



# Acercamiento a los aprendizajes digitales informales en el contexto de la UNAN CUR-CARAZO (Nicaragua)

## Approaching informal digital learning in the context of UNAN CUR-CARAZO

**MSc. Wilber José Matus González**

Docente

UNAN-Managua, CUR-Carazo

<https://orcid.org/0009-0007-7424-092X>

[wilberj1987@gmail.com](mailto:wilberj1987@gmail.com)

[wmatus@unan.edi.n](mailto:wmatus@unan.edi.n)

**Dr. Miguel Ángel Cano Fragoso**

Docente en Escuela Superior de Música de Cataluña, ESMUC

Docente en Universidad Internacional Antonio de Valdivieso, Rivas UNIAV

<https://orcid.org/0000-0003-1376-3616>

[servicios@macco.info](mailto:servicios@macco.info)

---

Recibido el 04 de febrero 2025 / Aceptado el 11 de junio 2025

<https://doi.org/10.5377/rtu.v14i40.21159>

**Palabras clave:** Aprendizajes informales, PLE, entorno personal de aprendizaje, Google, redes sociales

**Keywords:** Informal learning, PLE, personal learning environment, Google, social networks.

## RESUMEN

**E**ste artículo aborda el aprendizaje informal en la era digital, centrándose en cómo los estudiantes de la UNAN CUR-Carazo (Nicaragua) adquieren conocimientos fuera del entorno académico formal. Se explora el impacto de la tecnología, especialmente Internet, en la diversificación de las formas de aprender, y se enfatiza la importancia de comprender estos aprendizajes informales para fortalecer las metodologías de enseñanza. Para ello se propone un diseño secuencial exploratorio (DEXPLOS). En una primera fase cualitativa, se buscó definir los constructos a estudiar, por falta de claridad sobre los mismos, y en una segunda fase se construyó, validó y aplicó un instrumento de evaluación cuantitativa. Los resultados revelan que los estudiantes utilizan principalmente Google y YouTube para buscar información, y que a menudo comparan información de diferentes fuentes. También se destaca el uso frecuente de dispositivos móviles y la integración de conocimientos de Internet en los estudios universitarios. Además, se analiza el papel de las redes sociales y los videojuegos en el aprendizaje informal. El documento concluye que los estudiantes de CUR-Carazo están adaptando activamente su aprendizaje a la era digital, utilizando diversas herramientas y estrategias para buscar, procesar y aplicar información. Sin embargo, también se identifican áreas de mejora, como el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y una mayor participación activa en las redes sociales. En general, el estudio proporciona información valiosa sobre el aprendizaje informal en el contexto universitario y ofrece recomendaciones para mejorar las prácticas de enseñanza-aprendizaje.

## ABSTRACT

**T**his article addresses informal learning in the digital era, focusing on how students at UNAN CUR-Carazo (Nicaragua) acquire knowledge outside the formal academic environment. The impact of technology, especially the Internet, on the diversification of ways of learning is explored, and the importance of understanding this informal learning to strengthen teaching methodologies is emphasized. For this, an exploratory sequential design (DEXPLOS) was proposed. In a first

qualitative phase, we sought to define the constructs to be studied, due to lack of clarity about them, and in a second phase, a quantitative evaluation instrument was built, validated and applied. . The results reveal that students mainly use Google and YouTube to search for information, and that they often compare information from different sources. Also highlighted is the frequent use of mobile devices and the integration of Internet knowledge in university studies. Additionally, the role of social networks and video games in informal learning is analyzed. The document concludes that CUR-Carazo students are actively adapting their learning to the digital age, using various tools and strategies to search, process and apply information. However, areas for improvement are also identified, such as the development of critical thinking skills and greater active participation in social networks. Overall, the study provides valuable information on informal learning in the university context and offers recommendations to improve teaching-learning practices.

## INTRODUCCIÓN

Durante el proceso de aprendizaje, el ser humano utiliza diversas formas de adquirir conocimiento ya sea por medio del estudio formal, no formal o informal, además de las experiencias vividas. El entender el aprendizaje y saber identificar la forma en que este se construye, es de suma importancia sobre todo en los procesos pedagógicos donde a lo largo de las generaciones sufren cambios, donde se deben transformar y adaptar a los nuevos paradigmas sociales y tecnológicos.

En el siglo XXI, las formas de aprender se diversifican de forma exponencial debido a la aparición de los diferentes medios tecnológicos actuales, en especial el uso de internet. Cada día la red está más a la disposición de las personas gracias computadoras personales, tabletas electrónicas y, en especial, la accesibilidad de teléfonos inteligentes cuyo mayor auge se dio en la última década y que permiten no solo la mejora en los de la comunicación, sino también que al día de hoy la información esté al alcance de la mano de los usuarios, con todas las ventajas y desventajas que esto conlleva.

Ante este escenario, se requiere identificar cuáles son las actividades de aprendizaje que los estudiantes de CUR-Carazo realizan dentro de los entornos personales e informales. Se busca obtener conocimientos necesarios que permitan a los docentes entender cómo estos aprendizajes pueden ser aprovechados para el fortalecimiento de las metodologías didácticas dentro de los entornos virtuales y no virtuales y, de esta forma, adaptar sus metodologías permitiéndoles tener un rol efectivo dentro de la formación formal del estudiantado, manteniendo un enfoque flexible, adaptando a la era digital y con una actitud de investigación constante dirigida al fomento del aprendizaje por competencias. A su mismo, se plantea constituirse como un generador de entornos de trabajo colaborativo con una correcta gestión del conocimiento, entendiendo que las plataformas virtuales, blogs, redes sociales, foros de discusión, etc. Se establecen como importantes herramientas pedagógicas donde la información debe fluir además de ser de fácil uso y acceso.

Cuando nos acercamos a este tipo de aprendizaje digital personal nos referimos específicamente a los aprendizajes informales. Da Silva y Ferreira (2016) lo definen como: "... el proceso por el cual las personas adquieren los conocimientos, habilidades y actitudes con la experiencia cotidiana y la exposición al medio ambiente en el que viven". Es decir, aquellos aprendizajes que ocurren en los entornos sociales, de manera espontánea y en pleno crecimiento a partir de las amplias posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías. Hablamos de aprendizajes informales y no de educación informal, ya que estos aparecen en contextos alejados de las instituciones educativas, los currículos, docentes, etc e independientes de los planes educativos explícitos u oficiales (Schugurensky, 2000:2). En la práctica, estos aprendizajes se diferencian de los formales en que estos últimos son intencionados y reglados. Hablamos de la experiencia de aprendizaje que ocurre en la educación regulada por el gobierno, obligatorio o no, y que forma parte del sistema educativo propio de cada país.

En cambio con respecto a los aprendizajes no formales, la diferencia es algo más difusa. Smitter (2006) lo define como "un conjunto de actividades de enseñanza-aprendizaje debidamente organizadas (...) se desarrollan por medio de cursos, talleres, congresos, entre otros, que asumen diversas modalidades". Es decir, se estructuran igual o en menor medida que los formales pero aparecen en contextos

menos institucionalizados, siendo los informales los no institucionalizados (Vázquez, 1998). La experiencias no formales atiende a las nuevas demandas (no oficiales) que aparecen fuera del sistema educativo y se convierte en un tránsito entre lo formal e informal.

Por otro lado, Adell y Castañeda (2010) conciben el entorno personal de aprendizaje (PLE) como: “... el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender”. Es decir, cuando hablamos de PLE nos referimos a procesos, fuentes y recursos que utilizamos para acercarnos a la información, a las relaciones y conexiones que se establecen entre los diferentes datos recogidos y a los mecanismos necesarios, colectivos o individuales que nos permite reconstruir la información y generar conocimiento.

Cano (2022), en un esfuerzo por agrupar las actividades propias del PLE, desde los aportes de nos plantea Downes (2005), Johnson (1992), Lundwall (2002), McGee y Díaz (2007), Attwell (2008) y Adell y Castañeda (2010), propone 5 tipos de experiencias de aprendizaje en torno al PLE y desde la web 2.0 y 3.0:

- Actividades vinculadas a acceder y buscar la información. Se trata de la fase inicial de recolección, selección y almacenamiento de la información, a través de herramientas como la lectura, visualización de material multimedia, inteligencia artificial, etc, tanto individual como colectiva.
- Actividades vinculadas a procesar la información y reflexionar sobre ella. Corresponde a una fase de profundización con la información recogida, tanto individual como colectiva, que favorece el análisis, la reflexión e incluso transformación de los mismos datos.
- Actividades vinculadas a experimentar y hacer. Se basan en el principio de “ensayo-error”, como dinámicas propias de las actividades lúdicas e incluso creativas y que favorecen, de manera individual o colectiva, la experiencia de aprender al mismo tiempo que se hace o se actúa.
- Actividades vinculadas a compartir y publicar. Los aprendizajes y las ideas no se quedan escondidas sino que se comparten, se comunican y se interrelaciona, a partir de múltiples formatos, en torno a ellas.

- Actividades de interacción y cooperación. En este último caso, el aprendizaje se establece desde la interacción con otras personas. Cano (2022) lo enfoca desde una perspectiva transversal que ocurre también en las anteriores actividades descritas.

A partir de lo mencionado se presenta una tabla que sintetiza las tipologías de aprendizaje informal, según Cano (2022):

**Tabla 1**  
*Resumen sobre los tipos de aprendizaje desde la Web 2.0.*

Tipo de actividad	Downes	Johnson	Lundwall	Attwell	Adell y Castañeda	Mcgee y Díaz
Acceder y buscar la información	Coleccionar	Aprender buscando		Acceso y búsqueda	Accedo	Documentación
Procesar y reflexionar la información	Reflexionar			Agregar, manipular, analizar y reflexionar	Reflexiono	
Experimentar y hacer		Aprender haciendo				
Compartir y publicar	Publicar		Aprender compartiendo	Presentar y compartir	Me relaciono	Comunicación
Interactuar con otros	Conectar	Aprender interactuando				Colaboración e interacción

Como antecedentes, en 2017, Roberto Antonio Robleto realiza una investigación sobre las competencias de la Generación Google, en el perfil del profesional que se forma en carreras tecnológicas de la Facultad Regional Multidisciplinaria de Carazo, con edades mayormente entre los 21 y 22 años y con un promedio de uso

de los dispositivos tecnológicos fue la categoría del 43.42. José Antonio García-Martínez investiga en 2021 las herramientas asociadas al aprendizaje informal, como oportunidades para potenciar los entornos personales de aprendizaje de los estudiantes universitarios en Costa Rica. Cruz y Zorrilla (2021) realizan una investigación en la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán (UPNFM) en Honduras., con el objetivo principal identificar y caracterizar las prácticas digitales de los estudiantes fuera y dentro del contexto escolar. Por último, en 2021, Escorzia et al (estudiantes de UNAN Managua Farem Matagalpa, desarrollan una investigación para comprender cómo a través de las nuevas tecnologías los estudiantes de secundaria en Matagalpa (Nicaragua) están adquiriendo aprendizajes de manera informal dentro del ambiente formal.

### PROCEDIMIENTO (MÉTODO Y MATERIALES)

Para llevar a cabo la investigación se plantea un diseño secuencial exploratorio (DEXPLOS). Se trata de una metodología que facilita el desarrollo de un instrumento cuantitativo. En una primera fase cualitativa, se buscan definir los constructos a estudiar, por falta de claridad sobre los mismos, y, además, no se cuenta con instrumentos cuantitativos apropiados. Es decir, “Los resultados de los datos cualitativos se usan para Diseño exploratorio construir una fase cuantitativa del estudio” (Casasempere, 2020).

En una primera fase, se desarrolló un grupo focal con 6 docentes-investigadores de las diversas carreras de la UNAN-Managua, CUR-Carazo, involucrados en las transformaciones curriculares de las carreras y que han realizado investigaciones en didácticas dentro de su contexto académico.

La discusión se realizó a partir de las preguntas detonadoras (¿Qué entendemos por aprendizaje informal? ¿Qué tipos de actividades desarrollan los estudiantes en su entornos personales de aprendizaje?) y con fin de determinar las posibles dimensiones para la construcción de la posterior herramienta cuantitativa.

A partir de los datos cualitativos recogidos se realiza un reducción de los mismos llegando a las siguientes códigos y categorías:



**Tabla 2**

*Codificación y categorización de los resultados obtenidos en el grupo focal.*

Códigos	Categorías
Indagación como ejercicio de aprendizaje informal	Prácticas de búsqueda de información en internet
Falta de criterio en la selección de la información	
Formato: consumo de videos cortos	
Consumo multiplataforma	
El aprendizaje informal como vía rápida	Aplicación de la información recogida en los aprendizajes formales
La evaluación de los aprendizajes informales	
La información solo se repite no se transforma	
Experimentación de los aprendizajes	
Falta de manejo en la bases de datos	
Falta de pensamiento crítico	
La importancia de la autogestión	Participación en redes sociales
Telegram y los aprendizajes informales	
Espacios de redes como WA	
Comunidades de aprendizaje informales	
Consumo de redes sociales	
El uso normalizado de la videoconferencia	Presencia de los juegos en la vida cotidiana de los estudiantes
Elementos del juego que activen la motivación	
La importancia de aprender haciendo	

A partir de las dimensiones extraídas en la primera fase cualitativa, se procede a construir el instrumento de evaluación cuantitativo.



**Tabla 3***Diseño de la herramienta cuantitativa para la propuesta exploratoria.*

Dimensión	Pregunta
Prácticas de búsqueda de información en internet	1. ¿Qué herramientas digitales utilizas para buscar información en internet? 1. Google, 2. Redes sociales, 3. ChatGPT, 4. Youtube, 5.Otros (Indicar cuál)
	2. Cuando buscas información, ¿encuentras lo que estás buscando? 1. Siempre, 2. Muchas veces, 3. A veces, 4. Nunca
	3. ¿Sueles buscar la información en distintos lugares para compararla? 1. Siempre, 2. Muchas veces, 3. A veces, 4. Nunca
	4. Cuando seleccionas una información buscada ¿qué criterios sueles utilizar? Cantidad de visualizaciones, fecha de publicación, sitio de publicación, usuario que realiza la publicación.
	5. ¿Qué herramientas usas para guardar la información encontrada? (almacenamiento en la nube, memorias USB, dispositivos móviles, PC/Laptops)
Aplicación de la información recolectada en los aprendizajes formales	6. ¿Utilizas los conocimientos obtenidos en internet para tus estudios en la universidad? 1. Siempre, 2. Muchas veces, 3. A veces, 4. Nunca
	7. En caso afirmativo, ¿cómo incorporas la información recolectada en tus estudios de la universidad? Copio y pego, resumen, parafraseo, referencio en mis artículos, analizo y escribo mis conclusiones, otros.

Dimensión	Pregunta
Participación en redes sociales	8. ¿Qué red social sueles utilizar de manera recurrente? 1. Facebook, 2. Instagram, 3. Tiktok, 4. Twitter/x, 5. Ninguna, 6. otros
	9. ¿Con qué tipo de temáticas o grupos sueles conectar en las redes? Académicas (según su área de estudio o profesión), Ocio Ocio (música/deportes/juegos/entretenimiento), Negocio(ventas, servicios), Personal, otros (indicar)
	11. ¿Sueles retroalimentar a otros con la información que compartes en las redes? 1. Siempre, 2. Muchas veces, 3. A veces, 4. Nunca
Presencia de los juegos en la vida cotidiana de los estudiantes	12. ¿Qué tipo de videojuegos suelen gustarte? (estrategia, aventura, juegos de mesa (eje: solitario, candy crush), deportes, acción)
	13. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos a la semana? 1-3 horas, de 4-6 horas, de 7-14 horas, más de 15 horas
	14. ¿Participas en videojuegos colaborativos (multijugador de equipo)? 1. Siempre, 2. Muchas veces, 3. A veces, 4. Nunca
	15. ¿Obtener logros es un factor importante para continuar jugando? 1. Siempre, 2. Muchas veces, 3. A veces, 4. Nunca

La herramienta fue validada por siguiente seis expertos:

- Wilmer Martin Guevara director, Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades.
- Oscar Ramón Fletes Calderón, director del departamento académico de Ciencias tecnología y salud, con formación de grado en ciencias de la computación y maestría en telecomunicación.
- Yader Ernesto Delgado, docente titular de la UNAN-Managua, CUR-Carazo, con formación de grado en ingeniería de sistemas de la información y maestría en Administración del currículum universitario.

- Jordi Soler, profesor de la ESMUC, Postgrado en diseño de programas, entornos y materiales en soporte de las TIC (UOC, 2012).
- Ary Alvarez, profesor de música en Universidad ICESI, magíster en educación mediada por las TIC. Especialista en docencia universitaria.
- Luis Eduardo Franco, magíster en Educación mención Gestión del aprendizaje mediado por TIC Formador de formadores, fundador y director del proyecto Formación para la Enseñanza.

Para ello se consideraron los siguientes criterios:

- a. Criterio de Univocidad: si la pregunta es clara y sin ambigüedades. Se respondió con SI o NO
- b. Criterio de Pertinencia: si la pregunta estaba orientada a los objetivos del cuestionario. Se respondió con SI o NO.
- c. Criterio de importancia: si la pregunta era relevante en cuanto a su contenido en relación a los objetivos, Se valoró de 1 a 7 donde 1 es poca importancia y 7 mucha.

## UNIVERSO Y MUESTRA

El tipo de muestreo utilizado para este estudio fue, el Muestreo aleatorio Simple para poblaciones finitas, debido a que la población que fue analizada en esta investigación está constituida por los estudiantes de la UNAN-Managua, CUR-Carazo que llevan estudios de grado desde el primero hasta el quinto año. en turnos regulares y por encuentros. Dándonos un valor de  $N= 3427$ , con error máximo permitido será del 5%, basándonos en la fórmula de muestreo aleatorio simple para poblaciones finitas, tenemos lo siguiente:

$$n = \frac{Nz_{1-\alpha/2}^2 pq}{(N-1)\varepsilon^2 + z_{1-\alpha/2}^2 pq} =$$

Dónde:  $N= 3427$ ,  $Z=1.96$ ,  $p=0.5$ ,  $q=0.5$ ,  $\varepsilon =0.05$

Lo que nos da el siguiente planteamiento:

$$n = \frac{3427 * 1.96^2 * 0.50 * 0.50}{(3427 - 1) * 0.05^2 + 1.96^2 * 0.5 * 0.5} = 346$$

Según los cálculos realizados obtuvimos una muestra de 346 estudiantes a los cuales se les aplicó los instrumentos propuestos, de los cuales se lograron obtener 321 muestras del instrumento aplicado, realizado un análisis, del impacto de la reducción de estos resultados según el margen de error propuesto, por lo que se aplicó la fórmula del margen de error para un muestreo aleatorio simple:

$$e = Z * \sqrt{\frac{p * q}{n}}$$

Donde: Z= 1.96 (para un nivel de confianza del 95%), p= 0.5, q= 1-p = 0.5, n=321 (el tamaño de muestra efectivo recolectado)

$$e = 1.96 * \sqrt{\frac{0.5 * 0.5}{321}} = 5.47\%$$

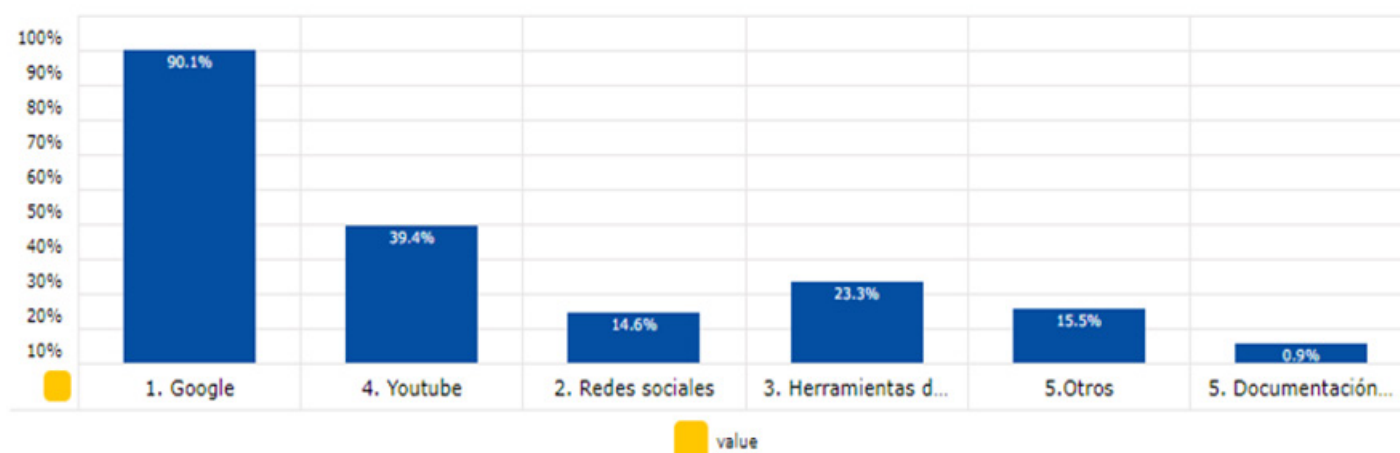
Por lo que se llegó a la conclusión que aunque el tamaño de la muestra planeada era de 346 encuestas, solo se lograron recolectar 321 respuestas válidas debido a la dificultad de acceder a todos los estudiantes de forma directa. Esto llevó a un ligero aumento en el margen de error de 5% a 5.47%. A pesar de este aumento, el margen de error sigue siendo razonable y permite obtener resultados representativos para el estudio.

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados reflejan que Google y sus diversas herramientas, incluido YouTube, siguen siendo dominantes entre los estudiantes del CUR-Carazo, donde su buscador es utilizado por el 90.06% de estos para la obtención de información, mientras que YouTube, con un 39.44%, es la segunda herramienta más utilizada. Estos se pueden explicar dada la gran popularidad y accesibilidad de estas plataformas durante los últimos años. El uso de una fuente de búsqueda generalista por medio

de navegadores o buscadores en dispositivos móviles sigue teniendo una fuerte presencia en los estudiantes lo cual es correspondiente con los hallazgos encontrados por Robleto (2017) el cual concluyó que “En relación al lugar de preferencia entre las bibliotecas convencionales y el internet con los motores de búsqueda, el 100 % de los estudiantes prefieren los motores de búsqueda” y en el caso de las plataformas de videos, la naturaleza visual de los contenidos facilita la comprensión de temas complejos, ofreciendo una alternativa atractiva para la obtención de información.

### 1 - ¿Qué herramientas digitales utilizas para buscar información en internet?

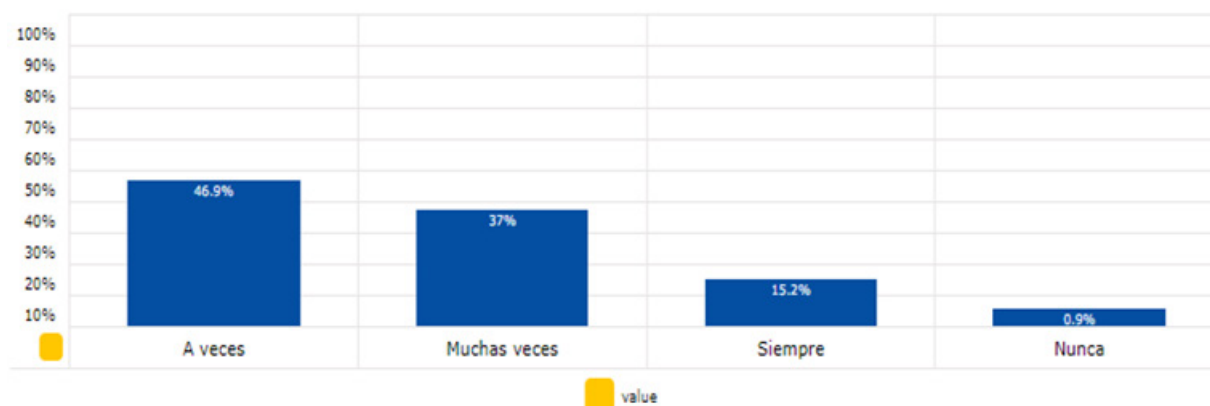


A esto se le suma la llegada de las nuevas herramientas de inteligencia artificial de uso general como ChatGPT, Gemini entre otras. Estas son utilizadas por un 23.29% de los estudiantes y aunque representan un porcentaje menor en comparación con los buscadores y los medios audiovisuales están ganando terreno y podrían representar un cambio de paradigma en la obtención de la información, transformando las prácticas de búsqueda y dando un nuevo panorama en la construcción del conocimiento de los usuarios. Diego et al (2023) afirman el valor de estas posibilidades, aligerando y facilitando los procesos de aprendizaje.

Las redes sociales también representan una fuente utilizada por los estudiantes del CUR-Carazo, donde el 14.60% de estos hacen uso de alguna red social para buscar información y aunque estas por lo general tienen diversos propósitos de usos, plataformas como Tiktok, Facebook, LinkedIn son utilizadas para compartir conocimientos diversos.

En cuanto a si esta información buscada en las diferentes plataformas y herramientas es efectiva; La mayoría de los encuestados reporta que "a veces" (46.89%) y "muchas veces" (36.96%) encuentran lo que busca y solamente un 15.2% de los estudiantes siempre obtienen datos correctos. lo que indica que, aunque Google y otras plataformas son eficientes, todavía hay margen de mejora en la efectividad de las búsquedas para un segmento importante de estudiantes. Gómez et al (2018), describen estas posibles necesidades como: "... los participantes recurren a procesos automáticos, donde apenas utilizan herramientas, estrategias y técnicas, así como procesos alternativos de búsqueda".

## 2 - Cuando buscas información, ¿encuentras lo que estás buscando?



Esto puede estar relacionado con las habilidades de los estudiantes para seleccionar la información, ya que, si bien demuestran una preferencia por criterios aparentemente sólidos como el sitio y la fecha de publicación (69.57% y 44.10% respectivamente), la efectividad de sus búsquedas demuestra que aún hay varios puntos a mejorar. Dado de que solo un 15.2% de los estudiantes "siempre" encuentren información correcta, en comparación con el 83.85% de estos que tienen margen de fallo al buscar información, sugiere que, aunque valoran la credibilidad y la actualidad, se requieren de otras estrategias y criterios complementarias para evaluar la calidad de las fuentes. a esto se le suma la aparición de nuevas herramientas como la IA y las redes sociales que demandan habilidades de evaluación distintas a las tradicionales.

Por lo tanto, se evidencia la necesidad de fortalecer las habilidades de búsqueda y análisis de los estudiantes, enfocándose no solo en la identificación de sitios y

fechas, sino también en el desarrollo de un pensamiento crítico que les permita discernir la validez y la pertinencia de la información en un entorno digital cada vez más complejo y diverso.

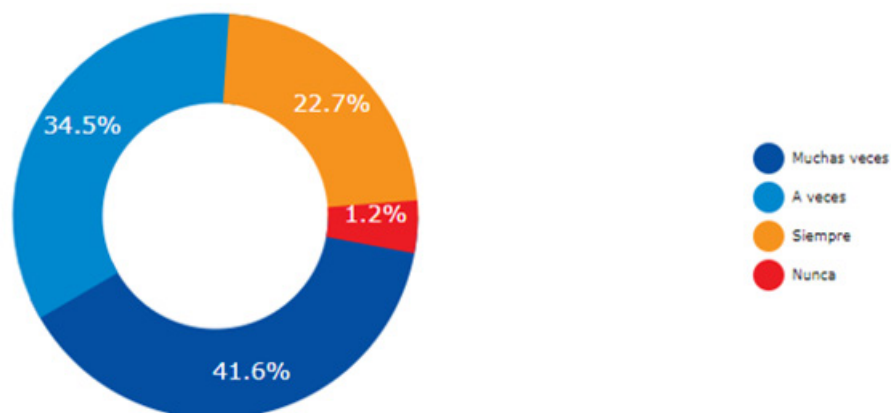
El pensamiento crítico debe centrarse en promover cosmovisiones que cuestionen no solo a la red de redes, sino la información que transita por su ecosistema, con el fin de combatir las verdades absolutas que se pregonan en Internet y las redes sociales digitales. (...) Ante ello los individuos deben ser capaces de anteponer sus procesos de razonamiento y análisis ante cualquier dato o información seductora que provenga de la IA. Ahí radica la fuerza del pensamiento crítico. (Burgos, 2024).

En cuanto a la aplicación de la información recogida en los aprendizajes formales; los resultados revelan tendencias en la forma en que los estudiantes del CUR-Carazo integran la información proveniente de internet en su proceso de aprendizaje. En los cuales destacan dos aspectos centrales tales como la frecuencia de uso y el método de incorporación de la información.

Respecto a la frecuencia de uso, se observa una alta prevalencia de la utilización de información de internet en el ámbito académico. Un 41.61% de los encuestados manifiesta que "muchas veces" recurre a buscar en internet para complementar sus estudios, mientras que un 34.47% lo hace "a veces". La suma de estos porcentajes (76.08%) indica que una amplia mayoría de los estudiantes utiliza diversas herramientas de búsqueda en internet de forma habitual para apoyar su aprendizaje formal. Lo que indica la relevancia de internet como una herramienta de consulta y apoyo académico fundamental en la actualidad. (Hernández et al, 2015)

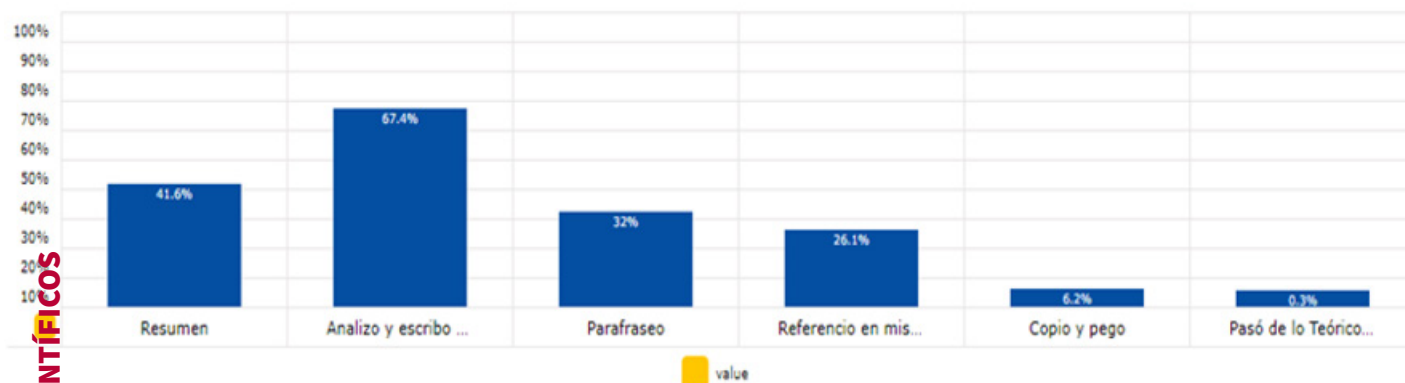


## 6. ¿Utilizas los conocimientos obtenidos en internet para tus estudios en la universidad?



En cuanto a la forma en que esta información es incorporada, los datos demuestran una clara tendencia hacia un procesamiento activo y crítico. La opción predominante es "analizar y escribir sus propias conclusiones" (67.39%), lo cual sugiere que los estudiantes no se limitan a consumir información, sino que la procesan, la interpretan y la integran a su propio ámbito. Este se ve reforzado por el uso de otras estrategias como la elaboración de resúmenes (41.61%) y el parafraseo (32.05%), que implican una reprocesamiento de la información aplicado a su contexto.

## 7. En caso afirmativo, ¿cómo incorporas la información recolectada en tus estudios de la universidad?



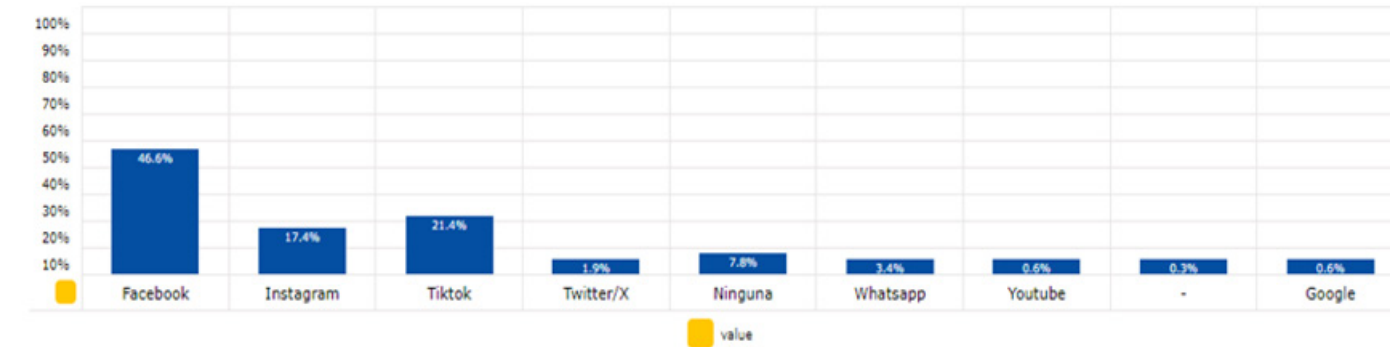
Por otro lado, los resultados del estudio revelan que los estudiantes de CUR-Carazo muestran un enfoque reflexivo en cuanto a la manera en que analizan y aplican la información. Esto indica que llegan a sus propias conclusiones después de encontrar información en línea, lo que sugiere madurez académica con respecto

a la gestión de conocimientos, su capacidad de interpretarlos y contextualizarlos en lugar de solo reproducirlo de manera mecánica.

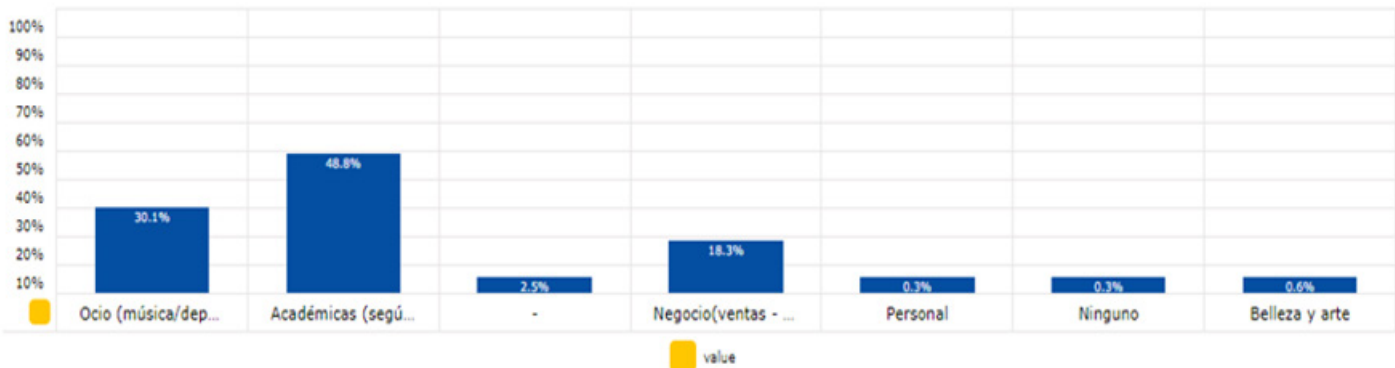
Sin embargo, aunque estos resultados son positivos en términos de cómo los estudiantes aplican el conocimiento, todavía se puede mejorar en cuanto a las prácticas de referenciación y uso de técnicas avanzadas como la síntesis crítica. (Egaña, 2012)

Con respecto al uso de redes sociales podemos ver como el 92.24% de los estudiantes hacen uso de alguna red social y el hecho de que un 48.76% de los estudiantes haga uso de estas para temas académicos es un hallazgo significativo. Si bien el ocio sigue teniendo una presencia importante (30.12%), el hecho que exista intereses académicos y profesionales sugiere que las redes sociales se están convirtiendo en un espacio donde se comparte información relevante para su formación, Este hallazgo se alinea con las investigaciones de Alves da Silva y Ferreira (2016), quienes, destacando el rol de estas plataformas en la construcción autónoma del conocimiento donde los factores como la conexión, interacción y colaboración son vistos positivamente por los estudiantes como potenciadores de aprendizaje informal. Por otro lado, este hallazgo conecta directamente con el 14% de estudiantes que buscan información de consulta en redes sociales, respaldando la idea de que estas plataformas son utilizadas, aunque por una minoría, con fines educativos. Sin embargo, existe un alto porcentaje de estudiantes que "a veces" retroalimenta a otros con la información que comparte (63.35%) y el bajo porcentaje que lo hace "siempre" (4.35%) revela que aun estos espacios necesitan ser mejor aprovechados y que los participantes deben convertirse en participantes activos y no ser solo receptores de contenido, interactuando de forma esporádica. (Brito et al, 2012). (Limas & Soracá, 2021).

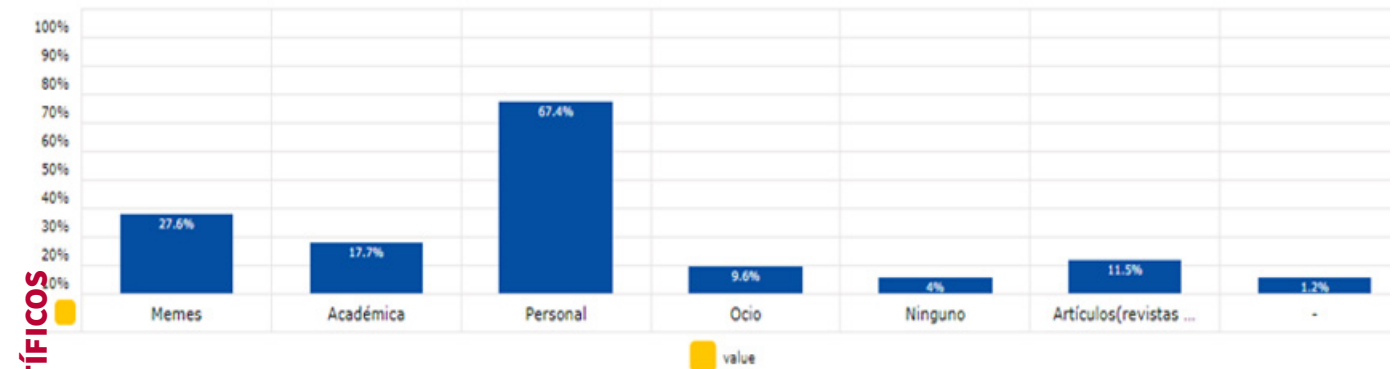
8. ¿En qué red social sueles utilizar de manera recurrente?



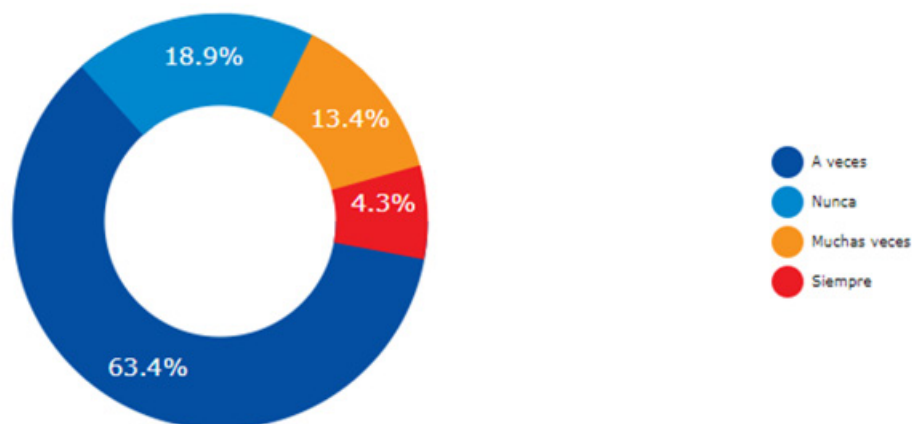
9. ¿Con qué tipo de temáticas o grupos sueles conectar en las redes?



10. ¿Qué tipo de publicaciones sueles realizar en redes sociales?

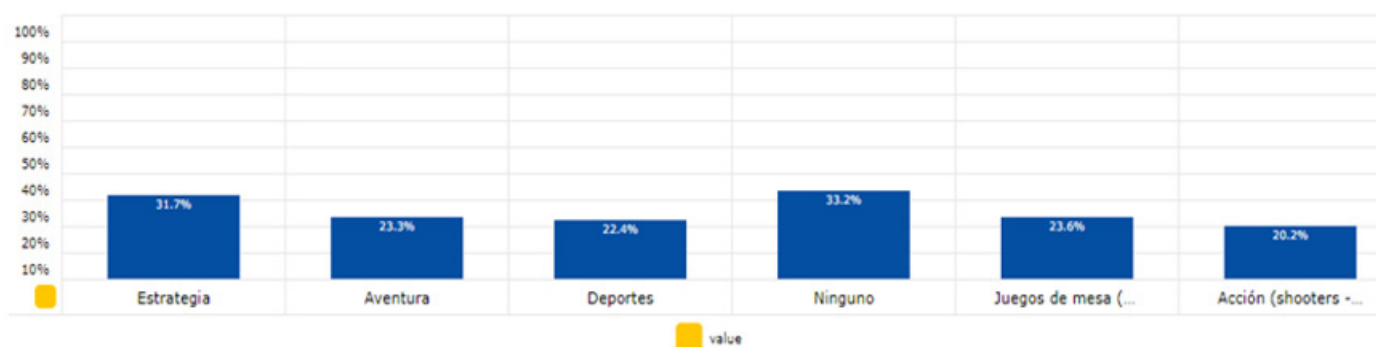


### 11. ¿Sueles retroalimentar a otros con la información que comparte en las redes?



Con respecto a la gamificación, el 51.24% de los estudiantes de CUR-Carazo indica que no juega videojuegos, lo que sugiere que, aunque esta actividad está presente, no es una actividad dominante. Ya que incluso entre los estudiantes que juegan el 39.4% dedica entre 1 a 3 horas de juego a la semana. Sin embargo, un hecho interesante es que entre este sector los juegos de estrategia son los más populares (31.68%), lo que sugiere que los estudiantes valoran la resolución de problemas y la planificación. Los juegos de mesa (23.60%) y de aventura (23.29%) también son comunes, mientras que los juegos de acción y deportes tienen un menor seguimiento.

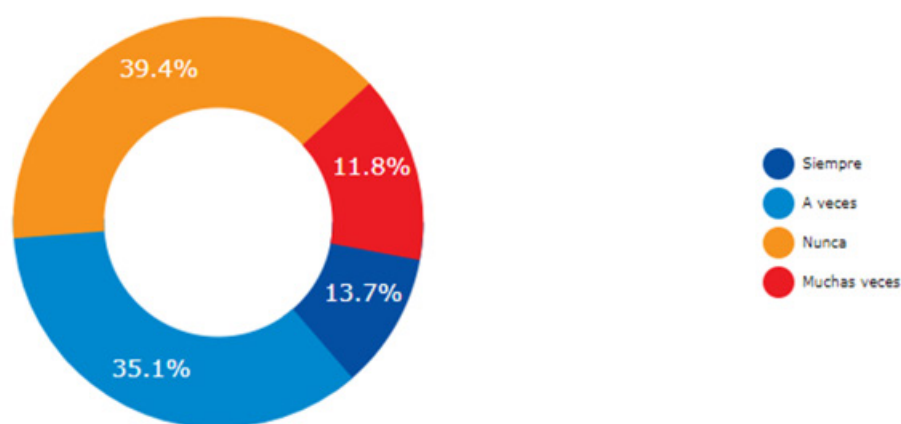
### 12. ¿Qué tipo/s de videojuegos suelen gustarte?



En este particular también es destacable que solo un pequeño grupo (4.97%) juega "siempre" en equipos multijugador, lo que sugiere que la mayoría de los encuestados prefiere juegos individuales o con poca interacción social. Y

aparentemente la mayoría de los estudiantes (39.44%) considera que los logros nunca son un factor importante para continuar jugando, lo que sugiere que su motivación principal no es la competitividad, sino el disfrute personal.

### 15. ¿Obtener logros es un factor importante para continuar jugando?



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adell Segura, J. & Castañeda Quintero, L. (2010) "Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje". En Roig Vila, R. & Fiorucci, M. (Eds.) *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. Stumenti di ricerca per l'innovazioni e la qualità in ambito educativo. La Tecnologie dell'informazione e della Comunicaciones e l'interculturalità*

*nella scuola.*Alcoy: Marfil – Roma TRE Università degli studi

Alves da Silva, C. y Ferreira, C. (2016). Las redes sociales y el aprendizaje informal de Estudiantes de Educación Superior. *Acción Pedagógica*, 25, 6-20.

Brito, J. G. Laaser, W. Toloza, E. A. (2012) El uso de redes sociales por parte de las universidades a nivel institucional. Un estudio comparativo. *RED, Revista de Educación a Distancia*. Número 32. Consultado el (dd/mm/aaa) en <http://www.um.es/ead/red/32>

- Burgos, Edixela. (2024). El pensamiento crítico y la inteligencia artificial: perspectivas y críticas. *Temas de Comunicación*. 1. 6-18. 10.62876/tc.vli48.6575.
- Cano, M. A. (2022). Implicaciones educativas de la web 2.0: Un acercamiento a los tipos de aprendizaje en los contextos informales actuales. *Revista Búfalos CESUN Universidad*. Tijuana Mx.
- Casasempere, A. (2020). Métodos Mixtos con MAXQDA [Diapositiva PowerPoint]. Cualsoft Formación y Asesoramiento en Análisis de Datos Cualitativos. [www.cualsoft.com](http://www.cualsoft.com)
- Diego, F., Morales, I., y Vidal, M. (2023). [Chat GPT: origen, evolución, retos e impactos en la educación](#). *Revista Educación Médica Superior*, 37(2).
- Egaña, Txema. (2012). Uso de bibliografía y plagio académico entre los estudiantes universitarios. *INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN HIGHER EDUCATION (ETHE)*. 9.
- Escorzia, A.B.; Torres, F.; Mendoza, M.C. & Zeledón H.C. (2021). Una mirada hacia el aprendizaje informal en Educación Secundaria. *Revista Científica Tecnológica*. Vol. 4 Núm. 2
- García-Martínez, J. A. (2021). Herramientas asociadas al aprendizaje informal: oportunidades para potenciar los entornos personales de aprendizaje de estudiantes universitarios en tiempos de pandemia. *PUBLICACIONES*, 51(3), 215–256. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v51i3.18090>
- Gómez, Juan & Serrano, José. (2018). Análisis de los procesos de búsqueda, acceso y selección de información digital en futuros maestros. *Digital Education Review*. 34. 76-90.
- Hernández, Moisés & Berea, Guadalupe & Marín, Verónica. (2015). Uso de internet en el ámbito académico universitario. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*. 1. 69. 10.20548/innoeduca.2015.vli2.1058.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.
- Limas Suárez, Sonia & Soracá, Gloria. (2021). Redes sociales como estrategia académica en la educación

superior: ventajas y desventajas. Educación y Educadores. 23. 559-574. 10.5294/edu.2020.23.4.1.

Robleto, R. A. (2017). Competencias de la Generación Google, en el perfil del profesional que se forma en carreras tecnológicas de la Facultad Regional Multidisciplinaria de Carazo. Tesis de maestría. UNAN Managua.

Schugurensky, D. (2000). The forms of informal learning. Towards a conceptualization of the field. Working Paper 19-2000, Presentado en New Approaches for Lifelong Learning (NALL) Fourth Annual Conference, 6-8 de Octubre

Smitter, Y. (2006). Hacia una perspectiva sistemática de la Educación

no formal. Laurus Revista de Educación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas, Venezuela. 12, n° 22, 241-256.

Vázquez, Gonzalo (1998). La educación no formal y otros conceptos próximos. En Jaume Sarramona, Gonzalo Vazquez y Antoni Colom (Eds.) Educación no formal. Ariel Educación

Zorrilla, María Luisa. (2021). Prácticas digitales de estudiantes universitarios hondureños: estudio de caso. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales. 96. 10.47553/rifop.v97i35.2.88189.