

EL OCIO DIGITAL COMO FACTOR DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Rojas De Francisco, Laura I

laura.rojas@cerhum.es

Universidad Autónoma de Barcelona

Resumen:

El documento analiza las actividades de ocio digital en relación a los conceptos de ocio casual y ocio serio de Stebbins (1992). Actividades de ocio digitales de usuarios de redes sociales que pueden generar espacios de aprendizaje para los usuarios al permitir mediante el entretenimiento obtener las competencias y habilidades que son un paso importante para su alfabetización digital.

El documento es el resultado de un dato de investigación en el que se buscan evidencias del potencial del ocio digital como factor de aprendizaje mediante entrevista y se aplica una encuesta vía Internet a usuarios de la red social Facebook, de lo que se analizan los factores en relación con la posibilidad de desarrollar habilidades.

Este artículo es una aproximación a los diferentes procesos durante las actividades de ocio digital que llevan a entender cómo las TIC's se utilizan para el ocio y se convierten en una forma de ocio digital.

La experiencia que se puede extraer que las actividades digitales en el tiempo libre se convierte en un tema de discusión sobre cómo la necesidad de entretenimiento en los dispositivos digitales durante el ocio se puede utilizar con fines productivos y de aprendizaje. Las prácticas de ocio en las redes sociales son accesibles y pueden tener un impacto en la vida del usuario de muchas maneras.

El objetivo es mostrar ese impacto en lo que concierne a la conformación de competencias digitales en la práctica del ocio digital mediante el resultado de las entrevistas a 60 usuarios que consideran que con las actividades de ocio han aprendido.

Palabras clave: Ocio digital, competencias digitales.

Introducción

Cuando hay oportunidad de ocio las actividades en Internet son una opción. El ocio digital está ligado a todas las posibilidades que dan el ordenador, Internet, las consolas de juego, los móviles, otros dispositivos digitales e Internet. Así que al plantear la pregunta sobre ¿Qué actividades de ocio digital se realizan? Y agregarle ¿Qué le aportan esas actividades? La respuesta que se evidencia para un grupo de encuestados, es que al realizar actividades Ocio Digital aprenden y adquieren habilidades relacionadas con el medio digital, luego esto se confirma con una encuesta en la que se enumeran tareas que se consideran una forma de ocio digital y que se conforman en una práctica de uso de aplicaciones y servicios en Internet.

Entonces el Ocio Digital puede ser un factor clave para el desarrollo de competencias digitales, Puesto que Internet y los ordenadores han llegado a ser parte de la vida diaria de las personas. El conocimiento al que se puede acceder con éstos y el papel de las aplicaciones y servicios de entorno digital dan pauta para que ese espacio virtual se constituya en otra forma de alfabetización digital.

Conocer cómo se utiliza el tiempo online de diversos tipos de usuarios en distintos niveles de alfabetización puede determinar si las actividades digitales asociadas pueden desarrollar competencias ya adquiridas o generar espacios de práctica. Para tal propósito se extractaron de un grupo de entrevistas, datos que se convierten en evidencias de este hecho.

Este artículo expone los principales puntos que confirman esta afirmación cuando un grupo de usuarios considera que obtiene aprendizaje cuando realiza actividades digitales durante el tiempo de ocio y describe las actividades que más se realizan en esos momentos.

1. Revisión de la literatura

La definición de ocio de Gershuny y Fisher (1979) que afirma que el ocio es cualquier cosa que se pueda hacer cuando se tiene tiempo libre y se ha completado una tarea, puede unirse a la de Stebbins (1982) que define el ocio serio como la perseverancia sistemática de un aficionado o de un voluntario o coleccionista a una actividad de la que obtiene no solo satisfacción y compensación, sino que también es lo suficientemente substancial como para encontrar una carrera u oficio en la adquisición, expresión y combinación de habilidades especiales, conocimientos y experiencia.

Según Bryce (2001), históricamente siempre ha habido una relación entre la tecnología y el ocio, pero con el creciente uso de Internet, los dispositivos digitales y los juegos en el ordenador, durante los momentos de ocio se facilitan las actividades de ocio y su impacto social incluso tiene relación con los descubrimientos tecnológicos relacionados con el entretenimiento, como sugiere Rojek, (2005). Las dimensiones multiuso de las aplicaciones web varios servicios digitales especializados dan la posibilidad de obtener un entretenimiento, relajación o evasión en cualquier momento que se acceda a la red.

En ese orden de ideas, las tecnologías crean las condiciones para el desarrollo de nuevos usos y alcances del ocio., al considerar que las actividades de ocio digital, según Bryce (2001), tienen funciones de relajación, estimulación, escape, interacción social y desarrollo de la identidad. El mismo autor sugiere que hay cambios que obedecen la transformación y evolución tecnológica que influyendo en la experiencia de ocio.

El ocio digital se construye de tal manera que va más allá de un entretenimiento pasajero y puede convertirse en un aporte para quien realiza ocio digital (Stebbins, 1992). Varios autores dicen que los significados de las actividades de ocio y las actitudes hacia el ocio son múltiples, (Bryce, 2001; Iso-Ahola, 1997) es decir, el ocio ocurre en diversos espacios y ambientes y la gente participa en actividades de ocio buscando experiencias que se disfruten y les satisfagan, para relajarse y escapar de las tensiones de la vida diaria y para mejorar su salud o identidad.

Lo que la gente haga en sus experiencias con los sistemas y medios digitales en su tiempo de ocio impacta en sus actitudes hacia el aprendizaje. La gente que se compromete en practicas digitales en su tiempo de ocio raramente define sus actividades en términos de aprendizaje, de hecho es lo contrario, cuando están fuera del contexto escolar quieren hacer algo diferente de las rutinas, y los medios son una buena elección (Droner, 2008).

Es tal vez por esto que individuos con mayor nivel educativo deberían tener mayor capacidad para usar nuevas tecnologías y ser más capaces de anticiparse a las

consecuencias beneficiosas de adoptarlos (Franzen A, 2001). Además, las prácticas digitales promueven la formación de competencias, para los niños y jóvenes esto resulta de vital importancia para su futuro, en el sentido económico, social y cultural. (Drotner, 2008)

Si bien es cierto que hay literatura sobre las Tecnologías de la Comunicación y la Información, TIC's de Internet en general, existe poca investigación que aborde la influencia de éstas tecnologías sobre el impacto del ocio y en especial a la conformación de un ocio digital o también denominado por algunos autores como ocio tecnológico o virtual.

El propósito de la investigación sobre la que se trabajan los datos relacionados en éste artículo es mostrar la experiencia de los individuos que realizan actividades de ocio digital en relación al concepto de ocio serio de Stebbins (1992) que expone el ocio como una actividad en la que se adquieren habilidades, conocimientos y experiencia.

Esa descripción permitirá conocer cómo el individuo define el concepto de ocio según la actividad que realiza y su utilidad para el estudio del ocio digital en los hogares.

2. Metodología:

Bajo la óptica de la teoría Fundamentada o "Grounded Theory" y retomando a Barney Glasser y a Anselm Strauss (2002) se hizo una investigación cualitativa sistemática apropiada para generar teoría a partir de datos que se recolectaron a partir de varios métodos. Sobre estos datos se marcan puntos claves que se codificaron, luego se extractó contenido para ser analizado y se agruparon en conceptos para trabajarlos estructuradamente en categorías sobre las que se crea la teoría.

Para el propósito del análisis se establecieron grupos por hallazgos comunes en las respuestas tanto para la descripción de datos cuantitativos como para la codificación de los hallazgos cualitativos en un programa de análisis de contenido y así poder escoger y estructurar los resultados, cada tema fue insertado en una matriz de análisis en las que se desplegaron los factores más relevantes y cada uno se consideró desde los aspectos más significativos

De la selección y reducción de los datos se asignó un código y en la matriz, los datos sobre actividades de ocio de manera que se pudieran contrastar y establecer en los datos como posibles factores que se relacionaron con el aspectos sobre los aportes del ocio digital al aprendizaje.

Como resultado se establecieron datos suficientes para plantear una categoría a la que se denominó *Aportes del Ocio Digital* de la cual se extractaron los resultados que muestran usos que hacen del ocio digital y lo que consideran que les aporta, de estos aportes se extractan los relacionados con competencias digitales que se exponen en este artículo.

3. Resultados

3.1 Evidencias de las entrevistas

Los informantes reconocen que el dedicarse al ocio digital les aporta conocimientos y habilidades y aseguran que durante el ocio digital pueden aprender el uso de una aplicación, servicio o un programa nuevo o mejorar en la utilización de lo que ya saben.

“Gracias al auto-aprendizaje que Internet da, es una herramienta super sencilla de utilizar y que abarca... infinidad de campos. Tú sin saber nada o prácticamente nada puedes salir adelante, bueno aprender” (J, hombre 29 años)

Al navegar pueden entender y dominar los recursos, porque se constituye en una práctica que, aunque manejen previamente el recurso, esto les lleva a sentir satisfacción por lo que la experiencia en sí misma les da alguna compensación que les motiva a seguir. Los aportes del ocio digital pueden pensarse en relación a entretener, pero también son información que se puede convertir en conocimiento y ofrecer soluciones para resolver algo y por esta razón pueden ser un factor de alfabetización digital.

" Haciendo descargas de videos como parte de ocio...aprendí luego ya a usarlo como parte del trabajo, esa parte de saber descargar y subirlos, eso no lo hubiera hecho sino fuera por el ocio " (M, mujer de 37 años)

Cuando se preguntó por los conocimientos y habilidades necesarias para dedicarse al ocio digital la mayoría respondió que se necesita usar el ratón, saber entrar al navegador y al buscador y a partir de estos procesos, el aprendizaje y adquisición de habilidades parece recaer en la responsabilidad de la persona y a la actividad de ocio realizada. Si bien quienes no tuvieron la oportunidad de un aprendizaje desde la escuela o simplemente una vivencia relacionada con las tecnologías exponen que tiene mayor dificultad. Esto último lo dejan explícito las personas de mayor edad que exponen que les ha sido más difícil aprender a usar las TIC pero se esfuerzan dado que ven pertinente utilizarlas por que actualmente es una necesidad.

“... bueno tengo un nivel muy muy básico por qué no sabía ni vamos, ni tocar el teclado ni tocar el ratón Ni siquiera escribir a máquina sabía, ahora hago algo pero es que eso avanza mucho y yo siento que me agobio” (I. mujer de 57 años)

La mayoría considera que lo relacionado con lo digital, es una competencia normal en jóvenes y niños, así que son ellos los que más aprovechan el ocio digital, como ocio en sí o como práctica que conlleva a un conocimiento

“Lo de las tecnologías es algo que dominamos los más jóvenes y es una necesidad para los niños de cara al futuro” (A, mujer de 18 años)

En todo caso, consideran que las TIC son para todos, pero no están diseñadas para todos, son para quienes tienen nivel de estudios, disponibilidad de tiempo, práctica y acceso. Esto es porque cuando un usuario considera que es fácil desarrollar actividades digitales, ya hay una cultura de uso que se sustenta en la intuición del usuario y el conocimiento de los lenguajes y códigos digitales, Si convergen los mismos signos y se conocen previamente por la práctica durante el ocio, se facilita el uso. Ya hay un conocimiento de base.

“ Aunque para muchos solo se trate de saber usar un ratón y navegar y parece algo muy sencillo, no lo son para todos, están diseñados para facilitar al que ya sabe. Pero si no hay que tener tiempo, ganas y motivación. Las tecnologías no son amables, ni son tan fáciles en el acceso. Por mucho que desde el diseño se apara que sean fáciles aprender y rápido, necesitas tiempo, práctica permanente. Hay quienes tienen un teclado que no se maneja y les parece híper complicado, para las cosas tan sencillas como mover un ratón es complicado, están pensados para todo el mundo sí.. pero están diseñados para todos no. Creo que hay un papel para los programadores y diseñadores.. es hacerlas amables, que se intente simplificar. Alguien me hacía una pregunta: ¿Que cómo que para hacer abrir un menú, tengo que ir a tal y hacer tal.. pensaba y porque no pasan derecho esos recursos, parecen tonterías pero no para quien inicia. ¿Por qué no se simplifica la cosa? reflexione.” (C, hombre de 25 años)

En resumen para el ocio digital consideran que se necesita un nivel de alfabetización medio, conocer lo básico de la navegación, saber utilizar los periféricos y saber leer en una pantalla reconociendo los enlaces y cambios del cursor del ratón. Así con práctica y búsqueda se puede aprender a usar lo que sea.

3.2 Actividades de ocio digital mediante las que se aprende o se practican competencias digitales.

Todos los informantes incluyen en sus actividades de ocio alguna relacionada con ocio digital usando un servicio de Internet, también se mencionan los video juegos especialmente mediante el uso de video consolas o video juegos portables como PSP o Nintendo DS y con el ordenador como reproductor de música o de video.

En lo que concierne actividades como parte del ocio digital las actividades son:

- Revisar correo electrónico en diferentes cuentas.
- Chatear usando mensajería instantánea
- Chatear en servicios de correos o redes sociales.
- Buscar en la red algo de interés personal.
- Consultar y usar las aplicaciones de redes.
- Ver online series de televisión, películas y vídeo.
- Escuchar música usando programas en el ordenador o desde emisoras en Internet.
- Descargar música, películas, software, textos.
- Aprender el uso de una aplicación, servicio o de un programa nuevo.
- Buscar, consultar y seguir noticias ya sea mediante sindicación o el uso de *Feeds* o en diarios digitales.
- Utilizar buscadores de actividades culturales y de ocio.
- Participar en foros y comunidades temáticas.
- Ver, participar o crear *Blogs*.
- Jugar con videoconsolas o con el ordenador ya sea con programas de juegos o en red y con simuladores.

Teniendo en cuenta estos resultados, se puede vislumbrar que las actividades digitales son pueden ser actividades de ocio serio, ya que son concebidas por los informantes como ocio porque se realizan por un interés personal y además reconocen que les aporta.

4. Discusión.

Lo que la gente haga en sus experiencias con los sistemas y medios digitales en su tiempo de ocio impacta en sus rutinas y a partir de esto se puede relacionar que la actividad de ocio digital puede ser significativa en la conformación de competencias digitales.

Dando por sentado que el ocio digital se inserta en la rutina cotidiana de los informantes es posible que se pueda considerar como factor de aprendizaje si se realiza en contextos digitales y así incluso se pueda seguir el aprendizaje en consecuencia con la evolución de las tecnologías.

Las actividades de ocio digital tienen una relación con el hecho de aprender a manejar y usar aplicaciones, herramientas y programas que se convierten en competencias, esas actividades de ocio no siempre siguen una rutina asociada al propósito de aprender, surgen del interés personal, de la necesidad de escape de los informantes y del gusto que sienten mientras lo realizan.

Las habilidades y conocimientos se prueban y desarrollan durante el ocio digital y una vez adquiridas se convierten en capacidades que pueden ser utilizadas para conseguir un mayor conocimiento como parte del ocio digital.

Así entonces este estudio es un primer acercamiento a los posibles aportes de las actividades de ocio digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje centrado en el uso de TIC's en relación a motivaciones como el entretenimiento o la necesidad de escape de la rutina cotidiana.

Es posible que ese comportamiento no se aplique a todo usuario y que no se pueda establecer el mismo nivel de interés, en especial teniendo en cuenta dificultades en el acceso y a la necesidad de aclarar qué procesos de aprendizaje se adecuan a cada perfil de usuario de Internet o de las video consolas, y que es necesaria una diferenciación de cada entorno digital en relación a su potencial de enseñanza. Habría que buscar propuestas que se centraran en su comprobación o medición como indicadores.

5. Bibliografía

- BRYCE JO. (2001) *The technological Transformation of Leisure*. Social Science Computer Review 19; 7–19.
- CASTELLS, MANUEL.(2001) *La Galaxia Internet*. Plaza & Janés,
- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY E ISABELLA SELEGA. (2001). *Ocio y desarrollo: potencialidades del ocio para el desarrollo humano*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- DROTNER KIRSTEN. (2008.) Leisure is hard work: digital practices and future competences, Youth, identity and Digital Media. *The MIT Press*, 167-184.
- ISO-AHOLA, S. E.. (1986) A theory of substitutability of leisure behavior. *Leisure Studies*. 367 - 389.
- KOKU E, NACER N & WEELLMAN B. (2001) Netting Scholars: Online and Offline. *American Behavioral Scientist*. 44; 1752-1774.
- KRAUT ET AL. (2002) Technology and social Change: The Internet Paradox Revisited. *The Society for the Psychological Study of Social Issues*; 49-74.
- PARKER, STANLEY. (1983). *Leisure and work*. George Allen & Unwin.
- ROJEK, CHRIS (2005). *leisure theory*.The SAGE handbook of sociology. London : SAGE Publications.
- STEBBINS ROBERT A.. (1982). *Serious Leisure: a conceptual statement*, Sociological Review. 115 -142.
- STEBBINS ROBERT A (1992) *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*, McGill-Queen's University Press, Montreal and Kingston.
- SMITH MARC & KOLLOCK. (1999) *Communities in Cyberspace*. Routledge.
- STRAUSS ANSELM. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y fundamentos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.

Anexos

Gráfica. Actividades digitales consideradas como actividades de ocio digital.

