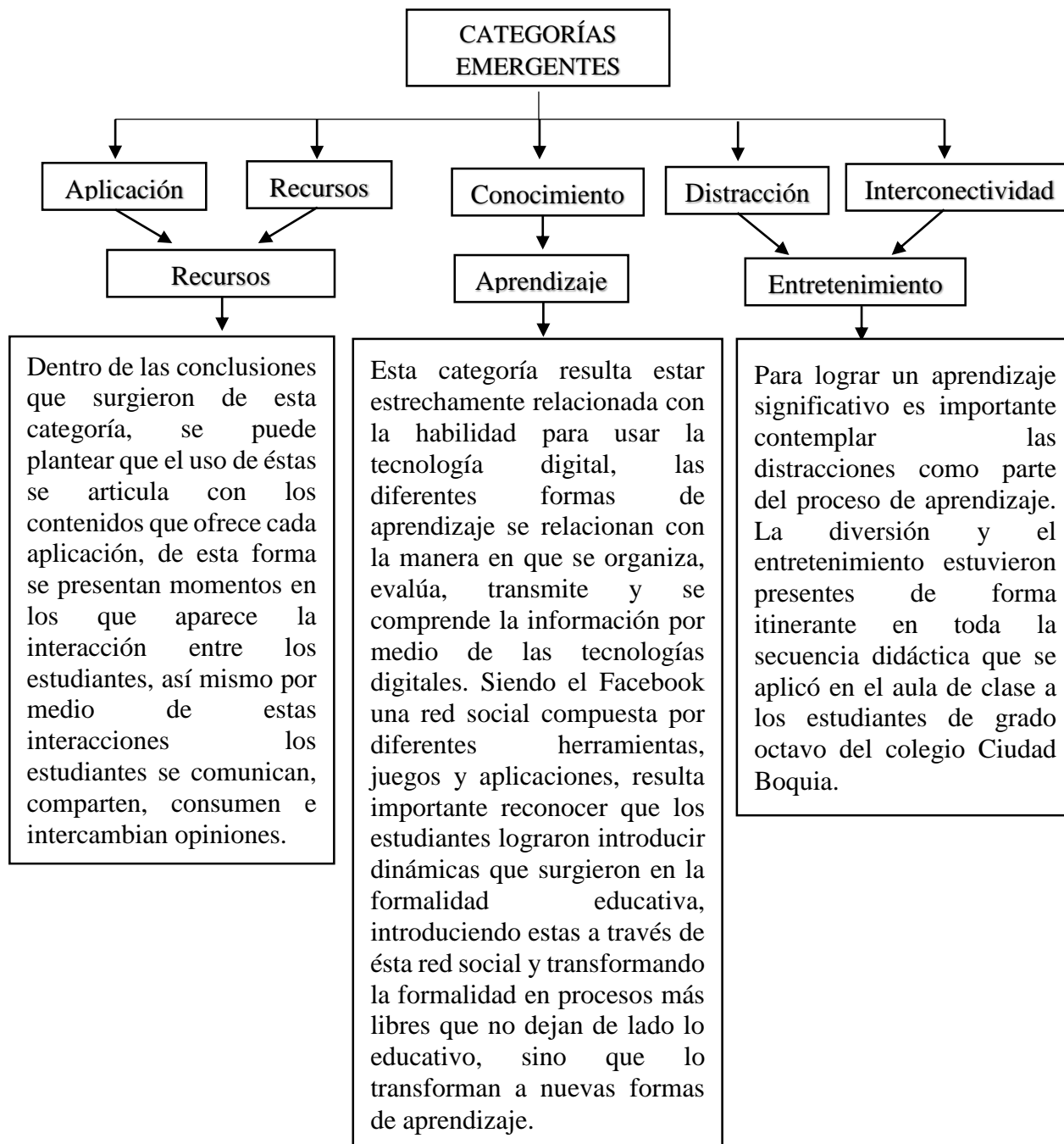
Este capítulo abordará la culminación del presente proyecto, en él se realizará la última reagrupación de las categorías emergentes que darán como resultado una macro categoría para posteriormente terminar con las respectivas conclusiones.

#### 3.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS – ESQUEMAS FINALES.

*Figura 3, Reagrupación de categorías – Entrevista.*



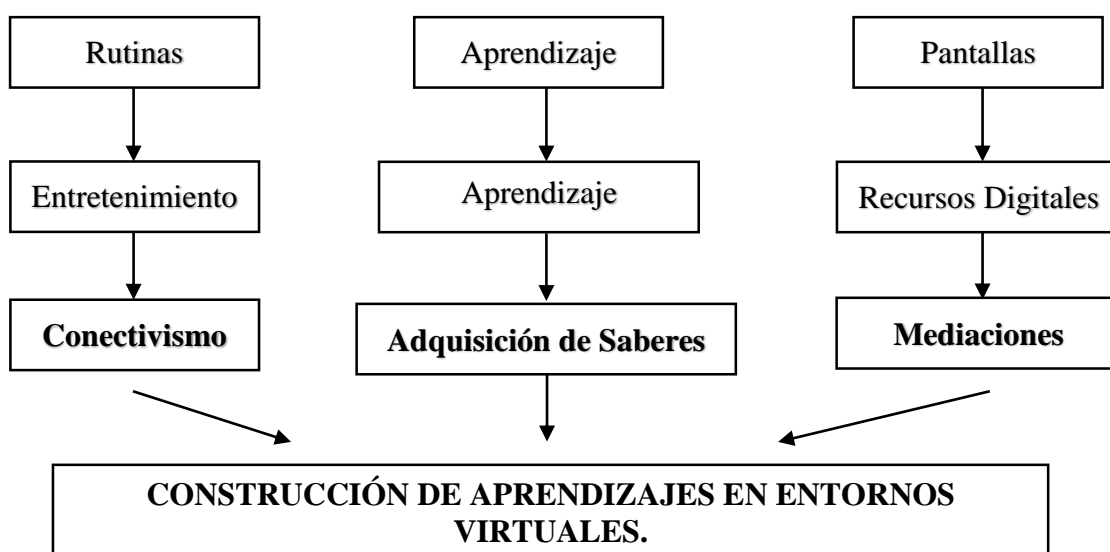
*Figura 4, Reagrupación de categorías – Etnografía Virtual.*





Los esquemas anteriores (*Ver figura 3 y figura 4*) son el resultado de la agrupación, comparación y filtraje del análisis de los datos recolectados con los dos instrumentos utilizados para la recolección de información que fueron, “entrevista semiestructurada” y “etnografía virtual” a través de pantallazos, los cuales se aplicaron a las dinámicas e interacciones que tuvieron a través del Facebook los estudiantes de grado a octavo del Colegio Ciudad Boquía de la ciudad de Pereira. Esta comparación entre estos dos esquemas de categorías, dejó como resultado conceptos que están relacionados con nuestra pregunta de investigación. Posteriormente, se unieron los subgrupos y se tomaron las características en común. El anterior proceso mencionado nos arrojó como resultado los conceptos que surgieron en la agrupación, tomamos los mismos y los esquematizamos para obtener resultados más exactos que nos llevan a responder a los objetivos planteados en este problema de investigación (*Ver figura 5*).

***Figura 5, Reagrupación de categorías emergentes de la entrevista y la etnografía virtual.***



**Conectivismo:**

Teniendo en cuenta que este trabajo de investigación tiene entre sus objetivos el identificar las características de entretenimiento y ocio que surgen desde el uso de Facebook por parte de los estudiantes, se ha determinado que las categorías “rutinas y entretenimiento” están estrechamente relacionadas desde las interacciones que tienen los estudiantes en el tiempo que están conectados al Facebook, dichas interacciones surgen de manera espontánea a la vez que de una forma itinerante ya que los estudiantes en el entorno de aprendizaje formal están siguiendo instrucciones de las docentes pero al mismo tiempo tienen momentos en los que ingresan y salen de Facebook. Esta no es una práctica aislada de la formalidad ya que estos momentos se presentan en el tiempo real durante la clase en un aula, apuntando a que los estudiantes son capaces de establecer relaciones entre las diferentes dinámicas que ofrece el ser prosumidores y poder articular diferentes contenidos que se convierten en saberes o aprendizajes que desde la pantalla se presentan como bases conceptuales para conformar comunidades virtuales de aprendizaje. Para (Piscitelli, 2010) “El aprendizaje es un proceso dinámico e implica la selección y organización de la información por parte del sujeto. Desde estos supuestos cognitivistas, el educador debe procurar hacer accesible, inteligible, el objeto de enseñanza”<sup>1</sup>. Estos aportes nos dan fundamentos para identificar algunas características que están implícitas en el Conectivismo, el cual es una teoría del aprendizaje en la era digital, propuesta por Stephen Downes y George Siemens (2004), en donde se plantea que a partir de la era digital surgen nuevas formas de aprendizaje que hacen necesario

---

<sup>1</sup>PISCITELLI, Alejandro. El proyecto Facebook y la posuniversidad, sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. (2010)

replantear la formas de enseñanza y buscar las estrategias que faciliten comprender las interacciones que surgen en las rutinas virtuales que tienen los estudiantes al momento de acceder a las pantallas digitales.

### **Adquisición de saberes.**

Teniendo en cuenta que el aprendizaje formal comprende todo lo que se refiere al proceso educativo dentro de una institución educativa, son varios puntos que se deben tener en cuenta para el análisis de esta categoría “adquisición de saberes”. El primer punto a considerar son los constantes cambios que ha enfrentado el sistema educativo, el cual progresivamente trata de integrar y acoplarse a las nuevas formas de educación y aprendizaje que se están presentando constantemente. No obstante el camino es largo y son muchos los factores a considerar al momento de preparar una clase determinada que en la mayoría de las veces se limita a estándares curriculares y deja por fuera el proceso de cada estudiante sin generar experiencias que lleven a un entorno colaborativo en el que se haga presente un verdadero aprendizaje que sea la base para la adquisición de saberes que realmente permitan eficiencia en el entorno educativo. Según Rancièrè, 2003 “Las formas particulares de aprendizaje, es precisamente un asunto filosófico: se trata de saber si el mismo acto de recibir la palabra del maestro, la palabra del otro es un testimonio de igualdad o desigualdad. Es una cuestión política: se trata de saber si un sistema de enseñanza tiene por presupuesto una desigualdad que reducir o una igualdad que verificar”<sup>1</sup> (Piscitelli, 2010).

---

<sup>1</sup>PISCITELLI, Alejandro. El proyecto Facebook y la posuniversidad, sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. (2010)

Con la anterior cita se quiere precisar que las diferentes formas particulares de aprendizaje deben ser tomadas en cuenta al momento de analizar el aprendizaje formal, ya que una de sus características es la construcción de significado la cual se evidenció en el momento que se les pidió argumentar a través del grupo de Facebook la elaboración del tutorial en Prezi. Otra característica que se logró identificar es que el aprendizaje formal es participativo en la medida que los estudiantes participaron conjuntamente en todas las actividades que se plantearon al interior del aula desde la virtualidad demostrando que son capaces de adaptar diferentes instrucciones y transformarlas en procesos comunicativos. Como indica Alejandro Piscitelli (2009b:15) en Nativos digitales, “no son mundos opuestos, son capas de una misma realidad la nuestra vivida en múltiples niveles, tanto simultánea como alternativamente”<sup>1</sup>. De esta forma llegamos a la característica final del aprendizaje formal, la cual comprende la simultaneidad siendo este un proceso que se da al mismo tiempo y espacio con otros procesos que no están contemplados dentro de la formalidad educativa.

---

<sup>1</sup>PISCITELLI, Alejandro. Nativos Digitales. (2009)

**Mediaciones:**

La importante conexión que existe entre las categorías “Pantallas” y “Recursos Digitales” que se hicieron presentes en el análisis de los esquemas de Entrevista y Facebook, hacen clara referencia en la relación con uno de los objetivos específicos de la presente investigación, el cual se enfoca en analizar los contenidos receptados y emitidos por los estudiantes durante el tiempo que permanecen conectados a la red social Facebook en el aula de clase. Para Guillermo Orozco “«El juego de la mediación múltiple» tanto en los medios, como en las audiencias, como en sus procesos de recepción, es lo que finalmente define lo que los medios logran, y lo que las audiencias se apropian, negocian o rechazan de los medios, así como el uso que hacen de ellos”<sup>1</sup> (Orozco, 1997, p.28). A partir de lo anterior es posible comprender a la audiencia como aquellos sujetos autónomos, que tienen la posibilidad de escoger los contenidos que aceptan y que producen a la vez, y adicional a esto que también tienen el poder de escoger el tiempo que desean permanecer en cada uno de ellos mientras estén en línea, según Guillermo Orozco “Las audiencias somos sujetos capaces de tomar distancia de los medios y sus mensajes, pero también sujetos ansiosos de encontrar en ellos, lo espectacular, lo novedoso, lo insólito, todo eso que nos emocione, nos estremezca, nos divierta y nos haga salir, aunque sea por momentos, de nuestra rutina y existencia cotidiana”<sup>2</sup> (Orozco, 1997, p.27). En la presente investigación, éste proceso fue uno de los más importantes y de igual manera significativos, en la medida que dependían totalmente de las actividades que realizaran los estudiantes para encontrar dichas relaciones planteadas en la pregunta de investigación. Es por esto, que es importante tener en cuenta que los estudiantes tenían la autonomía de administrar su tiempo conforme iban desarrollando las actividades propuestas por

---

<sup>1</sup>OROZCO, Guillermo. Medios audiencias y mediaciones. (1997)

<sup>2</sup>OROZCO, Guillermo. Medios audiencias y mediaciones. (1997)

los docentes, generando así distintas interacciones simultáneas, las cuales iban variando de manera itinerante a medida que las desarrollaban.

### **Construcción de aprendizajes en entornos virtuales.**

En éste punto de la investigación se pudo observar que los diferentes procesos de aprendizaje y construcción de la misma, durante la implementación de la metodología con los estudiantes, hicieron una estrecha relación con todas las categorías emergentes que se han articulado desde los diferentes momentos a través del Facebook, aplicadas desde el entorno formal. Uno de los primeros momentos se generó mediante una entrevista semi-estructurada, la cual nos entregaría un pre diagnóstico, con la información necesaria que nos daría el punto de partida para ésta investigación, dando paso al segundo momento, el cual constaba de la creación de una secuencia didáctica, que se acomodara a las necesidades que habrían surgido del primer momento; en el tercer momento se realiza un segundo acercamiento con los estudiantes y su entorno, aplicando la primera parte de la secuencia didáctica, la cual consistía en realizar una presentación en Prezi, todo esto para identificar los saberes previos de los estudiantes; seguido a esto se realiza un tercer acercamiento, en el cual se entregaron las pautas para realizar un trabajo en la misma herramienta utilizada en la clase anterior (Prezi), pero ésta vez con instrucciones exactas y pautas para realizar el ejercicio. Entre los momentos descritos anteriormente, se lograron identificar y comprender varias características que llevaban a momentos específicos aunque itinerantes, donde se encontraban conexiones que surgían a través del uso de Facebook, en medio de la formalidad de una clase estructurada. De ésta forma se pudo concluir en primera instancia, que aunque los estudiantes manifestaron incredulidad a la hora de responder las preguntas de la entrevista semi-estructurada, donde decían que Facebook no podría generar procesos de aprendizaje y ser un

ambiente propicio para la construcción de conocimiento, fue posible entonces demostrar lo contrario con el cumplimiento del proceso en su totalidad y que las evidencias de los trabajos entregados efectivamente, mostraban que enlazar tanto aprendizaje formal como entretenimiento en una clase era factible.

#### 4 CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo con los objetivos que han marcado la ruta de abordaje para la presente investigación, nos permitimos finalizar enlistando una serie de conclusiones formuladas que se relacionan con cada uno de los objetivos respectivamente.

Para un primer objetivo basado en identificar las características de entretenimiento y ocio en la red social Facebook, obtuvimos que:

- Desde la categoría Conectivismo se lograron identificar características del entretenimiento y ocio al momento en que los estudiantes navegaban, estas fueron la “Itinerancia” ya que los estudiantes no tienen momentos lineales de diversión, sino que presentan desconexión en diferentes momentos durante las clases en el aula.
- La segunda característica es la “Diversidad” puesto que el grado de entretenimiento varía de acuerdo al contenido y a las estructuras cognitivas de cada individuo, no obstante se logró comprender que los estudiantes aplican momentos de ocio de diferentes formas dependiendo de la interactividad que tienen en el Facebook entregando como resultado dos momentos. Un primer momento es el que se da a manera individual navegando por la interfaz de Facebook y un segundo momento es cuando navegan a través de un grupo creado en el cual las dinámicas cambian al hacer público opiniones, dar “like”, compartir contenidos con otros.
- Otra característica es que el entretenimiento es “cambiante” los estudiantes pasaron por etapas muy divertidas y dinámicas cuando se les pidió realizar el segundo ejercicio de la secuencia didáctica que era realizar un tutorial de gráficas en Excel, durante este proceso tuvieron varios episodios de entusiasmo en lo que se refería a publicar dicho trabajo en el



grupo de Facebook, así mismo colocaron mayor atención a la parte del diseño del tutorial, pero presentaron momentos de menor entusiasmo y concentración en el primer ejercicio el cual no debían publicar en el grupo de Facebook.

- Teniendo en cuenta los puntos anteriormente mencionados se pudo concluir que efectivamente el entretenimiento y el ocio pueden articularse de manera efectiva al interior de un salón de clase en un aprendizaje formal, teniendo presente el cumplimiento y logro curricular dependiendo de cada institución. No obstante se deben buscar más relaciones entre estas categorías y así poder aportar en forma más avanzada al estudio de las relaciones que se entretengan entre aprendizaje formal y entretenimiento.

Para un segundo objetivo basado en identificar las características de aprendizaje formal en la red social Facebook desde la categoría adquisición de saberes encontramos las siguientes características del respectivo análisis:

- Una de las características del aprendizaje formal que se lograron identificar es la construcción de significado la cual se evidenció en el momento que se les pidió argumentar a través del grupo de Facebook la elaboración del tutorial en Prezi. Los estudiantes fueron capaces de articular e integrar los conocimientos previos con las instrucciones dadas y al mismo tiempo construir significados nuevos al plantear argumentos del proceso vivenciado en la virtualidad en un aula de clase.
- Otra característica que se logró identificar es que el aprendizaje formal es participativo en la medida que los estudiantes participaron conjuntamente en todas las actividades que se plantearon al interior del aula desde la virtualidad demostrando que son capaces de interactuar y participar conjuntamente en diferentes actividades propuestas teniendo como

resultado procesos comunicativos que fortalecen el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta que se están creando nuevas formas de entender e interactuar con otros y con los diferentes contenidos que comparte.

- De esta forma llegamos a la característica final del aprendizaje formal, la cual comprende la simultaneidad siendo este un proceso que se da al mismo tiempo y espacio con otros procesos que no están contemplados dentro de la formalidad educativa, como lo son los procesos comunicativos de las redes sociales y las diferentes aplicaciones para el entretenimiento que se convierten en herramientas digitales que fortalecen los entornos sociales y culturales desde la virtualidad.

Para un tercer y último objetivo específico de nuestra investigación se llegó al análisis de los contenidos receptados y emitidos por los estudiantes durante el tiempo que permanecieron conectados a Facebook se concluyó que:

- El contacto directo con Facebook mientras realizaban el ejercicio propuesto en clase, ofrecía la plena libertad de realizar las actividades que ellos mismos eligieron mientras se ejecutaba el tiempo de la clase; por ende, en el análisis que se realizó con la etnografía virtual, nos dio la posibilidad de introducirnos entre aquellos contenidos consultados por los estudiantes y adicional a esto, también nos daba la posibilidad de visualizar a grosso modo que actividades ejecutaba mientras hacían las tareas.
- Se logró analizar que adicional a la realización de la actividad propuesta por las docentes, simultáneamente chateaban con sus compañeros y compartían publicaciones en el grupo de Facebook, creado con el fin de llevar un seguimiento del proceso. Y es aquí donde

precisamente se llega a la conclusión de que es posible encontrar una relación entre aprendizaje formal y entretenimiento, puesto que los estudiantes tuvieron autonomía sobre el tiempo y contenidos mientras estuvieron en línea ya que los plazos pactados para la finalización de la actividad se llevaron a cabo en el tiempo estipulado, además de las evidencias que nos entregaron las capturas de pantalla realizadas durante cada sesión de clase, que apoyan de manera contundente la respuesta de nuestra pregunta de investigación, y que analizando los contenidos que dichas capturas de pantalla presentan, sí es posible encontrar los momentos donde se conectan ambos términos y dar cuenta del análisis con el objetivo específico número 3 para encontrar ésta categoría llamada Mediación.

Teniendo en cuenta las anteriores conclusiones de los objetivos planteados es posible determinar que las actividades realizadas por los estudiantes en clase, incluyendo de manera especial en éstas la diversión y el entretenimiento, no afectaron el proceso y mucho menos los resultados que se esperaban al inicio de la investigación; de ésta forma se logró dar cuenta del objetivo general, el cual fue planteado para comprender las relaciones entre aprendizaje formal y entretenimiento que surgen del proceso de la utilización de la red social Facebook por parte de estudiantes de grado octavo de la institución educativa Ciudad Boquía de Pereira, siendo así como surge la categoría principal llamada “Construcción de aprendizajes en entornos virtuales”, teniendo en cuenta que la construcción del aprendizaje se dio constantemente durante todo el proceso, y que los entornos virtuales fueron precisamente el medio donde se desarrollaron dichas dinámicas de aprendizaje.

El surgimiento de ésta categoría fue resultado de la agrupación y comparación con las categorías emergentes que permitieron aclarar las dudas y el objetivo principal de ésta investigación.

## BIBLIOGRAFÍA

CONTRERAS PULIDO Paloma, SÁNCHEZ CARRERO Jacqueline. De cara al prosumidor: producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0. revista ICONO 14 - (2012)

<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/210>

DEZUANNI Michael, MONROY HERNÁNDEZ Andrés. «Prosumidores interculturales»: creación de medios digitales globales entre jóvenes «Prosuming» across Cultures: Youth Creating and Discussing Digital Media across Borders. Revista científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478 Australia - USA (2012)

<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=38&articulo=38-2012-08>

FERRÉS Joan. La competencia mediática de la ciudadanía española competencias y retos ICONO 14, (2012), Vol.10, No.3, pp. 23-42. ISSN 1697-8293. Madrid (España)

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4102667.pdf>

ISLAS Octavio. Internet 2.0: el territorio digital de los prosumidores. Revista Estudios Culturales. Vol. 3 - N° 5 / Enero-Junio (2010).

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3739971.pdf>

PISCITELLI Alejandro. Nativos Digitales. Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina) Primera edición: (2009).

<http://www.terras.edu.ar/jornadas/86/biblio/62Alfabetiz-Digital-como-infra-del-conoc.pdf>

PISCITELLI Alejandro, Proyecto Facebook © Fundación Telefónica, (2010) Gran Vía, 28 28013 Madrid (España).

<http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/El%20Proyecto%20Facebook.pdf>

PONCE Anibal. Educación y lucha de clases. Edición de la Universidad de La Plata, (1935), prólogo de A. L. Palacios.

<http://www.observatorioperu.com/2012/marzo/ANIBALPONCEEducacionyLuchadeClaes.pdf>

OROZCO Guillermo. Los estudios de recepción: de un modo de investigar, a una moda, y de ahí a muchos modos. Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 9, p. 1-13, julho/dezembro (2003)

<http://www.seer.ufrgs.br/intexto/article/viewFile/3629/4400>

OROZCO Guillermo. Audiencias y Pantallas. Revista Comunicar 30 (2008)

<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=30&articulo=30-2008-02>

OROZCO Guillermo. Desafíos educativos en tiempos de auto-comunicación masiva: la interlocución de las audiencias. Departamento de Estudios de la Comunicación Social Universidad de Guadalajara México (2012)

<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=38&articulo=38-2012-09>

OROZCO Guillermo. Medios, audiencias y mediaciones. COMUNICAR 8, (1997) México.  
<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=8&articulo=08-1997-06>

OROZCO Guillermo. Entre pantallas, nuevos horizontes de la educomunicación. Revista INTERACCIÓN No. 51 - Sección EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  
<http://www.cedal.org.co/index.shtml?apc=h1b1---&x=598&cmd%5B126%5D=c-1-'51'>

PÉREZ Ramón. Alfabetización en la comunicación mediática: la narrativa digital. Comunicar, 25, 2005, Revista Científica de Comunicación y Educación; ISSN: 1134-3478; páginas 1  
<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-023>

SÁNCHEZ Martín. Comunicación entre menores y marcas en las redes sociales. Estudios sobre el mensaje periodístico (2012)  
[http://www.academia.edu/19509351/Comunicación\\_entre\\_menores\\_y\\_marcas\\_en\\_las\\_redes\\_sociales](http://www.academia.edu/19509351/Comunicación_entre_menores_y_marcas_en_las_redes_sociales)