

Membrive, A., Merino, I., Largo, M., Pereira, M. y Oller, J. (2016). *Experiencias de aprendizaje de niños y jóvenes en actividades mediadas por las TIC.*

El uso generalizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la vida cotidiana de las personas ha facilitado un aumento exponencial de los agentes, los recursos, los instrumentos y las situaciones que ofrecen nuevas oportunidades para aprender en los contextos tradicionales de aprendizaje y, al mismo tiempo, han generado nuevos espacios en los que aprender. En este escenario, entendido como una nueva ecología del aprendizaje, las personas aprenden mediante su participación en actividades que ocurren en una multiplicidad de contextos, tanto físicos como virtuales, a lo ancho y a lo largo de sus vidas. Las TIC, debido a su carácter móvil, ubicuo, interactivo, hipertextual y multimedia, son potencialmente susceptibles de generar experiencias de aprendizaje en la mayoría de estos contextos. Así, en los últimos años ha crecido el interés por indagar sobre las oportunidades de aprendizaje que ofrecen las actividades mediadas por tecnologías digitales que más se realizan fuera de la escuela en la infancia y la adolescencia, tales como jugar a videojuegos, mirar la televisión o participar en las redes sociales. Por ello, el objetivo de este estudio es conocer con qué frecuencia participan los niños y los jóvenes en este tipo de actividades, cuál es la importancia que le otorgan, averiguar si consideran que aprenden algo en ellas y, en caso de que así sea, conocer cómo valoran estos aprendizajes. Con este fin, se ha elaborado un cuestionario de preguntas cerradas a partir de los datos recogidos en una fase previa de la investigación (36 grupos focales con alumnado y familias), en el que se exploran diferentes parámetros en torno a la participación de los alumnos en 26 actividades diferentes. Posteriormente, se ha aplicado el cuestionario a una muestra de 1.406 niños y jóvenes de tres franjas de edad diferenciadas (10, 13 y 16 años), escolarizados en 22 centros educativos de Cataluña, y se ha realizado un análisis estadístico de los datos recogidos mediante el software SPSS v22. Concretamente, en este estudio se han tomado en consideración aquellas actividades que necesariamente están mediadas por las TIC. Los resultados muestran que no hay una relación directa entre la frecuencia de participación en una actividad, la importancia que se le concede y la percepción de aprender en ella. Además, en aquellas actividades en las que se considera que se aprende, hay diferencias respecto a la valoración de la importancia de estos aprendizajes. También se encuentran diferencias significativas en las respuestas a los cuestionarios en función de la franja de edad de los participantes. No obstante, en todas las franjas hay determinadas actividades que no son percibidas como situaciones de aprendizaje por una gran parte del alumnado, como por ejemplo jugar a videojuegos y participar en redes sociales. En las conclusiones se discuten las implicaciones de estos resultados para promover un uso de las TIC que propicie el aprendizaje en diferentes contextos, así como la toma de conciencia por parte de los aprendices de las oportunidades para aprender que la tecnología les ofrece.

Palabras clave: Experiencias de aprendizaje, nueva ecología del aprendizaje, actividades fuera de la escuela, tecnologías de la información y la comunicación.

Referencias

Barron, B. (2006). Interest and Self-Sustained Learning as Catalysts of Development: A Learning Ecology Perspective. *Human Development*, 49 (4), 193–224. doi:10.1159/000094368

- Coll, C. (2010). Enseñar y aprender en el mundo actual: desafíos y encrucijadas. *Pensamiento Iberoamericano*, 7, 47-66.
- Collins, A. & Halverson, R. (2009). The second educational revolution: rethinking education in the age of technology. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26, 18–27.
- Erstad, O., Kumpulainen, K., Mäkitalo, Å., Schrøder, K.C., Pruilmann-Vengerfeldt, P., & Jóhannsdótti, T. (Eds.) (2015). *Learning Across Contexts in the Knowledge Society*. doi:10.1017/CBO9781107415324.004
- Rodríguez Illera, J.L. (Comp.) (2013). *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. Barcelona: Universitat de Barcelona. doi: 10.1344/106.000002060.