

INTRODUCCIÓN

Internet es una herramienta comunicacional que ha revolucionado la forma de comprender el mundo en las personas de diversas edades y procedencias sociales en el mundo occidental, asunto que junto con el desarrollo del transporte ha logrado acortar y relativizar el tiempo y el espacio de la vida de los seres humanos.

La comunicación en específico es una disciplina que ha comportado interés desde tiempos inmemoriales y que nos caracteriza como género humano, desde esta visión cualquier elemento que la altere, en sentido negativo o positivo el asunto llama la atención de los estudiosos y de los científicos en general.

La red comunicacional que teje Internet se ha complejizado con el paso del tiempo y en los últimos años han surgido nuevas aplicaciones y herramientas que las personas han volcado hacia el ámbito social, amparado en el desarrollo técnico y el avance de la tecnología. Entre ellas cuentan las redes sociales que permiten una nueva forma de relacionarse y construir sociedad, las más notorias son Twitter, LinkedIn y por supuesto Facebook, plataforma que fue materia prima para desarrollar la presente investigación.

Sobre la base de este desarrollo técnico surgen posibilidades tecnológicas que dan origen a encuentros sociales que se sustentan en la naturaleza humana, proclive a establecer lazos comunicacionales y emocionales entre personas, asunto que otorga material de estudio teórico, en torno a formas y posibilidades de construcción del fenómeno, en grupos específicos, en este caso nativos digitales.

Las y los nativos digitales son niños y niñas que no superan los doce o trece años en nuestro país, pero que ya son estudiantes universitarios en países en los que la tecnología se masificó en la década de los noventa. Poseen la característica esencial de haber nacido y crecido en un entorno cercano a la tecnología, lo que les ha permitido desarrollar ciertas conductas y competencias relacionadas a ella. Diferentes a las habilidades que los adultos que los rodean han logrado, en cuanto a uso y

entendimiento de los computadores y el Internet. Encontrando en las redes sociales la vía más expedita hacia la comunicación cotidiana mediada por la red.

Las motivaciones que guían este estudio dicen relación, en primera instancia, con la comprensión de un fenómeno social disperso, que incide en la vida de las personas. Que además genera proyecciones identitarias particulares en un sector social joven, que está desarrollándose como individuos y que proyectan lo que son como seres humanos cognitiva y emocionalmente en un espacio virtual. Y, en segunda instancia, las posibilidades pedagógicas que abre este estudio, las que van en directa relación con el mundo cambiante en el que se inserta la comunicación en el aula y que tiene objetivos de aprendizaje objetivos y estandarizados, que no puede, ni debe, abstraerse de lo que pasa fuera en el mundo.

Los objetivos están relacionados a una caracterización general de la comunicación de los nativos digitales en Facebook, a la comprensión de los procesos personales y grupales que guían las interacciones comunicativas; a aspectos externos como códigos particulares, manifestaciones audiovisuales, formas específicas de comunicación, pero también a lo que sucede con la comunicación como proceso que genera identidad en las personas, que los distingue y los hace ser quienes son.

La naturaleza cualitativa del fenómeno es obvia, por lo que técnicamente el acercamiento a la información se hace desde esta directriz, procediendo coincidentemente con la estructuración de instrumentos, la recolección de datos y el análisis de los mismos.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION

La tecnología es un elemento preponderante en la vida de la sociedad occidental, si bien no es posible generalizar debido a las diferencias en acceso, por factores económicos o geográficos, es factible aseverar que la vida de las personas se ve influenciada por diferentes fuerzas renovadoras, en tanto, tecnología se refiere “Hoy el uso de las nuevas tecnologías ha dejado de ser algo meramente instrumental o funcional: ya no son herramientas de trabajo. Su uso se ha espesado, densificado, rutinizado en la vida cotidiana de los individuos para convertirse en algo estructural del contexto social actual.” (Merino 2010: 78-79) evidenciando su uso en múltiples esferas, pero sobre todo en la cotidiana. Desde este punto de vista las nuevas generaciones se ven envueltas en un contexto que para sus antecesores es radicalmente diferente, en ocasiones incomprensible. Es en este contexto donde llama la atención la relación que entablan los niños y niñas con las diversas manifestaciones de la tecnología, destacando sus relaciones sociales, la forma en que procesan información o cómo se vinculan con lo nuevo.

Los nativos digitales son una nueva categoría en cuanto a interacción con la comunicación se refiere, lo que provoca que todos los ámbitos de su vida sean diferentes de la de generaciones anteriores “Ha ocurrido una discontinuidad realmente grande. Se puede incluso llamar “singularidad”, un acontecimiento que substituye cosas fundamentales que absolutamente no van a ninguna parte. Esta “singularidad supuesta” es la rápida difusión de la tecnología digital llegada en las décadas pasadas del siglo 20” (Prensky 2001:1). Las nuevas generaciones nacieron vinculadas a la pantalla de televisión y a muy corta edad comenzaron a relacionarse con el computador e Internet como plataforma, además del teléfono celular “Está claro que como resultado de este ambiente ubicuo y del volumen de su interacción con la tecnología, los estudiantes de hoy piensan y procesan la información diferentemente a sus precursores.” (Prensky 2001:1) el procesamiento de información

puede que sea una de las directrices teóricas que, por el momento, han sido mayormente investigadas (Prency 2001; Piscitelli 2006; García 2010), aunque en profundidad no hay estudios que arrojen datos empíricos abundantes.

La forma en que los nativos digitales se comunican cotidianamente es un reto para quienes no poseen el mismo nivel de alfabetización digital, por lo tanto, dilucidar cómo se asimilan las estrategias que usan para contactarse y conectarse en la vida diaria es una interrogante de total validez científica, que genera preguntas en torno a cómo construyen identidad en la red y cómo esta se imbrica con su cotidianidad.

Por otro lado, la educación formal de la escuela es un factor que siempre está presente en la vida de la mayoría de los niños de nuestro país, que podemos encasillar en el rótulo de “nativos digitales”, por lo tanto, es otra directriz que puede verse influenciada por los nuevos estilos comunicativos que los estudiantes desarrollan en su vida cotidiana.

1.1 Interrogante de investigación

Pregunta de investigación

¿Cómo es la identidad que construyen los nativos digitales de un colegio bilingüe de Concepción (Almondale, San Pedro) a través de la comunicación virtual en Facebook?

1.2. Fundamentación del problema

Los niños y niñas que nacieron en la última década y que continúan naciendo cada día, poseen una amplia conexión con lo digital, plasmado en las pantallas con las que se relacionan (TV, celular y computador) especialmente con el computador, la conexión a Internet y todo lo que ello conlleva, es decir, el vínculo que establecen con la comunicación y la creación de contenidos cotidianos es diametralmente diferente de lo que era hace unos años, construyendo una diferencia fundamental en la forma de relacionarse con el mundo y sus pares respecto de sus padres y profesores/as “Para los primeros [niños y adolescentes], Internet es un medio fundamental de comunicación sincrónica y ocio; para los segundos [adultos], la Red es aprovechada como fuente de contenidos y comunicación asincrónica.” (Bringué, Sádaba y Tolsá 2010:46) Debido a lo anterior, la forma en que se enlazan niños y niñas con la comunicación interpersonal y sus pares será muy diferente de lo que era hace unos años.

Esta generación que hoy tiene entre 0 y 18 (tal vez menos) años de edad (En Chile), manifiesta una manera de ver la tecnología que incide en la forma en que actúan y piensan. El estudio antes mencionado La generación interactiva en Iberoamérica, refiere a varios países latinoamericanos, incluido Chile, por ello se hace pertinente la observación de este fenómeno como impacto global, en tanto adolescentes y jóvenes chilenos se acercan a los índices de países desarrollados gracias a su cercanía con la tecnología

La vanguardia de la Generación Interactiva la forman los adolescentes de Argentina y Chile, que parecen disponer de una situación de partida muy similar a la de los países de Europa occidental, en cuanto a su afinidad por la tecnología y al nivel elevado del que disfrutaban de ella. Los adolescentes chilenos

están en una situación de clara ventaja respecto al resto de países de la región.

(Bringué, Sádaba y Tolsá 2010:35)

Internet es una plataforma de uso masivo que ha revolucionado la interacción con la comunicación como tal para las nuevas generaciones. El computador, su pantalla base, reúne una serie de elementos como la audiovisibilidad, la disposición en solitario para su uso y principalmente la interactividad, lo que hace que la penetración de esta herramienta sea casi total en este espacio etéreo “En el caso de la Generación Interactiva es casi universal en cuanto al uso: entre los más pequeños (6-9 años) ocho de cada diez son internautas; en el caso de los más mayores (10-18 años) el 95% se declara usuario de Internet.” (Bringué, Sádaba y Tolsá 2010:36)

El teléfono celular es otra herramienta de acceso a Internet y las plataformas de comunicación con las que los niños y jóvenes se relacionan, este es usado de muchas formas, pero llama la atención la transformación de consumidor a prosumidor¹ constante que este aparato ha logrado entre niños y jóvenes, pues la generación de contenidos fotográficos y audiovisuales hace aún más completa su utilización, en síntesis quizás esta pantalla es la que más identifica a esta zona etérea y logra un vínculo comunicativo específico “el teléfono celular es el mejor identificador de la Generación Interactiva: es digital, es personal, y de algún modo se adapta a las cualidades de esta generación.” (Bringué, Sádaba y Tolsá 2010: 106). Las

¹ Prosumer o prosumidor refiere una realidad para nombrar a una figura comunicacional que consume contenidos, pero que a la vez los produce, ubicándose en posición de emisor y de receptor al mismo tiempo. “prosumidor (“*prosumer*”) de información, esto es, un híbrido de consumidor y productor de contenidos, en deliberación continua.” (Cotino 2009) Islas define el concepto como “La palabra prosumidor –en inglés, *prosumer*-, es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: “*producer*” (productor) y “*consumer*” (consumidor). El concepto fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, quienes en el libro *Take Today* (1972), afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos.”(2011:73)

estadísticas de acuerdo a esta variable señalan que alrededor del 50% de los adolescentes marca la creación o la producción de contenidos como una de las principales actividades que realiza al amparo de su teléfono celular.

En este contexto las plataformas que constituyen redes sociales como Facebook, implican formas especiales de entablar relaciones comunicativas interpersonales. Las formas específicas de comunicación han cambiado respecto de décadas anteriores, porque las personas que se comunican son diferentes y porque las herramientas disponibles para comunicarse han evolucionado, tecnologizándose a niveles impensados.

La masificación de las pantallas, como el computador y el celular, que soportan el servicio de Internet requieren tiempo de aquellos que “dependen” de su uso y que acostumbran llevar consigo muchos elementos de su vida condensados en este aparato. Un rasgo configurador de niños y adolescentes frente a las diversas pantallas: la permanente necesidad y búsqueda de la interacción con diversos soportes y contenidos como medio para conseguir otros fines, en otras palabras una interacción constante con otras personas a través de una comunicación mediada por las plataformas y sus diferentes rasgos particulares como chat, mensajería, juegos, aplicaciones, etc.

El celular, en este espacio gana terreno porque permite la interacción constante con la comunicación con los pares y la legitimación del yo, además de la expresión de sentidos personales, de aquí que la asimilación de la tecnología sea tan rápida entre los nativos.

El análisis realizado sobre pantallas como Internet, los videojuegos o el teléfono celular indica la rápida simbiosis de la población infantil y juvenil con todo lo que suponga participación activa del usuario, intercambio y simultaneidad con diversas actividades. Sin embargo, la televisión no pierde fuerza

entre las demás pantallas y, a pesar de ser un medio unidireccional, sigue captando el tiempo y el interés de unos menores acostumbrados a la multitarea.

(Bringué, Sádaba y Tolsá 2010:179)

La interacción y la capacidad de coordinar varias tareas simultáneamente caracterizan a esta generación que construye su vida sobre la base de la comunicación y la tecnología.

1.3. Propósitos de la investigación

Los propósitos de la presente investigación se acercan a caracterizar la forma en que los nativos digitales se desenvuelven comunicacionalmente en Facebook, en tanto rutinas y objetivos que los llevan a conectarse. Los niños y niñas considerados nativos digitales nacieron en un entorno interactivo y generador de comunicación, pero hasta dónde este vínculo se extiende a la hora de relacionarlo con la forma en que están desarrollando formas de interacción comunicativa, diferentes de las conocidas hasta ayer, en cuanto a códigos, canales etcétera, por lo tanto conocer las circunstancias de este contacto implica conocer de qué manera construyen una cultura digital que se manifiesta en la forma en que se comunican y su identidad. Dicha cultura además posee un ingrediente específico, relacionado con la población objetiva particularmente y es el hecho de estudiar en un colegio bilingüe, pues se desenvuelven tanto *online* como *offline* en inglés y en español, asunto no menor en cuanto a comportamiento comunicativo en la plataforma.

La construcción de un Yo comunicacional en el contexto de Facebook puede generar proyecciones de tipo pedagógicas en torno a las cuales el acercamiento de la

realidad de los estudiantes y a sus instancias comunicacionales personales, más allá del aula pueden interactuar con esta desde Facebook u otras plataformas. La búsqueda latente de aprendizajes significativos para los estudiantes, en sus propios contextos, desde sus propios lenguajes y códigos es un desafío constante para los y las docentes, conocer más y acercarse a la construcción comunicacional e identitaria de esta zona etárea es una opción real para imbuirse de la forma en que estos se comunican, para generar prácticas docentes más adecuadas y contextualizada hoy y, para entender a una generación que accederá a estudios superiores, mañana.

El desarrollo tecnológico se mueve ciertamente hacia los sistemas móviles y personales. Los jóvenes universitarios, llamados por nativos digitales (Prensky 2001), seguirán adoptando estos nuevos recursos para sus actividades diarias, en la ya mencionada fusión de actividades virtuales y materiales. Estas tecnologías están incorporadas desde su infancia como parte de su crecimiento y educación.

San Martín y Mujica (2010:3)

Además estos jóvenes, hoy adolescentes, se integrarán, en un futuro no muy lejano al mundo laboral desde un punto de vista diametralmente diferente, conectado y comunicado siempre, entendiendo el mundo como una red dual de identidades fungibles *on* y *offline*. Estudiantes de turismo de la Universidad de Barcelona han reparado en esta directriz y realizaron un estudio acerca de las tendencias de los nativos digitales como consumidores, estudiantes y empleados en un futuro no muy lejano, llegando a aseverar que “...estos alumnos (futuros profesionales) y su vinculación a estas herramientas, tanto en su uso personal (como consumidores) como en su uso profesional (futuros empleados del sector) serán claves para llegar a determinar su evolución y ayudar a las empresas y entidades del sector turístico en la toma de decisiones relacionadas con este ámbito de estudio.” López (2009:3), lo que lleva a preguntarse sobre lo que podemos hacer hoy por dilucidar costumbres y

preferencias acerca de nuestros nativos digitales que hoy son adolescentes, pero que en el futuro serán quienes guíen el destino empresarial, estudiantil y consumidor de nuestro país, además de la incidencia importante que ya tienen como gestores del gasto que llevan a cabo sus padres.

Sus requerimientos educativos son y serán aún más en próximamente muy específicos, de acuerdo a sus características comunicacionales, asunto para el cual los dispositivos educativos deben estar preparados, tanto para cubrir necesidades académicas como para generar procesos inteligentes y significativos en cuanto a aprendizajes.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo General

Caracterizar los rasgos principales de la identidad que construyen los nativos digitales de un colegio bilingüe de Concepción (Almondale, San Pedro) a través de la comunicación virtual en Facebook.

1.4.2. Objetivos Específicos

Determinar rasgos generales de la construcción del *yo online* de los nativos digitales de un colegio bilingüe.

Determinar algunos rasgos de la construcción de la otredad comunicativa en facebook desde los nativos digitales

Determinar los objetivos de la interacción en las diversas instancias comunicativas de Facebook (muro, juegos, fotografías).

1.5. Categorías de análisis de la investigación

- Yo online

- Otredad virtual (par online)

- Objetivos de la interacción virtual

1.5.1. Descripción de las Categorías de Análisis

Yo Online

Las personas en general poseen una imagen de sí mismas en la realidad objetiva que se construye, de acuerdo a Goffman 1997 citado en Dittus (2011) sobre la base de un rol que se desempeña en la vida cotidiana y sobre el reconocimiento de ser distinto de otro u otra, este caso en la individualidad que puede proporcionar la red “Es más bien un reconocimiento del hecho de que, más o menos concientemente, siempre y por doquier, cada uno de nosotros desempeña un rol. Es en estos roles donde nos conocemos mutuamente; es en estos roles donde nos conocemos a nosotros mismos” (2011: 69), en la contrastación con otro. Por lo tanto, los nativos digitales, niños y niñas en formación de su personalidad y autopercepción ven en la comunicación que desarrollan en Facebook una realidad virtual que los integra a una comunidad de personas que a su vez se construyen en torno a otros, pero que a la vez los diferencia construyendo una escisión de sí mismos entre un yo *offline* que vive cotidianamente, pero que posee una extensión en la red con características

particulares y que por lo tanto construye una peculiar forma de comunicarse que lo hace distinto de otros.

El otro online

El validar a otro en la red pasa por una serie de características que son apreciadas para todos, por lo tanto, deben existir rasgos más apetecidos por la comunidad que otros, que engranan una otredad social con características de comunidad, que es aceptada y situada en una posición ventajosa y agradable para los demás.

Cómo ese otro se hace positivo y aceptado a partir de la comunicación, qué actitudes o formas de comunicación lo hacen más o menos popular es lo que se busca dilucidar en este apartado, qué características tiene ese otro que son aceptadas como buenas y dignas de imitar.

Objetivos de la interacción virtual

Para qué se usan determinadas instancias comunicativas en Facebook, qué es lo que se busca lograr con el uso constante de herramientas como el muro y el tipo de información que se vehicula a través de él; para qué se usan los juegos, además de usos obvios como el ocio, pero qué importancia se le otorga al tiempo que se invierte en ocio; cómo las fotografías virtualizan la realidad objetiva en la que está inserto el nativo digital y cómo hacen que la valoración de los demás aumente por medio de la publicación de la vida personal.

1.6 Premisas de trabajo

Una de las contradicciones esenciales de la adolescencia es la búsqueda de diferenciación de los adultos y a la vez la necesidad de igualación y aceptación por parte de los pares. Ser un nativo o nativa digital implica, en este momento en Chile, pertenecer a una zona etárea que no supera los 14 años, por lo menos en lo que a Internet masivo conlleva, por lo tanto si psicológicamente el desarrollo vive etapas de este tipo estas serán trasladadas a la red como fenómeno adosado al flujo comunicativo cotidiano de ser un usuario de Facebook. La construcción de un *yo online* proviene de ciertas características que se relacionan directamente con la individualidad, con el ser diferente al otro que interactúa conmigo, como por ejemplo marcas de tipo sígnicas, vale decir, dibujos, nombres particulares, códigos individuales, formas específicas de comunicación que desarrollen una personalidad online, una especie de extensión particular y única de sí mismo.

El nativo digital busca diferenciarse a través de su comunicación visual, por medio de los elementos antes mencionados, fotografías, tanto de su imagen física como de su entorno. El “adornarse” es una opción que Facebook le permite ampliamente, mostrarse cómo quiere ser o cómo le gustaría ser, separando u homologando su *yo offline*.

Por una parte la diferenciación y la visibilidad, en tanto ser visto por los demás, construyen una identidad comunicacional que se puede o no estar relacionada con su *yo offline*, pero que se arma socialmente gracias a la comunicación que este ejerce cotidianamente cuando se conecta.

Existe una categoría que podemos denominar un nosotros *online*, que se construye a partir de las comunicaciones sociales de todos los integrantes de una comunidad definida por la similitud de los mensajes emitidos por un plural de *yo*

online, que hace que los nativos se validen unos a otros. Este nosotros posee ciertas características que permiten hacerse partícipe o no, es decir, quienes acepten las condiciones o cumplan con los requisitos comunicacionales pueden formar parte de esta “comunidad”, para algunos será suficiente poseer una cuenta en Facebook, pero para otros requiere de generar cierta actividad en la red cotidianamente. Solo se es alguien si la comunicación y la actividad en la plataforma son constantes e interesantes para los demás miembros de la comunidad. Lo anterior conlleva que ciertas prácticas o formas de interactuar se masifiquen rápidamente y hagan más o menos popular a quien las practica. Por ejemplo una aplicación X para transformar fotografías que algún miembro use se esparcirá por los muros rápidamente si ese usuario es popular y logra interesar a los demás.

Los objetivos de la comunicación pueden relacionarse con la posibilidad de hacer visible o de destacar a determinado usuario que la ejerza, es decir, los juegos hacen que determinado tiempo se invierta en la red, lo que hace que el jugador deje otras cosas sin hacer para jugar, esto supone cierto rasgo de rebeldía que si además se suma a altos puntajes en dicho juego, será muy bien visto por la comunidad y habrá logrado que quien juega destaque por encima de los demás.

El mostrar la vida cotidiana y hacerlo de la mejor manera posible se ha vuelto una forma de validación social en Facebook, los nativos quieren que los vean y las fotografías y videos de extractos de sus vidas que puedan ser interesantes para los demás van a parar en sus muros y mientras más alto sea el número de comentarios, más interesante será la vida del protagonista. El creciente interés por publicitarse o mostrarse, rasgo de la sociedad en que los nativos nacieron, hace que esta herramienta de Facebook haya tomado tanta fuerza.

Hay otras formas de comunicación como compartir música, aplicaciones, pero en general, el objetivo será convertirse en un referente, en alguien socialmente importante.

II. MARCO REFERENCIAL

La Teoría de la Comunicación, es una disciplina en avance. La interacción entre las personas con objetivos determinados para provocar resultados es un fenómeno de la vida cotidiana que se ha estudiado desde los tiempos de Aristóteles. Hoy, las circunstancias globales han hecho que se teorice al respecto en variadas direcciones siendo la red (Internet) una de las directrices más interesante al respecto. Galeano señala que “Verdaderamente no ha existido nunca una teoría de la comunicación. Lo que tenemos es un sinnúmero de resultados de investigaciones aglutinados bajo el indefinido nombre de: Teoría de la Comunicación.” (1998), lo que lleva a concluir que en comunicación se dice mucho, pero no hay grandes consensos, asunto que por lo demás es propio de una disciplina en desarrollo. En este contexto referirnos a comunicación y especialmente a la que se desarrolla en Internet es un complejo interesante que conlleva abocarse en primera instancia a la red propiamente tal. Castells hace ya una década refiere acerca de la red “Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento. No es futuro. Es presente. Internet es un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad” (2000:1), definición que en teoría no ha variado mucho, pero que se ha incorporado al saber colectivo de los países desarrollados o en vías de obtener el desarrollo, cuya población, en general, se mantiene muy atenta y relacionada con la red como herramienta de comunicación cotidiana.

La opinión de los teóricos y los medios de comunicación ha variado a lo largo del tiempo respecto del fenómeno comunicacional en cuestión, porque mientras hace más de 20 años los estudios arrojaban que Internet era una herramienta más de comunicación que no influía mayormente en la vida de las personas

Sabemos bastantes cosas. Sabemos, por ejemplo, por un estudio que acaba de hacer British Telecom, un gran estudio

de observación realizado a lo largo de un año en una serie de hogares en los que se utilizaba Internet, que no cambia nada. Es decir, que la gente que hacía lo que hacía, lo sigue haciendo con Internet y a los que les iba bien, les va mucho mejor, y a los que les iba mal, les va igual de mal; el que tenía amigos, los tiene también en Internet y, quien no los tenía, tampoco los tiene con Internet. (Ibíd.:10)

Hoy los teóricos y los líderes de opinión mundial aportan visiones muy encontradas respecto al uso y abuso de las comunicaciones en Internet, hablando incluso de adicción al hecho mismo de estar conectado y a las redes sociales particularmente, herramienta muy en la palestra de la opinión pública y de los medios de comunicación en la medida en que se presume que el estar conectado o conectada produce cierto nivel de placer y/o agrado para quien desarrolla dicha conducta, especialmente niños y adolescentes, asunto que podemos ver fundamentado en las palabras de Castro cuando asevera que “Cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo.” (Castro en Luengo 2004: 79), por lo tanto, si se disfruta de la conexión a Internet en general y a las redes sociales, en particular, podría ser factible incurrir en una adicción. El mismo autor en un estudio acerca de la relación de las nuevas tecnologías con el desarrollo de los niños y adolescentes plantea que “Con el desarrollo de Internet y su crecimiento exponencial han aparecido también los primeros casos de sicopatología relacionados con la red. El trastorno de dependencia de la red se ha conocido con muchos nombres: ‘desorden de adicción a Internet’, ‘uso compulsivo de Internet’ o ‘uso patológico de Internet’” (Ibíd.: 80) marcando el acento en que la adicción estaría asociada no al aparato o a la persona sino a la relación que esta establece con él. Visto así, los usuarios de Internet y las diversas plataformas que se han incorporado a su comunicación cotidiana, como por ejemplo Facebook, implican una nueva forma de enfrentar los desafíos comunicacionales para los medios, la publicidad, la medicina, la educación e incluso los padres de los nuevos usuarios, jóvenes y niños que crecen y

se desarrollan con las tecnologías y la red en sus hogares, esta idea, muy difundida, ha demonizado el uso de la red y sus opciones sociales. Para muchos Internet es un factor de la vida de otros y otras que no desean incorporar a sus vidas ni a las de sus hijos e hijas, pero ¿hasta dónde se pueden restringir las opciones de una persona hoy en día, si no participa de la comunicación global que se está desarrollando en la red? Cabe preguntarse qué está pasando con las brechas de conocimiento y acceso a oportunidades que tienen los países que no cuentan con la libertad de usar Internet y si cabe la interrogante para países completos, cabe también para personas en particular que viven rodeados de otros y otras que si mueven su vida al ritmo de las redes sociales, la música en mp3 gratis y el acceso al mundo desde el computador o el teléfono celular.

Los niños y niñas son quizás los más proclives a absorber las nuevas formas de comunicación, debido a que se hace más interesante su proceso de enriquecimiento conceptual y experiencial en torno al mundo que los rodea, llegando a alcanzar niveles de alfabetización digital mucho más altos que los de sus padres en mucho menos tiempo, interactuando con la red como antiguamente se interactuaba con el colegio o la educación informal del hogar, alcanzando niveles de información impensados hace un par de décadas. Esta nueva generación de internautas ha sido denominada “Nativos digitales”, concepto acuñado por Marc Prensky en 2001, de acuerdo con Eduard London (2010), concepto que en primera instancia, este último, decidió cambiar por sabiduría digital, pero que lentamente ha vuelto a la palestra gracias a estudiosos como Israel Piña Camacho y el argentino Alejandro Piscitelli, quienes han publicado trabajos acerca de los vínculos con la Internet que generan los nativos digitales y la penetración de la red y las plataformas sociales en sus vidas. Este último autor señala en la presentación de su libro Nativos digitales, la clase cognitiva que hay cinco categorías de usuarios de la red que contextualizan el concepto de nativo

Por lo menos hay cinco categorías distintas que están jugando con la idea de los nativos digitales: los que nacieron

antes o después del '80 (los que nacimos antes o después del '80), los que usamos realmente e interiorizamos esas herramientas y los que no. Los nativos digitales, obviamente, son los que han nacido después de los '80 y que las usan a full, y los colonos [...] Están los inmigrantes digitales que son muchas personas pero fundamentalmente los docentes, y están los excluidos digitales que son aquellos que no acceden a las herramientas porque no pueden, porque no saben o porque no quieren. Y está, por otro lado, la mitad de la población mundial que ni figura en este esquema, por eso hay un quinto casillero vacío, son las personas que viven con tres dólares por día, las personas que viven en la miseria, que ni siquiera se las puede clasificar.

(Piscitelli 2009:2).

Dichas categorías clasifican a quienes tienen algún nivel de relación con la red como instrumento de comunicación y conocimiento, sobre la base del nivel de alfabetización digital y acceso a conexión.

Fig. 1 Relación de cercanía o lejanía con el punto céntrico que representa a Internet.

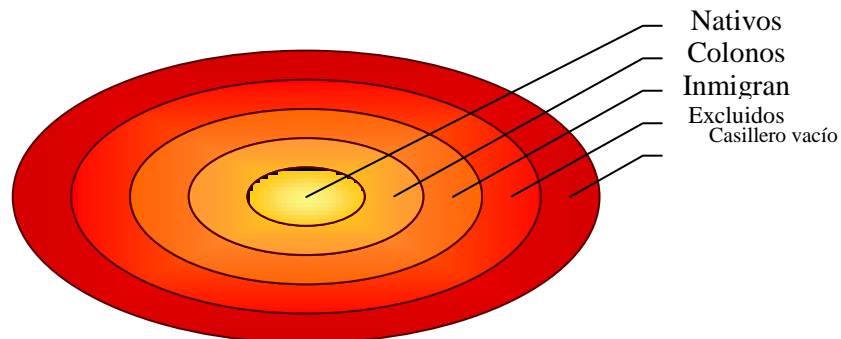


Figura 1. En el centro, los nativos digitales que tienen mayor relación con Internet como método de comunicación, esparcimiento y fuente de información de variado tipo. Nacieron con la tecnología y la red como parte esencial de su vida y desarrollo cognitivo y social.

En el segundo círculo, los colonos que no nacieron con la tecnología y el Internet, pero su nivel de alfabetización digital es muy alto, prácticamente a la par con los nativos.

En el tercer círculo, los inmigrantes que manejan en algún nivel las herramientas de la red, pero carecen profundidad, su nivel de alfabetización es muy bajo.

En el cuarto círculo, los excluidos digitales que no mantienen relación con Internet porque no pueden, razones físicas, psicológicas, de ubicación geográfica, desconocimiento de su existencia, etc; o porque no quieren y consideran que es innecesario para el desarrollo de sus vidas. En el quinto círculo, el casillero vacío, personas que ni siquiera saben que Internet existe o que por su limitado acceso económico no son clasificables.

Por otra parte, el libro La generación interactiva de Fundación Telefónica señala acerca de los nativos digitales que “Para esta Generación Interactiva, y cada vez más para todo el mundo, el acceso a estos dispositivos se convierte en un bien básico, de primera necesidad. Y por lo tanto, inexcusable” (2008:3). Esto permite hablar de una especial afinidad de las nuevas tecnologías con este público infantil y juvenil. Afinidad entendida como un grado de penetración superior en dicho público respecto al total de la población.

La interacción de este grupo etéreo con la red se manifiesta de muchas formas, pero una de las que más ha crecido en los últimos años y que llama la atención por su envergadura e importancia es la plataforma social facebook, creada en el año 2006 por Mark Zuckerberg para los estudiantes de la Universidad de Harvard, pero que a mediados de 2007 fue traducida a varios idiomas, entre ellos el español. El crecimiento de esta red social ha sido explosivo (el 2010 ya contaba con 500 millones de usuarios), y hoy hay cientos de miles de personas que poseen un perfil e

intercambian información escrita y visual con sus contactos. Su funcionamiento es muy sencillo, basta tener un correo electrónico y aceptar ciertas condiciones por medio de un contrato virtual para ser usuario, contiene una serie de aplicaciones y juegos que permiten interactuar con contactos que es necesario incluir en una lista, estos pueden acceder a la información personal y viceversa. Esta red se ha popularizado muy rápidamente, independiente de ciertos resquemores de la prensa y la opinión pública y, sobre todo que muy pocas personas reparen en el hecho de que la información sea de carácter público.

1.1 NATIVOS DIGITALES

El mundo social es un constante cruce de conceptos y realizaciones comunicativas, una red de percepciones que al ser compartidas se entrelazan y construyen una idea conjunta que se acepta como realidad, vista así dicha realidad depende en gran medida de quien la perciba, siendo esto lo que determina “lo social”, lo que a la luz de un contexto vinculado a la tecnología, que se mueve en un vertiginoso avance hacia lo nuevo, provoca que muchas instancias sociales estén mediadas, si no estructuradas, sobre herramientas de comunicación que se sustentan en la tecnologización de la vida. “Las implicaciones sociales que están teniendo las nuevas tecnologías son tales que están provocando nuevas formas de pensar lo social y lo cultural. Hoy en día se habla de conceptos tales como Sociedad de la Información, Sociedad Red, Cultura Digital... términos que se refieren a una nueva configuración del espacio-tiempo social vivencial atravesado por las nuevas tecnologías.” (Merino 2010:67-68)

En este contexto los jóvenes y niños que seguirán poblando una sociedad radicalmente diferente de la de sus padres y abuelos, necesariamente se relacionarán

con lo social desde otro punto de vista, de esta idea y del progresivo lazo con la tecnología en el que el mundo de hoy se construye, nace el concepto de generación digital denominada de muchas formas, entre ellas, nativos digitales.

El concepto “nativo digital” fue acuñado por Mark Prensky alrededor del año 2001 de acuerdo con London (2005). Los nativos digitales se definen de este modo por varias razones, entre ellas su edad (nacidos alrededor de 1995 en Europa y del 2000 en nuestro país), pero sobre todo por la forma en que se relacionan con su entorno digital. Israel Piña Camacho y Alejandro Piscitelli retoman la idea original de Prensky y los definen como personas que no se limitan a manejar herramientas o mandar mensajes o a navegar sin ton ni son. Se trata de personas que tienen criterio, que filtran, que producen y coproducen [información], además de consumirla en grandes cantidades.

Saez señala “Nuestros bípedos retoños humanos nacen hoy y se desarrollan, si sus circunstancias familiares y sociales son favorables para ello, en un entorno de infotecnología predominantemente digital, por lo que en principio podemos considerarlos como nativos digitales” (2011:2) destacando el entorno, para que se posibilite el desarrollo de capacidades digitales. Evidentemente la tecnología es necesaria para que un nativo digital adquiera las competencias que lo hacen pertenecer a este grupo.

Respecto del factor edad en la definición de nativo, cabe destacar que es una aproximación de tipo operativa y que no representa necesariamente una ruptura a nivel de hito, provocando un antes y un después en el año de nacimiento señalado, sino que así como el proceso de tecnologización ha sido paulatino, también lo ha sido el desarrollo de este grupo. Merino (2010), señala que la gradualidad con que las tecnologías han entrado en la sociedad incide directamente en la formación de nuevas relaciones con estas, de la misma forma en que generaciones anteriores usaron el reloj digital o la agenda electrónica, los nativos han ido incorporando los elementos que tienen disponibles.

La palabra nativo literalmente significa “Innato, propio y conforme a la naturaleza de cada cosa” RAE (2009), por lo que conlleva estar inserto desde siempre o desde el nacimiento en un entorno social con determinadas características relacionadas a la comunicación a través de vías altamente tecnológicas. Sin embargo, otros autores han utilizado diversos conceptos para referir esta realidad de jóvenes, y principalmente niños, que conviven con la red y tecnologías de última generación. Feixa (2003) utiliza el concepto Generación @ enfatizando en aspectos sociales y temporales del desarrollo de la vida de los nativos

Al bautizar a los jóvenes de hoy como Generación @, no pretendo postular la hegemonía absoluta del reloj digital (o de la concepción virtual del tiempo) (...) Lo que pretendo resaltar, a la manera de Mead, es el papel central que en esta transformación tienen las concepciones del tiempo de los jóvenes, como signo y metáfora de nuevas modalidades de consumo cultural

(Feixa, 2003 en Merino 2010).

Otra propuesta en este sentido es la de Don Tapscott, pionero en el estudio de los efectos de las tecnologías sobre las nuevas generaciones. Él emplea el término Generación Net o Generación-N refiriéndose específicamente a la acción de Internet en la vida de los niños y niñas

...considero que resulta más apropiado hablar de la Generación Net o Generación-N en la medida en que codifica en un término unificado el poder de la demografía y el poder del nuevo análisis de medios y suministra información

adicional sobre las características definitorias de la generación eco: están creciendo con los medios digitales.

(Tapscott, 1998 en Merino 2010)

Merino además cita a otros autores que plantean propuestas diversas: Douglas Rushkoff, por su parte, ha propuesto el concepto <screenagers> (pantalleros) para referirse a la actual generación de jóvenes, concepto que también han utilizado Castells y Bofarull (Merino 2010: 178). El término surge de la combinación de dos elementos: jóvenes que están *online* y que interactúan con pantallas. Es decir, se trata de adolescentes con una alta exposición a la tecnología que se relacionan con la misma a través de pantallas como el computador, el celular, la televisión, el ipod, ipad, incluso pantallas publicitarias ubicadas en la vía pública. “También se les denomina “Generación Red”, “Generación SMS” (Gordo y Megías, 2005), “Generación lamer”, “Homo zappiens”, “Generación Nintendo” (Howard, 2003), Generación Navegante o Generación Yo-Yo (*you're on your own*). (Merino 2010)

En síntesis todos estos conceptos refieren realidades similares que implican un alto nivel de relación con el entorno digital, además de una especie de “facilidad” para interactuar con tecnología nueva, ello al parecer por el acercamiento lúdico que desde la niñez han tenido con cuanto aparato ha pasado por sus manos. Para fines de esta investigación nos quedaremos con el concepto de nativo digital, en la medida en que este se vincula con ámbitos de tipo pedagógico y étareo específicos.

Una de las principales características de un nativo digital es la forma en que la tecnología digital y la red forman parte de su cotidiano, es decir, su educación, tiempo de ocio e incluso la forma en que construye relaciones sociales. Todos estos ámbitos de su vida están marcados por la tecnología y el Internet como conexión con el

mundo de manera natural y fluida, asunto que provoca extrañeza en quienes son considerados inmigrantes digitales (de acuerdo a la categorización de Prensky), es decir, aquellos que se han incorporado paulatinamente, en mayor o menos medida a la utilización de la tecnología por razones laborales o personales, cabe mencionar, padres, profesores y en general adultos.

Gran parte de las relaciones entre personas de tipo económico, emotivo, educacional, etc., que solía engranarse en cuerpo presente, es acelerada, maximizada y digitalizada a través de soportes como el celular, el computador y todo lo que estos conllevan, vale decir, redes sociales, juegos online, e-mail, entre otros, lo que hace que la forma en que niños y niñas que poseen conexión a Internet y acceso a este tipo de artefactos, interactúen con sus pares desde dos realidades: una *offline*, cara a cara, y otra *online*, a través de la red e incluso en ocasiones solo *online*, como es el caso de los chat con desconocidos de otros lugares geográficos o amigos de amigos.

Realidad offline se define como lo dado, es decir lo que está ahí de acuerdo con Castoriadis (2004 en Cabrera 2006), existirían dos niveles dentro de la realidad objetiva-tangible “dos niveles del ser para sí lo que se presenta como lo “simplemente real” [...] distingue entre lo viviente, lo psíquico, el individuo social, la sociedad dada (cfr. Castoriadis 2004: 55-74) como lo que está allí, dado como “realidad”.” (Ibíd.: 3)

Para completar esta dicotomía de la realidad, su directriz *online* consideraría los momentos en que el sujeto construye una idea de sí mismo a través de Internet y las redes sociales, lo que conlleva un esfuerzo de construcción consciente para que exista, Cabrera hace mención de esta realidad desde un punto de vista filosófico y sociológico, pero que permite generar lazos con la virtualidad; de acuerdo con él estas realidades “deben ser hechas, fabricadas, creadas, construidas: el sujeto humano y la sociedad. Ambos caracterizados por la reflexividad y la capacidad de acción deliberada, es decir, autónomas. Ambas deben advenir a través del trabajo de los seres humanos” (Cabrera 2006: 4)

Hablaremos entonces, con fines operativos de dos realidades, que a su vez se enmarcan en una multiplicidad de directrices sociales y emocionales que las dispersan y refractan.

La realidad está construida por percepciones, por lo tanto, las personas son quienes la interpretan desde sus experiencias personales y el conocimiento que el tiempo les otorga, por ello un nativo digital convive con varias realidades de sí mismo que interactúan y finalmente lo construyen como persona. Debido a esto es que se han seleccionado dos directrices de una multiplicidad de personificaciones de sí mismos, que cotidianamente llevan a cabo de acuerdo con la multiplicidad de roles que los convocan, la realidad *offline* es entendida entonces como la interacción en el colegio y en lugares a los que se tiene acceso abierto de investigar. Es claro que esta(s) realidad(es) es mucho más amplia de lo que este estudio puede abarcar por razones de tiempo y espacio, lo que hace que las características generales de los nativos digitales sean mucho más extensas y divergentes de lo que se puede consignar en una investigación, a ello es necesario agregar factores económicos, antecedentes familiares como la educación de los padres, el tiempo que comparten, entre muchos otros aspectos que conllevarían estudios de larga data.

Entre los factores que sí se pueden analizar, por ser más externos y observables de este sector etéreo, se encuentran características específicas como el modo de vida (global, de acuerdo a una clase social, lugar de residencia o ingreso económico) y estructuración social de su cotidianeidad que van desde una socialización primaria en la familia, radicalmente distinta de otras generaciones; hasta sus hábitos de consumo, pasando incluso por la posible transformación de la forma en que aprenden y procesan la información, con la forma en que se relacionan con el conocimiento a nivel cultural y cognitivo. Incluso algunos autores plantean que debido al uso constante de determinadas tecnologías como ciertos juegos o la navegación en la red, se han generado cambios en la capacidad y estructura cerebral, asunto para el que aún hay poca evidencia empírica, pero que en teoría es muy

probable, lo que podría estar produciendo variaciones en la agudeza de la vista, en los niveles de concentración e incluso a nivel orgánico. Saez (2011:2) señala al respecto

Según un estudio de la Universidad de Rochester (Nueva York), usuarios frecuentes de ciertos videojuegos mejoran sus reflejos y capacidad de análisis o potencian su agudeza visual”. Este autor también refiere las palabras de Merzenicho, autor muy polémico en este tema quien aduce que “los cerebros humanos están siendo significativamente remodelados por nuestro uso de Internet y de otros medios modernos

(Merzenicho en Saez 2011:1)

Saez ha construido una teoría respecto al uso de artefactos digitales y señala una hipótesis respecto de los cambios en las estructuras de aprendizaje y relación con el mundo en los niños y niñas expuestos a tecnología, erigiendo la figura del *homo digitales*, quienes habrían sido capaces de desarrollar un doble aprendizaje digital: de lo binario digital y de lo digital relacionado a dedos, principalmente pulgar e índice lo que se condice con toda una nueva revolución, comparable, de acuerdo a su propuesta, con la evolución de las habilidades manuales de los primates que nos anteceden

Fijémonos en aquellos nativos digitales y en inmigrantes digitales que ocupan una gran parte de su tiempo conectados a instrumentos TVIC³ de clases diversas, dotados de un inmenso conjunto de funcionalidades, con grandes y múltiples efectos transformadores de nuestro entorno, más técnico (Nuevo

Entorno Tecnosocial) que físico. Podemos argüir que estamos en presencia de una tecnología doblemente digital: digital por su estructura, codificación numérica (dígito = número) de la información y técnicas de funcionamiento interno y digital por su manejo con los dedos. Así pues, tenemos de nuevo a la mano, principalmente a sus dedos pulgar e índice, jugando un papel con la tecnología, el cerebro y la inteligencia. ¿Podrían ser quizá los representantes más pertinaces de esta generación digital unos primeros especímenes de *Homo digitalis*, una vez comprobado que, tras miles de horas usando diversos artefactos infotecnológicos, han adquirido una asombrosa destreza doblemente digital (maneabilidad con los dedos, siendo conscientes de los efectos funcionales del dispositivo manejado)?

Saez (2011:1)

Además, plantea que los cerebros de estos “especímenes” están complementando su inteligencia con tecnología, lo que hace que su interacción se limite a aprender las formas de uso de determinado artefacto, aplicación, etc., “Hoy día, la Sociedad del Conocimiento está alimentada por instrumentos no tecnológicos (tecnología con aplicaciones inteligentes integradas) en mayor proporción que por mentes humanas, las cuales, frecuentemente, sólo tienen que aprender a usarlos, sin necesidad de conocer los fundamentos constitutivos del saber que están aplicando.” Saez (2011:1) Es decir, los aparatos tecnológicos operarían como una extensión del cerebro humano, sin la necesidad de comprender su funcionamiento interno, las partes que los constituyen o la forma en que fueron creados. No se haría necesario comprender, sino usar. Por ejemplo, al utilizar cotidianamente un teléfono celular con tecnología de última generación, conexión a Internet y una cantidad impensada de aplicaciones, no sería necesario comprender su constitución tecnológica, en cuanto a sus partes o circuitos, no interesa cómo o por qué funciona, sino que lo central es

aprender a usarlo, ni siquiera comprender cada una de sus posibles funcionalidades, sino las necesarias de acuerdo a los requerimientos particulares. Ello supondría que el conocimiento de las y los usuarios se reduce a uso y no a comprensión profunda de estructuras o sentidos, quedándose solo en niveles pragmáticos y no profundos y conscientes.

Todo lo anterior daría origen a un nuevo tipo de inteligencia, alineada con un gran sistema global. La interacción con tecnología de alta complejidad, pero de fácil uso y acceso “modela sus redes neuronales y podría configurar una clase nueva y útil de inteligencia instrumental (basada en un lenguaje, no verbal ni relacionado con una mente lógica, sino expresable con los dedos), a la que podríamos llamar inteligencia digital, una faceta nueva de la inteligencia-sistema.” (Saez 2011:1) asunto que es totalmente compatible, se acuerdo a Saez, con la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Por lo tanto, la inteligencia digital tendría básicamente dos componentes esenciales además del cerebro: un artefacto tecnológico, considerado una prótesis, en tanto extiende las posibilidades cerebrales y, un nuevo estadio evolutivo del uso de los dedos, respecto de la evolución previa del ser humano.

El propio Saez lo grafica de la siguiente forma:

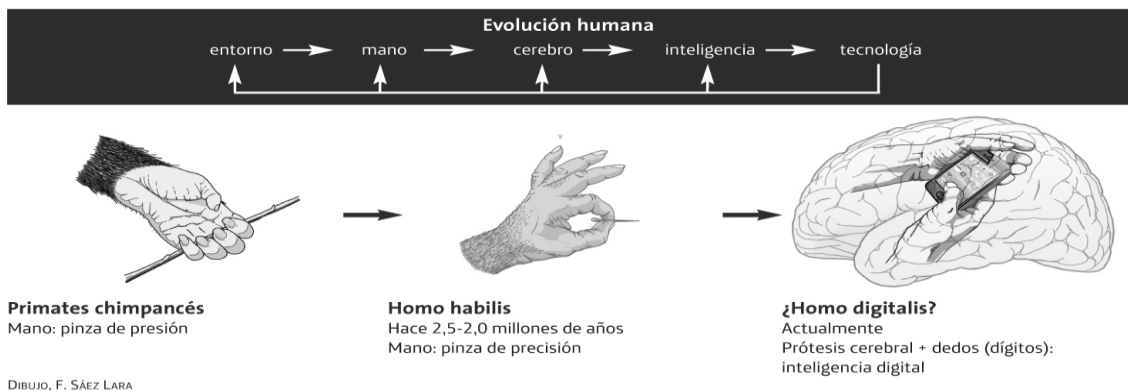


Figura 2. F. Saez Lara 2011: Nativos digitales, inteligencia digital. Tribunas de la Comunicación Revista número 86 - Enero - Marzo 2011

En contraste al concepto de nativos digitales nace el de inmigrante digital, que engloba a todos aquellos que fueron integrando gradualmente los medios digitales a su vida y entorno, sobre todo laboral. Los inmigrantes digitales, de acuerdo con Prensky también poseen ciertas características que los diferencian sustancialmente de las generaciones posteriores, aunque son menos homogéneos que los nativos en cuanto a edad y uso de la tecnología.

Nosotros, los que no nacimos en el mundo digital pero tenemos algún punto de nuestras vidas, cerca y adoptadas a la mayoría de aspectos de la nueva tecnología, somos inmigrantes Digitales.” La importancia de la distinción es que como inmigrantes digitales aprenden -algunos más que otros- a adaptarnos al ambiente, conservamos siempre una cierta conexión (la llamo “acento”: sostenemos un pie en el pasado). El acento del “inmigrante digital” se puede considerar en cosas tales como navegar en Internet, en primer lugar, y para obtener información en segundo término, o leer manuales de un programa para utilizarlo después. La gente más vieja “socializa” de manera diferentemente con sus hijos, ahora están en el proceso de aprender una nueva lengua. Y una lengua aprendida en la vida, dicen los científicos, entra a diversas partes del cerebro.

Prensky (2001:2)

La proposición anterior plantea que la forma en que tal o cual grupo se relaciona con el mundo tecnológico es muy diferente, asunto en el que hemos hecho hincapié en este apartado, lo que implica que la forma de acceder a la información e interactuar con los medios digitales será diferente dependiendo de cuan expuestos hayamos estado a estos o desde qué edad interactuamos con dichas tecnologías. El status socioeconómico o el acceso a la tecnología es otra variable a tener en

consideración en este punto. Un niño o una niña que ha estado en contacto con tecnología desde muy pequeño(a) además de Internet, tendrá habilidades muy distintas a las de un niño o niña que solo ha conocido cierto tipo de tecnología y el acceso a la red ha sido muy limitado. “Lo cierto es que con las diferencias de acceso sociales del caso [...] los videojuegos, el e-mail, Internet, los teléfonos celulares y la mensajería instantánea se han convertido en parte integral de nuestras vidas y en el oxígeno tecnocultural que respiran los chicos del tercer milenio. Obviamente, en la periferia las diferencias de acceso son todavía más duales y brutales.” Piscitelli (2009: 12)

El factor social es determinante para el desarrollo en este sentido, asunto que podría incrementar las brechas país desarrollado/no desarrollado y las brechas educacionales internas de los países, por ejemplo de América latina, en donde internamente los sistemas de educación tienen directrices divergentes de desarrollo, normalmente dispares, lo que genera diferencias en calidad dentro de los sistemas educativos

El inmigrante digital proviene de una inteligencia distinta que ya está moldeada, por lo tanto, cambiar sus estructuras, pretender que sus fuentes de información sean las mismas que las de los nativos es muy complejo, porque el entorno social y tecnológico en el que se educaron es radicalmente diferente, mucho más estructurado y vertical. Cassany y Ayala en su artículo Nativos e inmigrantes digitales en la escuela (2008) se refieren a esta forma de relación que construyen los inmigrantes con lo digital “La aproximación de los inmigrantes al mundo digital es parecida a la de los emigrantes que llegan a un territorio nuevo, del que desconocen la cultura, la lengua y las formas de vida, y que empiezan a hablar con mucho acento y con interferencias lingüísticas.” (2008:14). Para integrarse en este mundo, los inmigrantes desarrollan una multiplicidad de intentos de adaptación, Cassany y Ayala señalan algunas:

Los inmigrantes imprimen las webs para leerlas mejor o para guardarlas, llaman por teléfono para verificar si se ha recibido un correo electrónico o se compran un manual *para tontos* de Word 2007, Office 2007 u otro programa cualquiera para aprender a usarlo, en vez de utilizar el tutorial completo, gratuito y en línea que incluye el programa. Los inmigrantes se matriculan en cursos presenciales, con horario fijo y profesor, para aprender *Navegación en la red* o *Creación de blogs*, porque se sienten incapaces de aprender en línea y por su cuenta. Y en el mejor de los casos, tardan varios minutos en responder los *SMS* (*Short Message Service* o Servicio de Mensajes Cortos, en castellano) que les envía el hijo o el sobrino...

Casany y Ayala (2008:56)

Los autores antes mencionados resumen las diferencias entre ambas acepciones (nativo e inmigrante) en un cuadro comparativo muy elocuente acerca de las diferencias sustanciales entre nativos e inmigrantes.

Nativos digitales	Inmigrantes digitales
<ul style="list-style-type: none"> • Procesamiento paralelo: multitarea. • Procesamiento e interacción rápidos. • Acceso abierto: hipertexto. • Multimodalidad. • Conexión en línea con la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procesamiento secuencial, monotarea. • Procesamiento e interacción lentos. • Itinerario único: paso a paso (lineal). • Prioridad de la lengua escrita. • Trabajo individual, aislamiento.

<ul style="list-style-type: none"> • Paquetes breves de información. • Aprendizaje con juego y diversión. • Autoaprendizaje mediante tutoriales interactivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Textos extensos. • Aprendizaje con trabajo serio y pesado. <p>Actualización mediante consulta física (Libros, revistas, cursos).</p>
--	---

Figura 3. Cassanny y Ayala (2008:56) Nativos e emigrantes en la escuela

La relación con los adultos que los rodean, por parte de los nativos digitales, será radicalmente diferente debido a que la percepción de autoridad en cuanto a sabiduría y conocimiento se enrarece. Los adolescentes comprenden a sus padres desde sus esferas personales que están asociadas a lo nuevo y al cambio y, no miran con buenos ojos las prácticas “antiguas” o pasadas de moda que los adultos han llevado a cabo siempre, Mead Margaret (1980) En Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional, estructura una tipología de entendimientos de la cultura de acuerdo a cómo se transmite el conocimiento generacional.

Cultura postfigurativa, en la que los niños aprenden primordialmente de sus mayores; cultura cogifurativa, en la que tanto los niños como los adultos aprenden de sus pares, y cultura prefigurativa, en la que los adultos también aprenden de los niños-son un reflejo del periodo en el que vivimos. En la cultura prefigurativa el hijo, y no los padres, representa el porvenir. El desarrollo de las culturas prefigurativas depende de que se entable un diálogo continuo en el curso del cual los jóvenes gocen de libertad para actuar según su propia iniciativa y puedan conducir a sus mayores directamente a lo desconocido.

(1980:78 En Piscitelli 2009:56).

En este sentido, el relacionarse con un adulto para un nativo tendrá que ver con lo que este o esta pueda entregarle en términos de conocimiento de la vida, lo que hará que el mayor sea validado en el entendimiento del más joven, “En la adolescencia se da un rechazo de lo considerado tradicional y “anacrónico”, el joven en su deseo de modificar para modificarse intenta romper las barreras a través de crear una subcultura propia de su grupo y que de alguna manera represente sus intereses y necesidades” (Chacón 2009: 11) el propio rechazo a quienes son considerados “anacrónicos” crea la tendencia a agruparse dentro de los intereses propios, que se asocian a otros que viven procesos similares, rechazo que es histórico, pero que se ve acentuado al reconocer las distancias en conocimiento y relación con la tecnología. Maffesoli (2004: 2-3) plantea que el conflicto concomitante reside en la escisión entre los propietarios del mundo, es decir, quienes tienen el poder de decisión y quienes lo viven, es decir los jóvenes, siendo estos últimos asechados por un conflicto de reorientación que está en proceso, y que hace que se distancien de lo “occidental” en cuanto a estructura.

Los nativos digitales comprenden y asimilan la tecnología como una herramienta, pero no racionalizan su interacción con esta y en menor medida aún su funcionamiento. Siempre han estado inmersos en los programas, los juegos, el Internet, por lo tanto no es para ellos algo nuevo o fuera de su mundo cotidiano. Lo mismo que para los inmigrantes digitales era el colegio y su ritmo pausado, lo es el Internet para los nativos, las puertas de la biblioteca están a un clic de distancia, con toda la información que se requiere, pero sobre todo con toda la entretención que se desea, solo restringido por los niveles de velocidad de conexión.

Muchos estudios han ahondado respecto de la percepción que los y las adolescentes tienen acerca de las nuevas tecnologías y la mayoría de sus resultados arrojan el carácter lúdico y facilitador de las relaciones sociales de estas “Es más, los adolescentes consideran que las nuevas tecnologías son estrategias propias, que les acercan a los otros. Se apropian de ellas mediante su reinterpretación y reinención a través del uso cotidiano, un uso mayoritariamente lúdico. De hecho, los niños y

jóvenes han aprendido gran parte del conocimiento tecnológico que poseen jugando con los aparatos tecnológicos.” Merino (2010:161).

Cassany y Ayala generan una observación similar respecto a la interacción en contexto de juego con que los nativos se conectan “Por otra parte, los nativos están acostumbrados al aprendizaje a través del juego, la simulación, la diversión y la cooperación en línea. Así han aprendido buena parte de lo que ya saben, casi sin darse cuenta, sin esfuerzo, pasándose lo bien. Aprenden unos de otros, socializando todo su conocimiento, preguntando y respondiendo en línea, creando de manera espontánea auténticas comunidades de aprendizaje.” (Ibíd.: 60).

El cómo aprenden los nativos dentro y fuera de la escuela se torna un tema central a la hora de analizar sus conductas, en la medida en que muchas de las interacciones para los niños y niñas implican situaciones de aprendizaje, que les permiten establecer esquemas mentales que los vincularán con el mundo y se irán enriqueciendo a lo largo de sus vidas.

La capacidad de procesar en paralelo o *multitask* es otro de los rasgos detectados por los investigadores en esta zona etárea, con ello se refieren a la capacidad de realizar varias tareas en paralelo, lo que hace que la atención se disperse y hasta se diluya, asunto no menor si consideramos la gran cantidad de niños y niñas que hoy son asumidos por el sistema escolar con dificultades de aprendizaje como Síndromes de Deficiencia atencional o trastornos de aprendizajes específicos.

Merino hace mención de esta directriz que a nivel orgánico puede ser una interesante línea de investigación “Para empezar, lo cierto es que la existencia de periodos de atención muy cortos está en el origen del término “*grass Hopper mind*” que acuñó Seymour Papert (1994), para designar la tendencia a cambiar rápidamente de un tema a otro, unas veces hacia

delante y otras hacia atrás, en lugar de prestar atención de forma continua e intensa a un único objeto.

Merino (2010:168)

Esta observación implica una comprensión totalmente nueva y diversa de cómo los niños y niñas son o no capaces de mantener la atención durante largos períodos y conlleva además una nueva comprensión acerca de la concentración y los procesos de memoria. La multitarea es un área con muy poca exploración, aunque fue una de las primeras diferencias señaladas por Prensky en los nativos digitales que se relaciona con la estrategia que aplican para acceder al conocimiento “Los nativos digitales están acostumbrados a recibir información de forma rápida, a los procesos paralelos y al “*multitask*” (multitarea); prefieren los gráficos al texto; les gusta el acceso aleatorio (hipertexto); funcionan mejor en “*network*” (trabajo en red)” (2001:2). Esta forma de acceder al conocimiento y la información es quizás el rasgo que más llama la atención de los investigadores sociales interesados en los nativos digitales, pues implica que todo el aparato comunicacional comercial y educacional debería sufrir transformaciones profundas y sustanciales para satisfacer la necesidad de los consumidores plenos (con amplio poder adquisitivo propio, ya no dependiente de los padres), en que se convertirán aquellos que hoy son niños, niñas y adolescentes.

Otra de las directrices que los nativos digitales tienen muy asumida dentro de su contexto, probablemente de manera inconsciente a estas alturas, es el acercamiento de las distancias y fronteras, además de los procesos temporales que se han difuminado. Sobre este fenómeno se ha discutido ampliamente en círculos académicos, en torno al proceso de globalización específicamente.

Internet colabora con esta idea, en tanto, permite que las sensaciones de tiempo-espacio sean variables y determinadas subjetivamente por quien las percibe.

La globalización del espacio y la virtualización del tiempo convergen según Feixa en la noción de nomadismo, propuesta por algunos autores como metáfora central de la posmodernidad. Un espacio sin fronteras, un espacio desterritorializado y móvil, se corresponde con un tiempo sin ritos de paso (o con ritos sin paso), un tiempo *ucrónico* y dúctil.

Feixa en Merino (2010:163).

La idea de nomadismo y de cambio permanente son acepciones de este concepto en tanto los nativos viven inmersos en el cambio y la vanguardia, acostumbran lo volátil y adoptan modas discontinuas y dispersas que se funden en una vorágine de mensajes que tienen sentido en su contexto infantil y adolescente

1.2. SOCIEDAD, NATIVOS DIGITALES E INTERACCIÓN COMUNICACIONAL

Larraín, define la identidad como “...un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas.” (2003: 30) por lo tanto, la identidad emana de un proceso humano que se construye en relación con el mundo que rodea a un ser humano y con cómo las

fuerzas sociales suman o restan a una forma determinada de actuar, a un ser distintivo u homogeneizador de los seres humanos y sus vidas.

Los diferentes estudiosos y estudiosas de la sociología señalan también distintos enfoques acerca de cuestiones muy cercanas en cuanto a concepto y contenido, uno de ellos, quizás el más global es la sociedad como concepto, los macrogrupos y cómo se estructuran dentro y fuera de ella los microgrupos, en tanto grupos minoritarios con características muy específicas. A lo anterior se suman los procesos históricos que la humanidad ha vivido a lo largo de más dos mil años de historia occidental, lo que ha contribuido a esas transformaciones y reestructuraciones de la forma en que el tejido social se interrelaciona.

Comunicarse es por excelencia una interacción cotidiana para los seres humanos, tanto que los procesos comunicativos permiten que se desarrolle la vida de las sociedades y de los individuos. Mead, traducción de Mora (2002), señala que la comunicación sucede en un espacio social, construido por medio de actos sociales, cuyo contenido es el símbolo. Las redes sociales generan un tipo de comunicación muy particular, de tipo virtual y social, que crea un espacio público mediado por símbolos. Torres e Iglesias (2010) señalan que las redes sociales crean un espacio que se puede interpretar como público, debido a la forma en que se comparte la información. Las autoras antes mencionadas mencionan a Jordi Borja, urbanista, quien define el espacio público como “lugar de relación y de identificación, de contacto entre las gentes, de animación urbana, a veces de expresión comunitaria”. (Borja en Torres e Iglesias 2010:16) Si bien el texto se refiere a la ciudad, esta definición puede darse en otros espacios que no sean los físico-geográficos porque “lo que define la naturaleza del espacio público es el uso y no el estatuto jurídico” aclaran ambas. Por lo tanto, la propuesta de analizar las redes sociales y Facebook en particular como un espacio en el sentido arquitectónico y urbano dice relación con una concepción de experiencia comunitaria diferente, en donde los contactos emocionales entre las personas son diferentes “En el espacio público se comparte la experiencia, se participa de acciones colectivas, se entra en contacto con los

conocidos y los desconocidos; el espacio virtual que Facebook habilita propone una nueva forma de compartir, de mirar e interactuar. Los jóvenes encuentran su propia forma de *ocupar* ambos espacios.” (Torres e Iglesias 2010:4) ambos espacios en el sentido de dos realidades entrecruzadas, *online* y *offline*, dentro y fuera de la plataforma, asunto que se complejiza aún más cuando ponemos en perspectiva la interrelación de personas que se conocen *offline* y con las que se comparte una doble realidad, “... el espacio virtual se convierte en un reflejo del espacio y las interacciones no virtuales, en la medida que se reproducen escenarios de interacción que dan cuenta de los diferentes tipos de socialización y procesos comunicativos entre sujetos.” (Aguilar y Said 2010:200) las personas se vinculan en el espacio virtual con un antecedente del espacio no virtual. Además, se puede dar otra situación en la que personas que no se conocen necesariamente cara a cara e interactúan en un espacio comunicativo, que concuerda con la idea de Borja de espacio público, en donde se intercambias expresiones culturales

El espacio público supone pues dominio público, uso social colectivo y multifuncionalidad. Se caracteriza físicamente por su accesibilidad, lo que le hace un factor de centralidad. La calidad del espacio público se podrá evaluar sobre todo por la intensidad y la calidad de las relaciones sociales que facilita, por su fuerza mixturante de grupos y comportamientos y por su capacidad de estimular la identificación simbólica, la expresión y la integración culturales

(Borja, 1998 en Torres e Iglesias 2010:6).

La construcción de un territorio diferente, con nuevas formas de ocupar espacios, también amplía la marca tribal, en tanto territorialidad. Los jóvenes se aclanan en torno a las expresiones de sí mismos, a aquello que los construye como integrantes de una tribu que los hace especiales. Torres e Iglesias (2010) en su artículo Facebook: interacción juvenil en el espacio virtual, realizaron encuestas a jóvenes argentinos entre 12 y 19 años, quienes en su mayoría estuvieron de acuerdo en que Facebook era un lugar de reunión al que pertenecían porque todos sus amigos estaban ahí. La habitabilidad de Facebook como espacio se proyecta en la plataforma lo que hace que la vida de sus usuarios esté constantemente conectada, como comunidad que habita en un espacio.

Allí, los usuarios forman grupos cuya finalidad es servir de apoyo o *escrachar* a alguna persona o causa, además, los usuarios tienen la posibilidad de crear aplicaciones informáticas para esta plataforma y ponerlas a disposición de toda la comunidad. Sostenemos que esta práctica es la máxima expresión de apropiación del espacio virtual, ya que la plataforma deja de ser un elemento ajeno y externo para ser parte de un entorno maleable y adaptable a las necesidades, gustos y/o requerimientos de los propios usuarios.

(Torres e Iglesias 2010:4)

Se manifiesta entonces la apropiación de un espacio, se siente como propio, se generan códigos y conocimientos compartidos que se revelan como conocimientos generales del grupo. Desde este punto de vista la teoría de las Representaciones sociales, propuesta por Durkheim y estudiada por Moscovici y Jodelet, además de

muchos otros teóricos que han actualizado el concepto, podría contribuir a comprender el fenómeno de las redes sociales como espacios públicos compartidos, en la medida en que se manifiesta como una acumulación de conocimiento, de sentidos y simbolizaciones cotidianas y relativas al sentido común, que hacen que las personas lleven a cabo actos sociales, en este caso, mediados por la red.

La representación social nos sitúa en el punto donde se intersectan lo psicológico y lo social. Antes que nada, concierne a la manera como nosotros, sujetos sociales, aprehendemos los acontecimientos de la vida diaria, las características de nuestro medio ambiente, las informaciones que en él circulan, a las personas de nuestro entorno próximo o cercano Jodelet en Moscovici (1985: 473) Se trata de un conocimiento práctico. Al dar sentido, dentro de un incesante movimiento social a acontecimientos y actos que terminan por sernos habituales

Una representación social será entonces una puesta en escena de conocimientos de la vida cotidiana y de información que tiene estatus de conocimiento global o consensuado, provenientes de un conocimiento social y psicológico, que inicia siendo compartido y que después se internaliza como propio y permite actuar de acuerdo con ciertos patrones de comprensión entre seres humanos que manejan similar cantidad y calidad de información social.

La representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. La representación es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se

integran en un grupo y una relación cotidiana de intercambios,
liberan los poderes de su imaginación

(Moscovici 1979:17-18 en Mora 2002: 6)

De acuerdo con lo anterior cada vez que una persona se conecta a plataformas como Facebook o similares, se introduce en una red social, a un grupo del que es parte en la que intercambia información de todo tipo, pero sobre todo cotidiana, acerca de lo siente y piensa, por lo tanto, comparte una parte de sí misma. Banchs ha estudiado la teoría de Moscovici y señala que las representaciones sociales son una “Forma de reconstrucción mental de la realidad generada por el intercambio de informaciones entre sujetos (María Auxiliadora Banchs en Mora 2002:7). Por lo tanto, lo individual se ve altamente afectado y hasta determinado por la información que el sujeto intercambia acerca de sí mismo y de otros, en un constante flujo, construyendo una especie de *campus* vinculado con un *habitus* “Pierre Bourdieu (1985 y 1997) reclama que la posibilidad de la interacción entre personas está determinada por el espacio ocupado por las mismas en el campo social, que podría estar sujeto, entre otras, a su condición de clase y capital cultural. Así, pues, la viabilidad de un encuentro e interacción entre individuos depende de que compartan una posición similar en el plano del espacio social.” (Aguilar y Said 2010:195). La idea de *habitus* y *campus* se entienden sobre la base de parámetros que tienen una dualidad *offline* y en la red, que hace aún más complejo el fenómeno, pues los y las adolescentes en cuestión requieren construir dos imágenes de sí mismos que no necesariamente coinciden, una en la realidad *offline*, que implica quehaceres, colegio, estudio, vida familiar (con lo que se ensambla cognitiva y emocionalmente esta realidad), y otra *online*, que se influyen mutuamente, en tanto es factible crear circunstancias paralelas similares o totalmente diferentes que engranan (o no) una identidad basada en dos ámbitos de una misma cuestión, ellos y ellas mismas como

sujetos en construcción asechados por múltiples dualismos procedentes de la adolescencia como etapa de la vida, además del ya mencionado.

Costas (2011) se refiere a los comportamientos prescritos desde el grupo al individuo en el contexto de las representaciones sociales. Él las define como sentido común que nace de la convivencia, pero que a la vez hace que quienes adscriban a determinado grupo deban actuar de acuerdo a ciertos patrones para mantener su permanencia en él

Una representación social es una forma de pensamiento construida comunitariamente mediante procesos de comunicación grupal. Se trata del denominado «pensamiento del sentido común». Ahora bien, decíamos que tiene un carácter práctico en tanto prescribe comportamientos a los miembros del grupo y en tanto permite que en esas prácticas sus integrantes puedan encontrar un soporte de *su identidad*. Una representación integra la información que circula en el medio social y permite hacer inteligible el entorno en que tiene lugar la convivencia entre grupos.

(Costas 2011: 5)

Si la representación social proviene del consenso y cada miembro de la comunidad que crea dicha representación cumple con ciertas conductas para sentirse validado, todos cooperan con la formación de un *status quo* social, dentro del cual se realizarán las interacciones comunicativas pertinentes. Cabe mencionar que los liderazgos de los individuos más atractivos proveerán de amplios márgenes de poder a quienes sean capaces de situarse en esa posición, de la misma forma que en la vida

cotidiana se aspira a la “popularidad” en la plataforma la competencia es aún más férrea, debido a la posibilidad de crearse a sí mismo, asunto que se condice con la proclividad de los adolescentes a seguir modelos que llamen su atención y que son validados por el grupo, lo que en cierto sentido implica imitar modelos de comportamiento e incluso de pensamiento y la uniformidad de los grupos, situando a determinados sujetos en la cúspide, cuyo poder estará sustentado en la cantidad de “amigos” y la cantidad de información en flujo en sus respectivos perfiles.

De acuerdo con Borjas (2009: 25) “En la concepción de Moscovici se plantean cuatro elementos constitutivos de la representación social: La información, que se relaciona con lo que “yo sé”; la imagen que se relaciona con lo que “veo”; las opiniones, con lo que “creo”; las actitudes, con lo que “siento”, elementos éstos que tomamos como guía para el análisis de la información.” Cada uno de estos elementos interactúa para construir sentido, subjetividad compartida y por lo tanto aceptada.

Socialmente las personas, en especial niños y adolescentes buscan un sentido fuera de sí mismos para entender el mundo que los rodea, por ello los patrones de comportamiento y la información con la que cuentan se vuelve central, en cuanto *inputs* sociales que reconocen como el saber disponible, tanto en el mundo virtual como en el de la vida cotidiana, ello cruzado por cientos de imágenes de todo tipo que los vinculan a un mundo culturalmente visible y, asociadas a opiniones y juicios de valor relativamente consensuadas con el mundo que los rodea. Finalmente se completa este panorama con una serie de actitudes o disposiciones emocionales a sucesos sociales. Así, una representación social se enlaza con la interacción social que se produce en la web en donde cada uno de los actores involucrados tiende a relacionarse con un otro virtual procedente de la misma estructura social, armada desde la comunicación de un grupo determinado, que su vez se enmarca en una sociedad, con la cual se determinan mutuamente “El individuo es un “fragmento itinerante” de la sociedad y un sujeto pertenece a *su* sociedad porque ella le “conviene” tanto como él se ajusta a ella. Aquí no hay “determinación estructural” en el sentido marxista del término sino implicación mutua” (Cabrera 2010: 2), así como

los pertenecientes a un grupo se influyen mutuamente, la sociedad los influye y es influida por estos, afectando la forma en que se comunican y se entienden socialmente, en una cadena infinita.

Una representación social es un conjunto de ideas que estructuran una macro idea en la que las personas que manejan el código pueden moverse e interactuar como seres sujetos a una realidad inteligible y que tiene sentido para ellos, que existe para efectos comunicativos. Conlleva un acercamiento a una estructura que da sentido a la(s) vida(s) de quien se vincula a una comunidad que comparte dicha representación “No representan simplemente opiniones acerca de “imágenes de”, o “actitudes hacia” sino teoría o ramas del conocimiento con derechos propios para el descubrimiento y la organización de la realidad” (Mora 2002:7) Es todo un entramado de fuerzas sinérgicas de un grupo que hacen que este permanezca unido y pleno de sentido.

Lograr comprender y ser parte de un fenómeno de este tipo pasa de manera casi involuntaria, las personas que se vinculan a determinadas representaciones sociales se sienten seguras de esa “versión” de realidad a la que adscriben. Validan, por tanto, cada una de las estructuras que ensamblan su realidad. Lo anterior provoca que se creen espacios que son amparados en códigos compartidos, que llevan consigo el mutuo entendimiento, siendo uno de los objetivos de una representación social “Posibilitar la comunicación entre los miembros de una comunidad proporcionándoles un código para el intercambio social y un código para nombrar y clasificar sin ambigüedades los diversos aspectos de su mundo y de su historia individual y grupal” (Farr en Mora 2002: 7)

Farr trae a colación un hecho esencial: una representación social proporciona un código que permite nombrar un mundo particular, una historia, que significa la vida de los seres humanos. En este sentido, las redes sociales que funcionan en Internet, dicen relación con un mundo que es construido por las personas que participan de él y que además posee un código particular, cercano al desarrollo de la web propiamente tal, lleno de conceptos, dibujos, imágenes que refieren un entorno

virtual cercano y relacionado con quienes interactúan en ella. La cercanía o lejanía de la interacción está al alcance de un clic, a la distancia de aceptar o no compartir los contenidos producidos por el adolescente, ello enmarcado en la volatilidad de la etapa fisiológica y psicológica en cuestión.

2.3 IDENTIDAD

La identidad es un tema central en muchas discusiones hoy en día. Ser más o menos cercano a determinada tendencia puede incluso marcar el desarrollo económico, social, educacional, etcétera de una persona o de un grupo determinado. La juventud es un tiempo en que las personas buscan ser parte de algo, por lo tanto, la substancialidad es maleable, el ser alguien va a depender de variables externas, mayoritariamente. Respecto a este tema Maffesoli acerca el tema de la identidad a la juventud como proceso etéreo-biológico, distanciándolo de la creencia de equilibrio o de un estado permanente, que se alcanza con el paso de los años y la seguridad en sí mismo(a) “...las identificaciones múltiples en oposición a la identidad estable. Entonces, la identidad es propia del substancialismo, mientras que las identificaciones múltiples refieren el hecho, sin esquizofrenia, de que uno puede vivirse a través de una multiplicidad de máscaras que uno tiene a su disposición, sin que haya nada esquizoide, sin que haya nada de patológico.” Maffesoli (2004:36)

La máscara, el antifaz, el disfraz de sí mismo es una reflexión que data de tiempos inmemoriales, no cabe hacer aquí una reflexión en torno a cómo el ser humano se ha desarrollado al amparo de un “como si” constante, fundando una serie de actividades sociales basadas en las apariencias de las personas. Dentro de este concepto se mueve la identidad virtual que se estructura sobre la base de lo que alguien dice de sí mismo, mediado por la fuerza del grupo. Maffesoli se refiere a

estudios de sociólogos alemanes acerca del secreto, para revisar el hecho de disfrazarse socialmente, lo que marca la pertenencia a un grupo determinado que rompe con el concepto de individuo y la asocia a lo que él llama sociedad secreta, que comparte códigos internos de identificación.

La máscara puede ser una cabellera extravagante o coloreada, un tatuaje original, la reutilización de ropa retro o también el conformismo del típico «niño pijo». En todos estos casos, subordina a la persona a esa sociedad secreta que es el grupo de afinidad que ha escogido. Tenemos aquí una clara «desindividualización», o participación, en el sentido místico del término, en un conjunto más amplio. Como veremos más adelante, la máscara hace del yo un conspirador contra los poderes establecidos; pero podemos afirmar desde ahora mismo que esta conspiración une al yo con los demás, y ello de manera no accidental, sino estructuralmente operante.

(Maffesoli 1990:165)

La identidad de quienes se conectan a una plataforma como Facebook, que tiene características sociales y de interrelación específicas pueden ser construidas para dicho espacio, por lo tanto se produce un estado de caos identitario, de acuerdo con Aguilar y Said (2010) “la limitación a la interacción de tipo presencial, cara a cara, propicia una especie de estado caótico en el que se dificulta controlar, de alguna manera, la veracidad de las identidades creadas y ofrecidas por los sujetos en el ciberespacio, ya que tales espacios dan la oportunidad a los individuos de crear versiones ideales de sí mismos, en muchos casos, rebosantes de virtudes y carentes de

defectos.” Se redacta entonces, por medio de texto, fotografía y video una imagen deseable de sí mismo, con la que se puede ser aceptado por quienes comparten el espacio grupal, creando así nuevos códigos de interacción y significación “Los espacios virtuales de socialización ofrecen nuevas instancias de comunicación, generación de nuevos códigos comunicativos y sistemas de significación. Así mismo, ofrecen la posibilidad al individuo, en tanto que sujeto, de convertirse en emisor y mensaje de sí mismo.” (Aguilar y Said 2010:2).

Al convertirse en emisor y mensaje, la o el individuo se posiciona privilegiadamente en un lugar deseable, porque estructura su personalidad y características no necesariamente desde lo que es realmente, sino desde lo deseado por el grupo, desde lo que más agradaría a quienes observan “al construir una representación, quizás ideal, el individuo está organizando su identidad basándose en características, reales o no, como si se tratase de un mensaje que va a ser decodificado; es decir, que el proceso de la creación de la identidad virtual es un proceso consciente y no formado con el paso del tiempo, la socialización y la experiencia.” (Aguilar y Said 2010:3). Por lo tanto, la identidad pasa de ser un proceso a una construcción virtual sustentada en las preferencias y se acepta en la red sobre la base de una confianza (especie de contrato de aceptación de dicha propuesta de realidad). Confianza que no está regulada, lo que sí podría originar algún dejo patológico en esta, sustentada en la desinhibición que permite la red, es decir, cómo el control es manejado por las propias personas que interactúan, los límites de intimidad se enrarecen “Las visitas continuadas a un determinado chat o MUD hacen que se establezca una intimidad con los demás miembros, alentada por la desinhibición que se muestra en la red. Esta desinhibición es consecuencia directa del anonimato que proporciona la comunicación mediada por computadora.” (Castro 2010:81). Este autor hace mención de cómo Internet permite la reinención de sí mismo, la transformación de características que en la realidad física no se pueden cambiar de un minuto a otro “Internet permite crear una personalidad virtual modificando las propias características físicas que en el mundo real son inamovibles.” (Castro

2010:81), los procesos de confianza sufren una adecuación a lo que se ve o dice que se es, pero que no requiere mayor atención a la hora de interactuar, se asume que lo que se dice es fidedigno, asunto que hace que la intimidad sea un artificio, cuando las personas no se conocen en una realidad *offline*.

Aguilar y Said se refieren a la intimidad cuando entre los sujetos existe un vínculo previo que proviene de la realidad objetiva “Dependiendo del nivel de cercanía, en los espacios no virtuales, la comunicación se da en escenarios de mayor privacidad o intimidad” (2010:200) lo que conlleva otro nivel de realidad que depende del conocimiento previo de las personas, pero está en relación con la realidad objetiva, *offline*. Es decir, si antes el escenario se construía de acuerdo a parámetros totalmente virtuales, ahora se mira desde lo no virtual. Quienes interactúan se conocen físicamente, por lo tanto, la libertad de creación del yo y los niveles de intimidad tienen agentes reguladores. Esta cuestión se aclara al delimitar tres tipos de comunicación de acuerdo con el nivel de intimidad compartida, yendo desde 1) la comunicación íntima, que se manifiesta en correos personales, a través de 2) la comunicación dentro de la esfera privada, que implica chat, grupos cerrados y mensajes grupales, hasta una 3) esfera pública que conlleva el muro y los mensajes grupales (Aguilar y Said 2010:201) llegando a la conclusión de que en la medida en que se conoce más a las personas se comparte con ella información privada, lo que aumenta el nivel de intimidad.

2.4 IDENTIDAD Y GRUPO

Maffesoli (1990) trabaja el concepto de tribu, refiriéndose a cada pequeño grupo que funciona sobre la base de identidades individuales indivisibles, aglutinadas en un sentido “a la heterogenización correspondería la pluralización de la persona.

Propongo un espacio que diferencie al individuo que no se divide, indivisible, que lo diferencie de la persona que en su sentido epistemológico, es una sucesión de máscaras.” (Maffesoli 2004:36) Su idea se sustenta en una paradoja “el constante vaivén que se establece entre la masificación creciente y el desarrollo de esos microgrupos que yo doy en llamar «tribus».” (Ibíd. 1990: 28) esta noción será útil en tanto permite comprender el acercamiento entre diversas identidades afines.

Para este autor el concepto de individuo como función dentro de una sociedad está en decadencia y es sobrepasado por el de persona como rol, como parte de un grupo o una tribu

Cada individuo el simple *punctum* de una cadena ininterrumpida, o también que le atribuye una multiplicidad de facetas que hacen de cada cual un microcosmos, *crystalización* y *expresión* del macrocosmos general. Reconocemos aquí la idea de «persona», o máscara, que puede ser cambiante y que, sobre todo, se integra en una variedad de escenas y de situaciones que sólo tienen valor por ser representadas en grupo. (Ibíd. 1990:27) lo que soporta la idea de construcción identitaria virtual y voluble aquí en cuestión.

En el centro del acto de agruparse se hallaría la emocionalidad, Maffesoli señala que “la conexión entre la emoción compartida y la comunalización abierta es precisamente la causante de esta multiplicidad de grupos, que acaban constituyendo una forma de vínculo social, en definitiva bastante sólido.” (1990:37). El concepto de “comunalización” cruza las ideas de comunidad y comunicación que se expanden en las redes sociales, el concebir a una comunidad pasa necesariamente por vincularla con la forma en que esta se comunica, por lo tanto a través de la comunicación se

establecen vínculos emocionales que acercan a las personas, en todos sus ámbitos o desde todas sus máscaras.

En cuanto al grupo o tribu como identidad, el autor refiere una realidad abierta y cambiante, pero además hace hincapié sobre su relación con lo moral, en tanto requeriría de una lógica interna, que podría no condecirse con lo establecido. En este contexto pensar un grupo de niños y niñas en etapa adolescente hace suponer una moral en desarrollo, por lo mismo bastante errática que suele contradecir a la que emana de los adultos, asunto que para lo socialmente reglamentario podría ser anómica.

La comunidad emocional es inestable, abierta, lo que puede tornarla en numerosos puntos anómica respecto a la moral establecida. Al mismo tiempo, no deja de suscitar un estricto conformismo entre sus propios miembros. Existe una «ley del medio» (en la acepción ambiental de la palabra), a la que resulta bastante difícil sustraerse.

Maffesoli (1990:43)

Desde la idea de representación social, las leyes y códigos, serán específicos para una comunidad que comparte dicha representación y estarán reguladas por sus miembros y por la identidad que dichas personas ostenten dentro de la comunidad, virtual en este caso. “Watzlawick ha hablado del «deseo ardiente e inquebrantable de estar de acuerdo con el grupo». Actualmente no se trata ya sólo de deseo, sino de un ambiente que nos impregna; y lo que era experimental en los grupos californianos se ha tornado en realidad común en la vida de todos los días.” (Ibíd.: 137) el estar de acuerdo conlleva ser parte del grupo, ser aceptado por quienes lo componen. A ello se agrega la tendencia de los seres humanos a repetir las rutinas y los procesos cotidianamente, como una especie de cadena de eventos que hacen que las personas se entiendan, se conozcan y se agrupen; la costumbre es la fuerza que aglutina a las

personas, que hace que compartan su cotidianidad, lo que estaría fuera de la razón instrumental y que explica una conjunción entre sus conceptos de ética y estética que fundan las tribus “La costumbre es, en este sentido, lo no dicho, el «residuo» que funda el estar-juntos. Yo he propuesto llamar esto la *centralidad subterránea* o la «potencia» social” (Ibíd.: 52) básicamente una fuerza centrífuga que hace que las personas, ya no individuos, tiendan a cooperar con el grupo, a ser tributarios de este y viceversa “Es esto lo que nos permite hablar de un alma colectiva, o de una matriz de base que engloba y vivifica al conjunto de la vida de todos los días.” (Ibíd.: 147) la costumbre entonces hace que quienes la comparten se sientan engranajes de un mismo sistema, dentro de este contexto cobra sentido el código en común y las manifestaciones comunicativas de todo tipo, entre ellas la de la red como sistema de comunicación ampliado y abierto al mundo y a la vez cerrado dentro de un grupo o tribu “Los espacios virtuales de socialización ofrecen nuevas instancias de comunicación, generación de nuevos códigos comunicativos y sistemas de significación.” Aguilar y Said (2010:193)

La identidad del sujeto se construye como una redefinición de sí mismo, en el que se conjugan variables de todo tipo, en el cotidiano están sujetas a la rutina diaria y a la manifestación física de sí mismo, pero virtualmente las posibilidades se amplían, en la medida en que cada uno puede reconstruirse desde lo deseado

... el llamado ciberespacio da la posibilidad de crear un segundo ser, o incluso crear múltiples y diversas identidades [...] o para establecer contacto con otras personas, más allá de las barreras culturales, de lenguaje y el territorio físico. Así pues, el sujeto-usuario se re-define y, desde su nuevo YO, establece el tipo de interacciones con los otros sujetos-usuarios del ciberespacio.

(Aguilar y Said 2010: 198)

La interacción se vuelve central, en la medida en que el proceso de construcción de identidad es recursivo y se genera en contacto comunicativo con los demás desde lo físico o tangible (offline) y desde lo virtual (online) que crea dos dimensiones de la realidad, una supuestamente objetiva, ligado a lo físico y una con un grado de maleabilidad, determinada por el sujeto que proyecta su identidad “... se plantea una bidimensionalidad del sujeto-usuario, que se manifiesta en un sujeto que habita e interactúa en un espacio no-virtual y otro que desarrolla contactos e interactúa con otros sujetos en un espacio virtual, que trasciende la territorialidad física y deviene otros matices.” (Aguilar y Said 2010:198), por lo tanto, hablar de dos realidades o más bien de dos dimensiones de una realidad es factible, pero la retroalimentación entre las dos “realidades”, aporta mayor nivel de sentido “... considerar los espacios virtuales y no virtuales como opuestos y excluyentes uno de otro no permite observar el grado en que tanto uno como otro se retroalimentan y componen a sí mismos.” Aguilar y Said (2010: 199), estos autores manifiestan que ambas dimensiones del sujeto conectado se afectan, graficándolo con el siguiente esquema:

SUJETO	
Dimensión no virtual	Dimensión virtual
<p>Sujeto como resultado de sus experiencias, vivencias, mediaciones.</p> <p>No define qué rasgos lo definen o identifican ante los otros.</p> <p>Es verificable</p> <p>Para la interacción es necesario formar parte del mismo espacio social.</p>	<p>Producto consciente de sí mismo.</p> <p>Posee control sobre los rasgos que lo definen o identifican ante otros.</p> <p>Difícil, mas no imposible de verificar.</p> <p>No requiere ser parte del mismo espacio social para la interacción.</p>

Figura 4: Elaborado por lo autores. Aguilar y Said 2010 Identidad y subjetividad en las redes sociales: caso de facebook. Pp. 198

Lo anterior hace que el ser virtual se alimente, crezca o se marque virtualmente desde el ser no virtual, a través de la actividad registrada en la plataforma “Así saben los otros sujetos-usuarios, cuándo alguien comienza o termina una relación, o qué tipo de relación sostiene el sujeto no-virtual. A medida que uno de los sujetos crece, el otro lo registra y crece con él.” (Aguilar y Said 2010:201), por lo tanto, el registro del yo virtual está inspirado en el no virtual, la ventaja es que el primero puede omitir las imperfecciones que tiene el segundo, haciéndose más deseado y popular.

El ser humano adolescente, además, suma a este cuestionamiento su propia multidimensionalidad emocional propia del momento evolutivo que vive, la adolescencia.

Esta etapa de la vida conlleva varios consensos en cuanto a su delimitación como concepto, pero a la vez abre un abanico de realidades dispersas, sujetas a realidades culturales, sociales, entre muchas otras. Chacón (2009) señala a Hall como el padre de la psicología de la adolescencia aduciendo que este plantea que en esta etapa “los adolescentes fluctúan entre tensiones, conflictos y tendencias contradictorias, es la etapa en que el adolescente desea tanto la soledad como la integración en grandes grupos y en que actúa particularmente de manera ciclotímica” (Chacón 2009:3). La oscilación entre varias realidades de sí mismo son parte de esta realidad cambiante, de la búsqueda de un ser yo mismo, asociado a grupos y tendencias “estas subculturas que le ofrecen y permiten una nueva serie de patrones, normas y valores, en realidad forman parte de la cultura general y llegan al joven a través de uno de los mecanismos de socialización más fuertes que posee nuestra sociedad, los medios de comunicación” (Chacón 2009:11) a lo que necesariamente hay que agregar el Internet como soporte de comunicación que aglutina y permite masificar tendencias. Esta autora además señala que el grupo es el marco de referencia de los adolescentes que incluso puede desplazar a los padres en cuanto a búsqueda de sentido y aceptación, los iguales servirán de telón de fondo para

encontrar seguridad y autoconfianza. El exhibicionismo es propio de esta etapa asunto que encuentra su paroxismo en las redes sociales.

Es en este espacio de socialización, real/virtual, en donde se juegan la necesidad de seguridad y de aceptación, el miedo al rechazo, la propia imagen, lo que se cree ser y lo que se desea ser, que hoy se negocian —virtualmente— a partir del anonimato, de múltiples identidades, de identidades inciertas o quizá soñadas. El anonimato visual permite jugar deliberadamente con un yo polisémico, actuar como distintos personajes y graduar el nivel de compromiso que el sujeto asume en el encuentro con el otro.

Cáceres, Ruiz y Brândler (2009: 219)

La construcción de un yo se sostiene sobre la base de varios “yo” que funcionan de acuerdo al contexto en que actúan, por ello la imagen es preponderante para construir la identidad en Internet, el cómo me ven los demás será el factor regulador de las características que un sujeto ostentará, buscando la consumación de sí mismo o sí misma, destacar y ser admirado por el grupo, “La ética de la estética de las prácticas juveniles es lujosa en este sentido, ellas rebasan cualquier sentido de la funcionalidad. Iré más lejos, considero que no estamos inscritos más en una sociedad del consumismo y sí en una sociedad de consumación.” (Maffesoli 2004: 39), las razones para engranar las características de una identidad serán externas y dependientes de la opinión del grupo, interesan cada vez menos las razones funcionales de poseer ciertas características (ser bueno o buena de acuerdo al canon tradicional de la sociedad), funcional en un sentido profundo y a largo plazo, es decir, tener una personalidad estable y construir relaciones sociales saludables con quienes nos rodean, sino que la identidad se hace utilitaria, uso lo que soy con un objetivo vinculado a destacar y ser mejor que quienes me rodean, pero sobre todo para asegurar la pertenencia al grupo.

III. METODOLOGIA Y PLAN DE TRABAJO

3.1. Tipo y diseño de Investigación

Los paradigmas en general delimitan la forma en que nos enfrentamos al mundo, determinando el actuar de las personas en comunidad, de acuerdo con Contreras 2004, quien refiere las ideas de Khun señalando que “Los paradigmas son realizaciones científicas universalmente reconocidas (dogmáticas) que, durante cierto tiempo proporcionan modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica en particular” (2004: 2) también señala que quizás la definición más aceptada es “el paradigma es aquello que comparten los miembros de una comunidad científica en particular” (2004:2). De manera más particular, los paradigmas en cuanto a investigación se refieren históricamente a la investigación científica o social, por ello se han denominado cualitativo y cuantitativo, apuntando el primero hacia la subjetividad y la relación más cercana del investigador o investigadora con el objeto de estudio y el segundo a la rigurosidad de las mediciones duras y el método científico.

La investigación en cuestión está amparada globalmente en el paradigma cualitativo, en la medida en que los objetivos dicen relación con la caracterización de un fenómeno de la realidad que está compuesta por las percepciones de las personas que lo viven, además de las ideas que el investigador pueda obtener de los procesos de observación y entrevista. La cercanía con el objeto de estudio es muy alta, pues es un fenómeno interpretable y social lo que se desea investigar.

Para fines de este análisis que tiene por objeto caracterizar un fenómeno determinado en un pequeño grupo de personas con características muy específicas (nativos digitales de un colegio) es factible aseverar la tendencia cualitativa, cercana a

lo social y comunicacional, en tanto el fenómeno a observar refiere una parte de la realidad en la que el investigador(a) está inserto y se desenvuelve cotidianamente, tanto *online* como *offline*.

De acuerdo con Sierra Bravo 1988, los estudios se clasifican acorde a diversos criterios, entre ellos el carácter, lo que conlleva el enfoque histórico antes expuesto, es decir cualitativo. La búsqueda de una coherencia identitaria dentro de la forma en que los nativos digitales se comunican a través de la plataforma Facebook, es un fenómeno social y cultural, que involucra a personas que mantienen formas constantes de comunicación específica entre ellas, mediatizada por la plataforma, por lo tanto, hablamos de un hecho social, lleno de significados latentes.

3.2 Tipo de estudio

Los estudios según Hernández Sampieri y otros (1991) pueden clasificarse en: Exploratorio, descriptivos, correlacionales y explicativos ordenados en secuencia lógica, en tanto uno no puede existir sin haber pasado el proceso anterior, es decir, los descriptivos se fundamentan en los exploratorios, los correlacionales en estos y así sucesivamente. La comunicación particular de los nativos digitales en Facebook y el cómo se construyen identitariamente a sí mismos es un hecho significativo y social que se puede observar acercándose a algunos o a la mayoría de ellos o ellas a través de su actividad cotidiana en la plataforma, asunto del cual hay bastante información y literatura teórica, que si bien no es mayormente referida al tema específico, se puede extrapolar mucha información al campo que se está estudiando, por lo tanto, el tema ya ha sido abordado con anterioridad, lo que sienta bases exploratorias para establecer un estudio de tipo descriptivo.

Los estudios de este tipo, según el autor antes mencionado, tienen un objetivo muy claro “buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que haya sido sometido a análisis (Dankhe, 1986). Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar” (Hernández Sampieri y otros 1991: 60). El fenómeno aquí expuesto busca establecer ciertos rasgos de la identidad de los nativos digitales a la hora de comunicarse específicamente en Facebook, por lo tanto el concepto de descriptivo es el adecuado en este caso.

3.3 Diseño

El diseño de una investigación de tendencia cualitativa ha de ser coherente con el paradigma y lo que desea averiguar, en este caso el diseño es de tipo no experimental, pues interesa observar y caracterizar el fenómeno identitario que genera la comunicación de los nativos digitales sin intervención por parte del investigador (o con limitada participación a nivel de análisis, pero sin intervenir en un cuerpo de datos recogidos que existen sin intervención de este), la información, por lo tanto, ya existe y será recogida y analizada, pero no manipulada, ni intervenida “La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente las variables” (Hernández Sampieri y otros 1991: 189), no obstante, hablaremos de categorías para fines de esta investigación, que no serán altamente manipuladas, sino que surgirán de la propia información.

A la vez, dentro del diseño, hay autores que señalan clasificaciones de acuerdo al número de momentos en el tiempo en el o los cuales se recolectan datos, pudiendo las investigaciones estar dentro de diferentes clasificaciones en este ámbito. Según lo anteriormente expuesto, indagar acerca de las características de la

comunicación de los nativos digitales involucra centrarnos en un aquí y ahora, además de un momento social muy específico de manera global, cruzado por Internet que contradictoriamente virtualiza el tiempo y el espacio, pero que con fines metodológicos y aclaratorios podemos guiar hacia la transeccionalidad. Por lo tanto, siguiendo la clasificación de Hernández Sampieri y otros (1991) el diseño no experimental más adecuado sería transeccional, pues implica una medición u observación cualitativa del fenómeno, una vez, de un solo grupo determinado “la investigación se centra en cuál es el nivel o estado de una o diversas variables en un momento dado” (1991:191). Cabe mencionar que en general los estudios obedecen a sus objetos, por lo que el encasillar en un par de tipologías informaciones tan diversas es algo complejo que no siempre guardará total coherencia. Por esta razón es necesario flexibilizar ciertos criterios que aborden contenidos y formas más allá de la rigidez de la academia y se abran hacia lo que interesa los contenidos, análisis y nuevas tendencias.

3.4. Población objetivo

Hablar de nativos digitales refiere una población claramente delimitada que posee características fundamentales, entre ellas que nació en un entorno que ha tenido siempre presente los computadores (tiene ente 6 y 12 años de edad), los medios digitales y el Internet, lo que ha configurado una forma de comunicación específica que funciona en plataformas como Facebook. Desde este punto de vista el contexto se construye sobre la base de una forma de sociedad en donde la información es un bien público y la población en cuestión lo comprende así de manera natural.

Hernández Sampieri (1991) sostiene que existen varias formas de delimitar la muestra y en este caso la más adecuada sería la que contempla sujetos-tipos que se seleccionan de acuerdo a criterios determinados, nativos digitales para efectos de este estudio “se basa en grupos de personas típicas [...] para adentrarse en el análisis de los patrones de identificación y socialización” (1991: 232)

El centro de interés será un colegio bilingüe de Concepción (Almondale San Pedro), pues se observa la conducta comunicativa en Facebook constante, se tiene acceso cotidiano a ella y es factible de estudiar.

Los veinte participantes (entrevistados) de la investigación fueron cuidadosamente seleccionados de un grupo de aproximadamente 270 individuos que manifestaban cierto comportamiento comunicacional a través de la plataforma. Además, se tiene acceso a sus perfiles de Facebook, a su actividad cotidiana en la plataforma y se conoce la cercanía con la tecnología que poseen. A través de una cuenta de Facebook, creada específicamente para este estudio, pero sin que los participantes estén enterados, aunque si manejan la identidad de la investigadora, se accede diariamente a sus publicaciones y actividad en la plataforma.

Los rasgos que guiaron la selección de los participantes se agrupan en tres directrices:

3.4.1 Características generales:

Edad: entre 8 y 12 años; 4to, 5to, 6to y 7mo básico, en cantidades proporcionales a la población total.

Distribución de sexo: igual número de mujeres que de hombres.

Lugar de estudio: estudiantes del colegio Almondale San Pedro, pertenecientes a los cursos antes mencionados.

3.4.2 Vida en la plataforma

Todos disponen de una cuenta Facebook cuyo contacto con la investigadora en el plano online es constante y cotidiano.

Cantidad de amigos o contactos: sobre 300.

Cantidad de actividad diaria: por lo menos una vez al día.

Capacidad de diferenciación: respecto del resto de la población, como líderes de opinión o en cuanto a nivel de popularidad registrado sobre la base de cuantos comentarios evidencian en sus fotos y videos, cuantas publicaciones tienen en el muro, de ellos o ellas mismas y de sus contactos.

Relación con la investigadora: consideración del nivel de cercanía con la investigadora para que la información que fluyera en las entrevistas fuera lo más fidedigna posible, además de tener contacto vía Facebook cotidianamente.

3.4.3. Realidad cotidiana

Se consideró además que los participantes tuvieran una relación cotidiana en el colegio con la investigadora, de manera que fuera posible contrastar la información obtenida con el desarrollo de la vida offline de los participantes, su desempeño académico, su comportamiento en clases y en el colegio en general.

Una vez aplicado el proceso de selección se procedió a solicitar las autorizaciones correspondientes a los padres y tutores de los estudiantes para participar de la investigación, asunto no menor, teniendo en cuenta que son menores de edad y que, además, las entrevistas se realizaron en jornada contraria a la escolar,

es decir, por la tarde.

Los grupos (2) fueron integrados por 10 entrevistados cada uno, los cuales estaban compuestos por 5 mujeres y 5 hombres, primero alumnos de 4to y 5to básico (entre 8 y 10 años) y después por alumnos de 6to y 7mo básico (de entre 11 y 12 años)

3.5 Estrategias de recopilación de información

La recopilación de información fue llevada a cabo a través de un instrumento de tipo cualitativo, la entrevista grupal o focus Group.

3.5.1 Grupo focal

Entrevista, entrevista grupal: Sierra Bravo (1988) señala a esta técnica como la más usada en investigación social básicamente porque es económica y permite la interacción social entre el entrevistado y el entrevistador y “permite lograr una comprensión de las condiciones psicológicas y ambientales del encuestado en la entrevista y de su intención y disposición de ánimo en la contestación de las preguntas, así como aclarar el sentido de estas si no son suficientemente claras” (1998: 355).

Los grupos focales son una herramienta cualitativa muy parecida a la entrevista, teniendo como principal diferencia que los entrevistados son un grupo de entre 4 a 10 personas, lo que permite la interacción entre los participantes Prieto Rodriguez (2002: 1) señala que “Un *grupo focal* consiste en una entrevista grupal dirigida por un moderador a través de un guión de temas o de entrevista. Se busca la

interacción entre los participantes como método para generar información.” Dicha información tiene como objetivo construir un cuerpo de datos con los que se trabajará, no busca representatividad estadística, si no construir la información sobre la base de opiniones y contra opiniones que los participantes aporten, con ayuda de un moderador, quien expone brevemente el tema y abre la discusión, además de guiarla hacia la información relevante para la investigación.

Aigner (2002) plantea respecto al grupo focal que “Hay muchas definiciones en la literatura especializada, sin embargo las principales están asociadas a la idea de grupos de discusión organizados alrededor de una temática. Todas ellas, de alguna manera, localizan metodológicamente hablando, el objeto y objetivos de los grupos focales en la contribución que hacen al conocimiento de lo social.” (2002: 2), por lo tanto, el objetivo de la presente investigación vinculado al conocimiento de la realidad comunicacional e identitaria de los nativos digitales en Facebook, se hace más alcanzable a través de este método de recolección de datos, pues conlleva el estudio de fenómeno social.

El autor antes mencionado señala que las entrevistas logradas mediante la estrategia de grupos focales buscan registrar la elaboración grupal de una realidad y/o experiencia, “Como todo acto comunicativo tiene siempre un contexto (cultural, social), entonces el investigador debe dar prioridad a la comprensión de esos contextos comunicativos y a sus diferentes modalidades.” (Aigner 2002: 3), aduce también que se puede optar por una modalidad abierta o estructurada, pero que generalmente toma la forma de una conversación grupal, en la cual el investigador plantea algunas temáticas - preguntas asociadas a algunos antecedentes que orientan la dirección de esta, de acuerdo con los propósitos de la investigación. Asunto que se tuvo en consideración a la hora de pensar el grupo focal que se llevaría a cabo, por lo tanto, la mejor opción fue construir una pauta temática, a través de la cual la moderadora abrió algunos temas de conversación que los participantes discutieron, acerca de conceptos e ideas relativas a las categorías de investigación.

3.5.2 Observación de campo

Para acercarse a la realidad virtual de los nativos conectados a Facebook fue necesario interactuar cotidianamente con ellos en la plataforma, revisar publicaciones y hacer un seguimiento de su actividad, desde este punto de vista el método de recolección de datos fue la observación y se sustentó en la interpretación debido a la dispersión y al tipo de información, cualitativa y de naturaleza social. Al conjunto de datos se sumaría la actividad de grupo focal antes descrita, en la plataforma que fue prioridad de observación. Por esta razón consignamos en este apartado una nota acerca de la etnografía virtual, que fue necesaria para el desarrollo de la recolección de datos, en tanto observación de la información que circula en la plataforma.

Ardevol y otros (2003) señalan que “La etnografía virtual (Hine, 2000) permite un estudio detallado de las relaciones en línea, de modo que Internet no es sólo un medio de comunicación, sino también un artefacto cotidiano en la vida de las personas y un lugar de encuentro que permite la formación de comunidades, de grupos más o menos estables y, en definitiva, la emergencia de una nueva forma de sociabilidad (Reid, 1994; Clodius, 1995; Turkle, 1995; Baym, 1995; Hamman, 1998; Rutter, 1999; Lopes, 2000).” (2003: 73). Este método se ve reflejado en esta investigación, la construcción de identidad y las relaciones dentro y fuera de Facebook marcaron la obtención de los datos, lo que encaja plenamente con los objetivos propuestos. “El método etnográfico consiste en la estancia prolongada en un lugar concreto, dónde el investigador comparte plenamente la vida de una comunidad o grupo social.” (Ardevol y otros 2003: 73), asunto que se llevó a cabo a través de un perfil estable que mantuvo relación con la comunidad y con los participantes del grupo focal, lo que permitió estar al tanto de su actividad en Facebook. Las limitaciones de la investigadora en este caso, están relacionadas a su rol de pedagoga de los sujetos participantes de la investigación, por lo tanto, la observación se ve

mediada por esta variable, lo que determina un rol en el proceso, pero que no limita la obtención de los datos.

El o los contextos apropiados de investigación que consigna la etnografía virtual giran, en este caso, en torno a la plataforma y el colegio como instancias sociales de observación, a las cuales se tiene pleno acceso pues para llevar a cabo este método es necesario introducirse en una comunidad y ser partícipe de todos los aspectos de su cotidianidad. La etnografía virtual, entonces, fundamenta la mayoría de los elementos al proceso de observación de la información aquí recogida.

3.6 Nota sobre la validez y confiabilidad

Hernández Sampieri y otros (1991) señalan que la validez de un instrumento es central a la hora de recopilar información, por lo tanto es necesario verificar esta directriz además de la confiabilidad, para que la coherencia de la investigación se mantenga.

Validez se define como “grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir” y Confiabilidad “se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados” (Hernández Sampieri y otros 1991: 242).

Reyes (2001) señala que “La validez es como la integridad, como el carácter, o la calidad de una cosa, que deben ser determinados en relación al propósito y las circunstancias en las que ocurren (Brinberg y McGrath, 1985).”, por lo tanto, la validez del presente trabajo está directamente relacionada con la capacidad de los instrumentos de arrojar información relacionada con el objeto de estudio, las pautas para llevar a cabo el grupo focal fueron construidas sobre la base de la observación de

la actividad de los nativos en Facebook, además de la información proveniente de la literatura especializada, por lo tanto su objetivo era reflejar la información a la que se tenía acceso y dirigirla hacia la opinión y las percepciones de quienes la producían.

La validez por tanto, emana de la coherencia del instrumento con la información que lo antecedió.

La confiabilidad, por su parte, dice relación con la coherencia global del estudio, de naturaleza cualitativa, por lo tanto, proclive a la interpretación de los datos. Los métodos que se utilizaron para recoger y analizar datos están altamente ligados a procesos de interpretación y conclusión, de acuerdo a los requerimientos específicos del objeto de estudio.

3.7 Estrategias de análisis de datos

El estar adscrito a un paradigma de tipo cualitativo implica, para el investigador o investigadora, que la información que se obtenga por medio de los instrumentos busca comprender un fenómeno y elaborar conclusiones acerca de la situación en estudio, en este caso la comunicación y construcción de identidad de los nativos digitales en facebook, por lo tanto, las estrategias de análisis de datos estarán orientadas a obtener conclusiones y caracterizar el proceso comunicativo que se construye a través de la plataforma. El cruce de los datos de la observación más la información obtenida de los grupos focales conducirá a la elaboración de dichas conclusiones.

El método seleccionado para analizar los datos fue el Método comparativo constante, el cual proviene teóricamente de la Teoría anclada formulada en la década

de los 60' por Barney Glaser y Anselm Strauss, quienes en su libro *The Discovery of grounded theory* buscan alejarse de la perspectiva lógica deductiva.

El método consiste básicamente en la codificación o rotulación de los datos, en este caso, los datos provenientes de un discurso, que emana de los grupos focales. En primera instancia la codificación es abierta y todos los datos se deben marcar, hasta que la codificación se hace más selectiva y los datos se agrupan en unidades de contenido lógico y semántico, que posteriormente se agruparán en torno a ideas y conclusiones.

El proceso generado para armar el corpus de datos comenzó con la escucha de la grabación de los grupos focales, codificando en notas la información. El resultado fueron una gran cantidad de datos dispersos, que además conllevaban anotaciones por parte de la investigadora. Las escuchas sucesivas permitieron ir agrupando los datos y continuar añadiendo anotaciones, en torno a 8 conceptos, entre los cuales destacan identidad en la red, rutinas, ventajas y desventajas del uso de la plataforma, entre otros. Cada uno de estos conceptos contaba con una gran cantidad de información, constituida por los datos y las anotaciones, lo que debió ser nuevamente cruzado con las grabaciones de los grupos focales.

Desde este plano la información debió ser sintetizada, debido a que se repetían muchos conceptos e ideas, lo que significaba que el consenso era más o menos general dentro del discurso de los dos grupos completos participantes. Es este punto donde inicia el proceso de reducción y redacción de ejes semánticos, fortalecidos por la información proveniente de la observación.

Finalmente los ocho ejes temáticos a los que quedó reducido el análisis de todos los datos que arrojó el discurso de los entrevistados, fueron cruzados con las categorías, previamente establecidas, y las premisas de investigación para lograr la redacción de conclusiones que mantuvieran la coherencia y confiabilidad de la investigación.

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE DATOS

Los resultados de la investigación en cuanto a datos, arrojaron información muy variada. Se llegó a ella a través del proceso descrito anteriormente: la escucha reiterada de la conversación sostenida en los grupos focales, las cuales lograron ir agudizando los sentidos de los extractos de discurso gracias a la observación, clasificando su categoría semántica varias veces, hasta lograr poner rótulos o etiquetas que permitieron la organización global de los datos, para luego redactar la siguiente información.

4.1 RUTINAS

La conexión a Facebook es cotidiana para todos los entrevistados, reconocen que requieren conectarse casi todos los días o todos los días, en lo posible más de una vez; por un rango temporal que va desde un par de minutos hasta 2 ó 3 horas por día.

Las actividades más comunes que realizan son chatear con sus contactos, individual y grupalmente, decorar y subir fotografías, *linkear* videos de Youtube y jugar, además de revisar perfiles de amigos, comentar fotografías y ver las publicaciones de los más cercanos.

Reconocen también que la rutina cambia los fines de semana, o aumentan las horas de conexión, debido a que los padres amplían los horarios y permisos o disminuyen, a raíz de otras actividades (familiares o recreativas)

4.2 OBJETIVOS, ¿por qué y para qué uso facebook?

Los sujetos participantes de la investigación señalan que Facebook es una herramienta importante de comunicación, evidenciando que la principal razón por la que lo usan es precisamente esta, comunicarse, no obstante lo anterior, es necesario

que reflexionen las razones de su uso para que las estructuren como una respuesta, por lo tanto, la comunicación como tal es más que un objetivo una consecuencia para ellos y ellas, que proviene de la actividad placentera de estar comunicado. A la hora de señalar un objetivo como tal, definido como un para qué, los resultados son variados, pero se unifican en torno a los adjetivos que le otorgan al proceso comunicativo, marcan la fluidez y la rapidez, lo entretenido más que lo funcional; cuánto les gusta comunicarse, que la razón de por qué lo hacen Solo cuando se especifica esta última directriz de Facebook, la comunicación, concuerdan en lo funcional que les resulta su uso.

Dicen, además, utilizar esta vía de comunicación para informarse de variados temas, desde asuntos relacionados al colegio y la labor de estudiante, hasta temas de importancia nacional o mundial. Valoran profundamente la información, creen que estar informado no es una opción, sino que es una necesidad. Definen información como los temas que interesan, no tan solo a las personas en general, sino que también a ellos y ellas mismas como personas que se desenvuelven en un contexto, señalando tópicos como lo que pasa en el curso, en el colegio, en la vida de otras personas que les conciernen “Toda la información la mandan a Face, no llaman, entonces si quiero enterarme tengo que meterme a ver”; “me entero de cosas que no me dicen en la realidad”, por lo tanto el flujo de información importante o relevante para sus vidas en cuanto a entes que tienen obligaciones y son parte de un grupo con determinadas características, se mueve en Facebook, lo que les permite establecer una relación recursiva con la información, necesitan de ella para estar al día, pero también la producen casi por osmosis. Lo anterior engrana un ciclo constante que les hace estar comunicados y enterados, la mayor parte del tiempo de lo que pasa, de lo que para ellos es relevante.

La comunicación que buscan también se relaciona al contacto con personas que no están necesariamente cerca cotidianamente “tengo muchos primos dispersos, estamos todos dispersos, así que necesito hablar con ellos”. Plantean que el “estar en contacto” permanente con quienes quieren y tienen lejos es un aliciente para usar Facebook. Más de la mitad de los participantes señalan que una de las motivaciones

iniciales para usarlo fue el estar conectado con la familia y personas que no tiene cerca, amigos, primos, etc. que por diversas razones están lejos, pero que pueden acercar y tener cotidianamente a su lado a través de la plataforma. Aseguran que esta red social mantiene lazos que les permiten saber de otros y otras, a través de las diversas herramientas, el chat, los juegos de tipo “Pet Society o City”, o simplemente revisando sus publicaciones.

Otra de las grandes razones señaladas para el uso de la red social es la entretención, participar de conversaciones grupales, jugar, todo tipo de juegos “es que en Face están casi todos los juegos”. Sabemos que el juego y el matar el tiempo de ocio en los niños y adolescentes es una de sus grandes ocupaciones y que los juegos al aire libre son cada vez más escasos. Los videojuegos han ganado terreno y el que Facebook permita jugar en red con amigos u otras personas lo hace aún más interesante para este sector etéreo.

La plataforma Facebook tiene múltiples herramientas que en general las personas pueden utilizar para su provecho personal, lo que ha hecho que los estudiantes creen grupos, en los que se incluyen los compañeros de curso con el objetivo de estar constantemente conectados para hacer fluir la información respecto a tareas, trabajos, materiales, etc. uno o más compañeros son administradores y están atentos a la información en el colegio, que luego traducen a texto en el grupo y todos opinan y se apoyan para enriquecerla, lo que se asemeja a las plataformas de educación a distancia. La diferencia obvia es que este recurso se ha construido por necesidad y sin ningún apoyo docente, ha surgido de los propios estudiantes, y probablemente de otros ejemplos que vieron en la Web y la plataforma, para establecer puentes de conexión que les permitan ayudarse académicamente, por supuesto que comparten otras cosas, videos, fotos graciosas o simples conversaciones que tendrían en offline, pero a nivel grupal, tal y como funcionan las plataformas de educación a distancia

4.3 VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Situar a la red social Facebook como herramienta de comunicación es un tema central, pero también el análisis de sus ventajas y desventajas.

Las ventajas fueron asociadas por los participantes en contraste con otras redes sociales o soportes de comunicación:

4.3.1 Ventajas

Respecto del teléfono: Facebook es más rápido y más barato, además permite hablar con muchas personas a la vez “además las personas para lo que menos usan el teléfono es para llamar”, por lo tanto la valoración del elemento tecnológico se asocia a su funcionalidad secundaria, Internet, juegos, etc y no primaria o para lo que fue concebido originalmente, hablar por teléfono, a través de la línea telefónica.

Respecto de Fotolog: esta red social está marcada negativamente, en tanto es usada “por flaites”, es definida como “para grandes” cuyo objetivo es mostrarse y conocerse, no socializar directamente o entretenerse. Suponen que otras personas usan fotolog, además creen que es solo una parte de Facebook, señalando que este es más útil porque además del manejo de fotos tiene otros elementos adosados, lo que hace que no haya que ir a otras páginas.

Respecto de Msn: sería considerado una red social que permite interactuar de una manera más simple y solo cuando se está conectado, no hay mayor participación en los comentarios de los demás cuando no estás disponible o una conversación grupal. Está considerado otra parte de Facebook, que sería reemplazado por el chat, que además integra video call y texto, por lo tanto, las diferencias con Msn no serían

insalvables y nuevamente es Facebook quien (como entidad virtual), es situado como “mejor”. Msn está olvidado, según lo declarado.

Respecto de la Tv: la televisión ha sido un objeto de estudio durante muchos años en el mundo y en nuestro país, desde la más básica hasta la mejora sustancial de la calidad de la imagen a través del sistema 3D, pero una de las directrices más interesantes ha sido su influencia en la sociedad como ente generador de opinión y modificador de la percepción de la realidad.

De acuerdo a este tema, Facebook no es señalado como un distractor a la hora de ver televisión, es decir, no sería necesario elegir, sino que se combinan ambas formas de comunicación, viendo televisión directo del aparato o en el pc gracias a la TV online.

Algunos de los entrevistados señalan que usan alternadamente Facebook y la televisión, otros que las usan juntas, sobre todo si tienen la opción de tener un computador portátil o una televisión cerca del computador. El concepto de multitarea cobra sentido, en tanto los nativos son capaces de dispersar su atención en varios estímulos a la vez, están conectados a Facebook y a la vez están atentos a la televisión.

Respecto a Twitter: la mayoría de los entrevistados declaró que Twitter no es de su agrado, aunque algunos dicen tener una cuenta que no usan. Los entrevistados mayores (12 años) señalaron que Twitter cumple con otras expectativas sociales, permite comunicarte “con tus ídolos” “y sabes que son ellos”, pero Facebook es más cotidiano, más cercano a personas que si conoces en la realidad. Los entrevistados de menos años (9 y 10 años) señalaron que Twitter es “aburrido” porque es muy público y “hablan de cosas fomes”, además de la obvia desventaja señalada: Twitter no tiene juegos.

4.3.2 Desventajas

Las principales desventajas manifestadas respecto a facebook fueron la poca privacidad y la mala calidad del chat. Ellos y ellas saben que la información que circula en los muros es bastante pública, por mucho que la configuración de restricción que ellos decidan usar en la plataforma sea alta, además siempre está la posibilidad de comunicarse con alguien vía mensaje interno, lo que hace que aunque hayas eliminado a alguien de tu lista de contactos, se mantenga la posibilidad de comunicación. Respecto al chat, aseveran que se cae o desfasa temporalmente, lo que es marcado como “malo, pésimo, lento”, pero, pese a ello, lo usan mucho porque es parte de la plataforma y están todos sus contactos ahí.

Si bien la mayoría de los comentarios de los entrevistados fueron favorables para la plataforma, también hay acciones que fueron calificadas como “no me gusta que...” que pueden ser analizadas como desventajas, en tanto hacen que los usuarios se sientan incómodos con el flujo de comunicación que circula.

Algunos de los participantes señalaron que las relaciones en Facebook son superficiales, es decir, tus contactos no entablan una comunicación extrapolable a la vida offline “algunos, en Face, te hablan súper bien y cuando te ven ni te saludan, no te pescan”, otros simplemente se hacen tus contactos para “sicopatearte”, para saber cosas de ti y comentarlas “me carga que me sicopateen, que lean todo lo que comento o lo que hablo con mis contactos cuando posteo” “algunos se creen hackers y lo único que quieren es hacerte daño”.

También fue recurrente que marcaran como negativo los grupos que denostan a otras personas, del tipo “piteate un...” o los versus, en donde dos personas son enfrentadas en una foto y los demás deben opinar quien es mejor y por qué. Reconocen que puede haber daños para los implicados, sobre todo de tipo emocional

Surgió con relativa frecuencia el concepto de “flaite” mirado como otro, como un grupo del que no quieren ser parte “me cargan los flaites, que se toman fotos con poca ropa o se pintan como gatos, eso no me gusta” o personas que imitan a

otras, no necesariamente famosos, sino personas que quieren parecerse a los marcados como populares.

4.4 PRIVACIDAD Y VERACIDAD DE DATOS

Los datos que Facebook maneja como plataforma son en su mayoría públicos, lo que permite estar enterado de muchas de los quehaceres personales de sus usuarios, pero es un asunto que todos quienes tiene una cuenta saben, aun así es un costo que están dispuestos a asumir. No obstante, gran cantidad de los datos que se suben no son verificables, por lo tanto, la información puede o no ser fidedigna.

Los nativos digitales son un sector etéreo muy joven que debe sortear ciertos obstáculos para usar Facebook. Inicialmente solo para crear su cuenta, deben alterar su edad, debido a que es necesario ser mayor de 18 años para crear un perfil, pero no hay regulación mayor al respecto, es decir, basta con aceptar un par de condiciones y decir que tienes 18 o más, sin autenticar dicha información.

Los entrevistados reconocen que mienten con la ciudad donde viven o de la cual provienen; mienten por supuesto con su edad y con las relaciones de parentesco, es decir, señalan a sus amigos como hermanos, padres, tíos, etc.

Las razones que dan para dicho comportamiento son básicamente la necesidad de tener Facebook, porque si no alteran sus datos de nacimiento no podrían acceder a una cuenta. Por otro lado, aseguran que así resguardan su privacidad, porque si no dicen donde viven realmente, no estarán expuestos a que alguien rastree sus direcciones. El nombre también es algo que cambian constantemente, no es necesario siempre llamarte por tu nombre, lo mejor es cambiarlo seguido o usar tu sobrenombre de turno “Joe Mantecada” “Kamyshy Nachi” o algo que te identifique de manera entretenida.

La actividad que publican tampoco sería del todo fehaciente, “algunas personas dicen que hacen cosas que no hacen en realidad o que van a lugares en los

que nunca han estado”, asunto que incrementaría la popularidad, es decir, cuando dices que fuiste a un lugar eso provoca admiración en tus contactos y te hace “mejor” o “más bakán”.

Es muy común también, en este rango etéreo, que los adolescentes tengan más de una cuenta de fb, por diversas razones: para despistar a sus papás y que no les llamen la atención por las cosas que escriben, para hacer nuevos grupos de amigos agregando a desconocidos o simplemente porque les llama la atención administrar más de una cuenta, asunto que reconocen como un arma de doble filo, porque también hay desconocidos que hacen lo mismo y eso les provoca inseguridad respecto de con quién están relacionándose.

4.5 IDENTIDAD

La identidad como concepto es escurridizo para quienes están en proceso de crear un carácter, sobre todo durante la adolescencia, por lo tanto, las personas son más susceptibles a actuar de manera diferente en diferentes contextos.

Los entrevistados, en general, reconocen que Facebook como lugar de encuentro, genera ciertos códigos o formas de interactuar diferentes a las que se hace cotidianamente en la vida escolar, familiar, etc. declaran que “yo vivo tres vidas, la que vivo, que mi mamá creo que vivo y la que aparento vivir” situado en el tercer escaño de esta clasificación estaría la vida que “viven” en las redes sociales, debido a que es muy simple falsear lo que hacen, con quienes se relacionan e incluso lo que dicen, aseveran que “es otra realidad”, “en Face no hay reglas”, lo que hace que para ellos y ellas sea más fácil comunicarse, “hay más posibilidades de decir las cosas” porque las personas de acuerdo a sus apreciaciones se relacionan diferente a como lo harían o lo hacen en la vida *offline*. La idea de liberación que les aporta el hecho de estar detrás de una pantalla y no mirando a la cara a su interlocutor, generaría la sensación de libertad y seguridad necesarias para hablar de cualquier tema sin restricciones, indican que “la gente se libera en Facebook, es como si las cosas

importaran menos”, debido también a la falta de organismos reguladores como adultos, profesores, el grupo de amigos, etc. no están presentes y hace que la información, de todo tipo, fluya entre las personas. Reconocen una especie de performance, un actuar distinto, lo que lleva a concluir que la plataforma es un lugar, cruzado de información y actos de personas varias, conocidas la mayoría, amigas, muy pocas.

Esta especie de liberación que mencionan tendría que ver con una sensación de estar al borde o fuera de la normativa de la sociedad adulta que los educa y controla, por ello proponen que “te sientes maravilloso” o “solo soy oficialmente yo en Facebook” algunos de los participantes reconocen cambios sustanciales en la forma en que hablan o actúan en Facebook, respecto de su vida cotidiana *offline*, adoptando maneras de hablar propias, muy distantes a su desempeño comunicativo en otras realidades como el colegio, por ejemplo, sintiendo incluso que “escriben así” o “yo lo digo así” generando una idea de sí mismos más agradable para ellos y para los demás, que viven procesos similares. Todo lo “nerd” o “piola” de la vida queda atrás al estar frente al teclado, construyendo una especie de contrato implícito en que las partes que participan del proceso comunicativo aceptan que el otro es más o menos diferente al estar conectado, de lo que se muestra en el día a día. La posibilidad de “decir” se abre hasta espacios ilimitados y sobre todo sin demasiada norma, por lo menos no más allá de lo que sus propias costumbres y razones les indican.

No obstante, hay ciertas normas intrínsecas que ellos y ellas mismas han trasladado lentamente a la plataforma, por ejemplo, consideran que en Facebook es más fácil hablar porque “nadie se puede reír de ti”, en el sentido que a nadie le importa si otro se ríe de ti y el orgullo y la imagen frente al grupo quedan intactos, a pesar de que ha habido casos en que el acoso llega a niveles inadecuados, pero siempre está la posibilidad de recurrir a los adultos y sanear la situación. Cabe destacar que esta última idea cabe en este grupo en particular, pero sabemos que los casos de acoso escolar a través de la plataforma son una realidad de la cual no podemos abstraernos. Reconocen que es muy importante lo que el otro u otra piensan de ti, que lo que los demás digan influye, pero en ocasiones puede llevarte a lograr

aún más popularidad entre tus contactos, en una especie de espiral algo retorcido, donde la base es: no importa lo que digan, mientras hablen de ti.

El vocabulario es bastante más relajado, lo que también construye identidad de grupo, la abreviaturas, las “caritas” que demuestran sentimientos, ciertos programas que comparten (pic fotos, efectos de la cámara web, juegos, etc) hacen que el grupo se unifique porque usan las mismas herramientas para producir contenidos, lo que cobra sentido a la hora de generar uniformidad y pertenencia al grupo.

La forma en que pueden decir las cosas también es una variable que colabora con la unificación del grupo y con la identidad personal, los sellos personales, las distinciones en muchas cosas, la búsqueda constante de lo nuevo, hace que las expresiones de diverso tipo, varíen casi a diario, haciendo además que la percepción de tiempo y espacio se relativice, asunto que a la larga repercute en la relativización de las relaciones “Todos están conectados, pero sin hacerse amigos” se acepta que las amistades se construyen en otro plano, en uno offline, compartiendo el banco en el colegio o pasando por cosas “duras o feas” de la vida, el Facebook colabora pero no crea lazos reales, debido a que tienen claro que “en face es súper fácil ser falso, la gente es falsa, se creen lo que no son” asevera uno de los entrevistados, mientras los demás declaran estar de acuerdo. Saben que quienes tienen al otro lado de la pantalla no son como son en realidad, por lo menos no todos, pero aceptan eso como parte del juego, como un ingrediente natural que no provoca mayor cuestionamiento, pero que los hace desconfiar del que recibe sus mensajes.

4.6 REPUTACIÓN

Muy de la mano de la identidad, se halla la reputación, pero esta vez el foco en cuestión es externo, cuando hablamos de identidad nos referimos a cómo se construye la idea de sí mismo, pero la reputación está ligada a cómo se es percibido por los demás.

La popularidad de un usuario está medida sobre la base de cuantos contactos es capaz de reunir, de cuantas personas te hablan “si tengo más conectados soy más bakan” lo que implica que directamente se convierte en una competencia tener más “amigos” no importa si en la realidad offline no los saludas o son simples personas que alguna vez viste, porque el que el número de contactos sea mayor aumenta tu estatus y te sitúa socialmente más arriba de los no populares. Ello está asociado directamente con el hecho de “creerte o ser más cool” llegando a manifestar que la razón para conectarme es “para ver si dijeron algo de mi” construyendo un juego de apariencias y de superioridad que los llevaría a la popularidad.

4.7 COLEGIO

La vida de los nativos digitales está altamente vinculada al colegio, pasan gran parte del tiempo en él, por lo tanto, lo que sucede al relacionarse con estas dos realidades es relevante para ellos como sector etéreo, realidades aparentemente distantes, pero en las que ellos y ellas se mueven con seguridad.

El procesar la información y los estímulos de la vida comunicacional desde un punto de vista multitarea (en varios planos a la vez), conlleva una forma de relacionarse con todas las provocaciones comunicativas que estará asociado a dicha variable. Por lo tanto, el estudio y el colegio, como concepto, se verá afectado por “distracciones” como Facebook. La mayoría de los entrevistados declara que le es mucho más cómodo trabajar o concentrarse con ruido “siempre hago tareas con música” “cuando era chico no me podía quedar dormido si la tele no estaba encendida, de hecho, todavía no puedo” “estudio mientras estoy en Face y me va bien” incluso algunos de ellos señalan conectarse mejor con el estudio mientras están en Facebook, por lo tanto se reconoce la propiedad multitarea en este grupo de entrevistados, que por lo demás presentan un rasgo particular que es estudiar en un colegio bilingüe, que los lleva a tener una relación con esta segunda lengua más

cercana, lo que les permite ampliar su rango de posibilidades comunicacionales, accediendo a más juegos y páginas en este idioma.

Es necesario consignar que hay opiniones divergentes, que aseguran que el facebook les resta tiempo de otras actividades.

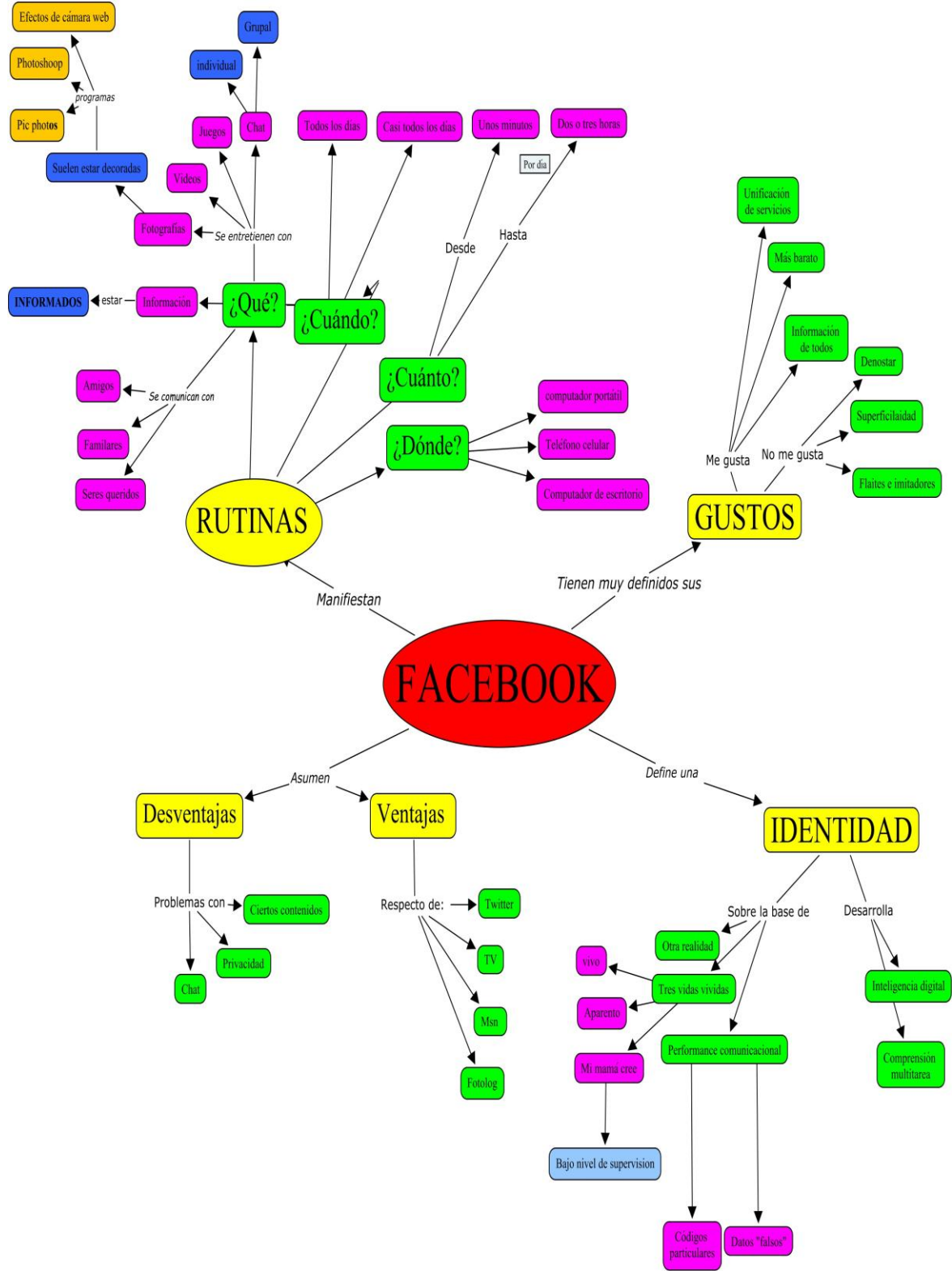
4.8 CONTROL PARENTAL

Un tema recurrente durante la entrevista fue el control que los padres ejercían respecto de la forma y frecuencia en que los nativos se comunicaban a través de facebook y redes sociales, en general los padres temen que sus hijos e hijas se conecten con desconocidos y puedan salir dañados, pero los principales argumentos que los entrevistados dicen argüir es el estar comunicados con parientes y amigos que están lejos, obteniendo de inmediato el permiso necesario para crear un perfil.

El nivel de vigilancia cotidiano es diverso, de acuerdo a cuan alfabetizados tecnológicamente sean los padres o qué tanto tiempo tengan en para compartir con sus hijos en casa, yendo desde la supervisión permanente (manejando datos como las claves, con conocimiento de los hijos, incluso llegando a editar la información publicada) hasta la nula supervisión, sin determinar horarios ni contenidos. Sin embargo, algunos de los entrevistados señalan tener a miembros de su familia como contactos y aseguran que sus papás los “sicopatean” es decir, revisan sus perfiles, desde sus propias cuentas, lo que hace que restrinjan la información a la que estos pueden acceder, llegando incluso a tener más de una cuenta, una para los amigos y otra para los padres y familiares.

En este sentido los hermanos mayores también son señalados como fuente de supervisión, en tanto se preocupan del vocabulario que usan para comunicarse y los contenidos que publican y comparten.

Figura 5: resumen de datos. Elaboración propia.



V. CONCLUSIONES Y PROYECCIONES

5.1 CONCLUSIONES

5.1.1 Ser uno del grupo o ser distinto

Una de las principales premisas de trabajo en esta investigación menciona la diferenciación que buscan los adolescentes respecto de sus pares y en general de todos quienes los rodean, padres, profesores, y adultos en general; el ser único o única o por lo menos parecerlo, es una variable importante en cómo se comunican los nativos digitales y cómo construyen una idea de sí mismos y sí mismas vinculada a la identidad y a la necesidad de popularidad. Un adolescente es una figura social que tiene características particulares construidas desde su entorno que funcionan para darle sentido a un momento de la vida que se valora como transición hacia la adultez. Los estudiantes que participaron de esta investigación fueron capaces de reconocer en sí mismos conductas emocionales profundas que los ligan a una plataforma virtual en específico dentro de la cual se desarrollan como personas integrantes de un grupo que posee una doble realidad muy especial. Estar y desarrollarse en Facebook los hace especiales, diferentes de quienes no están conectados, por lo tanto los hace sentir especiales. La idea de ser diferente recorre su discurso, sus ganas de crecer y diferenciarse, en una sociedad que les exige roles específicos y que los sobreestimula comunicacionalmente, que varía día a día, lo que los conduce a relativizar el tiempo y el espacio en el que se desarrollan.

La necesidad de diferenciación de los nativos respecto de sus pares es ambivalente, en tanto buscan ser distintos de los demás, pero por un afán intrínseco de destacar, que hace pensar en primera instancia una lejanía con el grupo como comunidad, pero la fuerza aglutinadora de este los hace volver a la uniformidad, a la similitud, para sentirse integrante de algo. La diferenciación que dicen buscar es solo aparente, con cada una de las menciones o comentarios que hacen acerca de otros o de sí mismos se observan marcados acentos similares, las palabras que dicen, las

instancias grupales que comparten, las aplicaciones que prefieren terminan siendo las mismas, pero el grupo es más fuerte, saben que estarán socialmente protegidos si mantienen conductas parecidas a las ajenas pues no desean forma parte de la otredad distante y denostada por los demás, no quieren ser o parecer “flaites” o “nerds”, pero tampoco desean ser imitadores, aunque en lo íntimo la imitación los hace sentir seguros, plenos de confianza, porque suponen que si los otros son aceptados siguiendo ciertos parámetros o manifestando ciertas conductas, ellos también serán validados y el colectivo los aceptará, asunto muy importante porque del grupo depende el desarrollo de la vida social y las amistades a esta edad. Marcar lo otro como negativo protege a el yo grupal y lo sitúa en un espacio de seguridad, por ello sus dichos se ven teñidos de diferenciar lo que les gusta en contraste con lo que si les gusta, que son ellos y ellas mismas. Podrá haber disidencias menores dentro del grupo, pero siempre vuelven al centro, a compartir de acuerdo a las normas autoimpuestas del grupo

La marca de comunidad se ve reflejada en lo interpretable y en lo observado: usan programas similares, juegan los mismos juegos, dicen cosas similares y usan caracteres también cercanos. El utilizar caracteres tipográficos similares que expresan significados emocionales :) : (ó :O (feliz, triste, sorprendido), hace que la idea usar un lenguaje encriptado sea atractiva y permita generar significados que solo la comunidad “iniciada” en Facebook conozca lo que genera un código unificado que se actualiza constantemente y que hace que los participantes de la comunicación sigan siendo parte de la comunidad. Quien no conoce los significados no entenderá muchos de los mensajes y no podrá acceder a la totalidad de la información. Este punto refleja el interés de los adolescentes en los secretos y la intimidad, es decir si antes los adolescentes escribían mensajes con jugo de limón en diarios de vida para que el mensaje apareciera al quemar suavemente el papel, ahora usan el teclado para expresar ciertos sentidos que solo conocer el grupo y a la vez resume estados de ánimo o sensaciones. Para formar parte del grupo y ser un miembro destacado se

deben manejar instancias de este tipo y si se es capaz de crear nuevas formas de expresión se es aún más valorado.

Si bien la regla es compartir y unificar criterios de comunicación, la necesidad de diferenciación debe estar presente, lo que se refleja en la manifestación de las preferencias personales acerca de algún cantante o cierto estilo de dibujos animados, lo que lleva a los nativos a publicar información acerca de dicho tema o a comentar más seguido respecto a él, pero la uniformidad con la comunidad se mantiene, nadie quiere ser rechazado, por lo tanto, es importante aprender los códigos, ser parte de algo. Desde este punto de vista podemos hablar de un gran grupo que mantiene subgrupos, que generan sinergia con la comunidad, se unen y conocen por afinidad en gustos o por cercanía en circunstancias sociales fuera de la plataforma (compañeros de curso, hermanos de amigos, etc), pero que mantienen uniformidad en rasgos generales respecto a la forma de comunicación. Complementario a esta posibilidad de representación de sí mismos se encuentra la interacción cotidiana, la vida vinculada a lo objetivo, no conectado, que permite unificar un criterio general de clasificación y de autopercepción que es el compartir un colegio, varias horas de su vida diaria, asunto que aglutina a quienes nutren un perfil *online* todos los días y, que no es posible escindir de los nativos: van al colegio, todos los días y ahí nacen sus relaciones de amistad. La relativización de la amistad en la plataforma se reconoce en su discurso, pueden generar conexión con personas en facebook, pero las amistades se desarrollan en lo cotidiano, lo que hace concluir que Internet no reemplaza las relaciones sociales, sino que las fortalece o las daña, las hace moverse, les inyecta fuerzas comunicativas y lúdicas, pero los amigos se siguen haciendo en otros contextos. La valoración de la amistad nace de lo que conviven y de cuan bien se complementen como seres humanos de carne y hueso, lo que contradice un tanto las nociones de los medios de comunicación que aseveran que Internet es una fuente de relaciones sociales. La vida virtual es atractiva y funcional, pero este grupo asevera que sus relaciones de amistad se comunican en Facebook, pero se crean fuera de él.

5.1.2 Destacar es la consigna

El destacar a través de las publicaciones (cantidad y naturaleza), genera una idea de sí mismo y de los otros que comparten ámbitos comunitarios, configurando una especie de avatar virtual que puede o no condecirse con la realidad objetiva. Para alcanzar el logro de ser popular en la red deben cumplir una serie de requisitos, entre ellos entretener a quien se encuentra al otro lado de la pantalla, para ello el uso de recursos como videos y fotografías se hace indispensable. El adornar lo que soy y hacerlo parecer más bonito o agradable para quien lo comparte es uno de los objetivos asociados de la comunicación de los nativos en Facebook, sobre todo debido a que las realidades se entrecruzan y es factible establecer líneas de comunicación entre lo que muestran en la red y lo que son día a día, cimentando la segunda sobre la base de la primera. Más que construir imágenes separadas de sí mismos, se les abre la posibilidad de mejorar lo que son cotidianamente a través de la plataforma, generando contenidos divertidos para otros, haciendo comentarios que hagan que los demás se rían, se entretengan o pasen un buen momento, asociando lo que muestran ser con lo que son y aumentando su popularidad en la realidad objetiva del colegio y las instancias extraescolares, vale decir “juntas en casa de amigos”, invitaciones a cumpleaños y ocasiones recreativas, viajes con padres de amigos y amigas, etc. El adornar o falsear los datos que usan en la plataforma es hacerse más interesante para los y las demás, claramente es interesante decir que viven en una ciudad atrayente como Hollywood o algún lugar ficticio como otro planeta o en el fondo del mar, cambiarse el nombre o el estado civil te construye un yo que puede ser tildado de “cool”, tener hijos, o señalar a los amigos como hermanos o hermanas es una forma de ubicarse en el foco de atención para los y las demás integrantes de la comunidad. Los datos se manejan a antojo del emisor, lo que hace cuestionar la rigurosidad y veracidad de la información entregada por las personas que poseen un perfil en Facebook. Los nativos saben que las personas mienten, pero no lo marcan como una mentira común y corriente, señalan que hay razones para cambiar o falsear los datos, es más, tienden a justificar el que lo que se dice o hace en Facebook no es

veraz. Supuestamente no decir la verdad permite protegerse de personas malintencionadas, pero es obvio que la razón va más allá. Ellos no lo expresan literalmente porque no tienen claridad respecto a la idea de verdad y mentira, no por la edad sino que porque no manejan los mismos patrones éticos que los adultos en este sentido, asunto que llama la atención, pues funcionan dentro de un juego de apariencias asumidas y controladas por el inconsciente, que naturaliza el proceso de cambiar lo que son porque se hace lúdico y jocoso. Para los adultos podría haber mentira, hay datos falsos y eso es objetivo, pero para ellos hay una estructura diferente de sentido, donde el parecer ser de una u otra forma es más relevante que “decir la verdad” o ser transparente. El juego de identidad complejiza aún más la autocomprensión global de los adolescentes y se profundiza su inestabilidad emocional y social, porque lo que es considerado conceptual y valóricamente como una mentira, en Facebook no lo es, sino que es una práctica normal que todos llevan a cabo con el fin de hacer más entretenidos sus perfiles, asunto no menor, que puede incluso augurar cambios sustanciales en la ética social futura, porque evidentemente los nativos serán los adultos de mañana, regidos por patrones que se aprenden en la infancia. Las relaciones se relativizan, las palabras amigo y “te amo” son usadas por todos quienes deseen hacerlo sin necesariamente sentirlo, o sintiéndolo dentro de la emocionalidad entendida por ellos y ellas. Muchos conceptos se encuentran en un estado difuso, en relación a la comprensión de los adultos. Ello, a su vez simplifica y enrarece las relaciones, agudizando los conflictos de comprensión entre las personas.

5.1.3 Padres y entorno

Las relaciones de amistad y compañerismo, tan intensas durante la época escolar y adolescente se profundizan enrarecidas en una espiral constante de dichos y de saturación de información cargada de emocionalidades y contradicciones, de fotografías, de malos entendidos, que son las mismas circunstancias que han vivido siempre los adolescentes a los largo de la historia, pero que se ven maximizadas por

una conexión constante a un espacio sin más moderador que ellos mismos, en un proceso recursivo de entendimiento particular del grupo. Los conflictos también se relativizan o profundizan, los límites se desdibujan; los propios nativos entrevistados aseguran que estar en Facebook es liberador, viven la vida que quieren vivir, los adultos no los agobian con sus aprensiones o reglas, si es que lo hacen en contextos *offline*, porque la supervisión desde la familia y principalmente desde los padres, en la mayoría de los casos es bastante baja, sino es que nula. Lo anterior habla de una sociedad en que las nuevas generaciones de clase media crecen solas, con la ayuda de algún familiar o del servicio doméstico en casa, quienes no ejercen mayor autoridad o no poseen las suficientes herramientas para construir autoridad validada y respetada por los adolescentes, para quienes la rebeldía y el opositorismo les otorgan sensaciones gratificantes que los hacen sentir superiores y acentúan su popularidad. Dicho fenómeno se ve aumentado en la medida en que los conflictos se hacen públicos a través de Facebook, sus problemas e intimidades son ventiladas en los muros y estados, que por lo demás satisface la necesidad de atención que no encuentran en el hogar. Siempre es más llamativo estar conflictuado que sentirse pleno y tranquilo, por lo tanto, llamar la atención de los demás a través de cualquier medio es mejor que no llamarla. Completando un círculo negativo, construido sobre una multiplicidad de factores contextuales: demandas académicas, contradicciones amorosas y emocionales, padres que trabajan más horas y les prestan menos atención, lo que aumenta la necesidad de ser notado, respetado o solo considerado.

El compartir lo que son o quieren ser en Facebook agrega un tinte a la adolescencia de los nativos que sus padres y en general los adultos que los rodean no vivieron, por lo tanto a veces se sienten incomprendidos por quienes no manejan el mismo nivel de alfabetización que ellos y ellas, esto hace que los llamados “emigrantes digitales”, en ocasiones, manifiestan resquemores acerca de esta faceta virtual de las vidas virtuales de los adolescentes. El nivel de control parental es variado, algunos padres dan completa libertad a los hijos e hijas para estar conectados a Internet en general y Facebook en específico. En ocasiones se limitan a establecer

horarios de conexión, pero son muy pocos los que manejan las contraseñas, la información que circula y las publicaciones que sus hijos e hijas emiten en sus perfiles o lo que comentan en los de otros y otras. Los adultos suelen conversar acerca de lo que pasa en las redes sociales y el fenómeno comunicacional, pero son los menos los que se interesan y comunican usando estas herramientas y haciendo partícipes de esta situación a la familia y en especial a los más jóvenes. En ocasiones, la supervisión proviene de los hermanos mayores, que también están conectados constantemente, pero dicho control es de otra naturaleza, en tanto refiere más preocupación por proteger y cuidar la integridad y reputación de los nativos.

Esta conducta por parte del núcleo familiar es un tanto predecible, porque la forma en que las familias funcionan hoy en día es diferente, las madres trabajadoras no tienen el tiempo que tenían para dedicarle a sus hijos, el transporte toma más tiempo, el dinero importa más y un largo etcétera que ha hecho que la vida de las personas en general sea muy diferente de cómo era hace un par de décadas, por lo tanto los resultados de los cambios repercuten en la formación y hábitos de las nuevas generaciones. Demonizar a los adultos y nombrar lo que supuestamente no han hecho tampoco es la respuesta, sino que revisar lo que está pasando y resolver los procesos de adaptación social que hay que llevar a cabo para lograr una sociedad eficiente y sana en cuanto a funcionamiento.

5.1.4 Virtual y no virtual, realidades que se cruzan y retroalimentan

El estar constantemente comunicado genera una sensación de estabilidad en quienes perciben al conectado, debido a que puede no ser un buen estudiante o puede no tener un comportamiento del todo agradable para quienes comparten con él o ella a diario, pero como es visible en Facebook es claramente más aceptado cuando está desconectado. No obstante, la mayoría de las veces no hay mayores diferencias entre la forma de ser que manifiestan estando conectados en contraste con cómo son

cuando están *online*, si eres de una forma en la vida, en Facebook serás más o menos similar, pero concientemente no reparan en que la propia percepción que los demás ejercen sobre las personalidades del grupo puede llegar a influenciar las conductas o comportamientos fuera de la plataforma, regulando y normalizando, en sentido foucaltiano, lo que antes era rechazado, debido a que al diferente o considerado “anormal” le es posible acceder a las conductas no apetecidas por el grupo a través de la plataforma y regularizar lo menos aceptado, normalizando sus conductas en la realidad objetiva.

El parecerse o no a sí mismos, al ser de carne y hueso que en ocasiones contrasta con el virtual que funciona en la plataforma, hace que los nativos tiendan a “estabilizar” en cuanto a imagen su personalidad, uniendo las características deseadas por sus receptores con lo que son en realidad. Con lo anterior no pretendo aseverar que Facebook puede mejorar a las personas, porque es factible que en ocasiones las conductas valoradas por el grupo sean negativas e incluso antisociales generando, por ejemplo, situaciones de bullying, debido a que en algún momento esta mala conducta puede ser aceptada por el grupo.

La socialización con el grupo estará mediada por la imagen que construyen de sí mismos, que se complejiza porque se agregan factores al escenario social, ya no basta tener cierta conducta cotidianamente, sino que además, es necesario construir una imagen virtual para que se complete la notoriedad de un individuo dentro de la comunidad. Lo anterior se engrana sobre la base de factores “*online*” conjugados con aspectos “*offline*”; desde estas dos fuerzas, en continua tensión, se arma una realidad difusa, que integra ambos escenarios. La contradicción identitaria nace del hecho de tener que agregar un eslabón más a los muchos que ya formaban la cadena de una personalidad adulta y sana, que necesariamente se construyó de una niñez y adolescencia saludable. A los múltiples roles en los que debe figurar un nativo digital, como estudiante, hijo, amigo, primo, hermano, etcétera, se suma un elemento de proyección muy importante, la imagen virtual, que además debe ser sostenida en el tiempo y alimentada con información debe establecer puentes con la realidad objetiva

de cada día para que sea creíble. Pensarlo de esta forma, construirse nativo es un proceso agotador y que conlleva vivir conectado cognitivamente y emocionalmente a la red, asunto que agudiza la sensación de inestabilidad propia de la edad.

5.1.5 Socialización a través del juego, información como herramienta social

Los juegos son una manifestación que interesa a los nativos, en tanto les permite entretenerse, matar el tiempo de ocio y sobre todo compartir con sus contactos, el ser “bueno o buena” usando determinado juego les otorga cierto estatus frente a los demás. La información que los juegos arrojan, es decir, puntuación y nivel de habilidades crea expectación y puede que hasta admiración en la comunidad. Las aplicaciones de tipo “Society” ostentan gran popularidad porque es posible manifestar o crear lazos entre los contactos en una dimensión diferente. Habbo por ejemplo, o Pet Society hacen que quienes crean un avatar o una mascota, compartan el juego y socialicen en la web, conversen temas relacionados al juego y en general encuentren puntos de contacto.

Los juegos fueron propuestos como el más importante de los objetivos que tenían los nativos para comunicarse, en primera instancia; pero la investigación evidenció lo mucho que los adolescentes valoran la información y la comunicación en sí misma, incluso por sobre los juegos. Facebook se usa para comunicar, información importante, actualizarse acerca de la vida de seres queridos que están cerca, parientes lejanos, primos, hermanos, etcétera, pero sobre todo para mantenerse informados, lo que hace que este sector etéreo maneje información de todo tipo en grandes cantidades, considerablemente más incluso que sus padres y los adultos que los rodean. Los temas son variados, relacionados a cosas cotidianas para ellos y ellas pero también al acontecer nacional y mundial, quieren saber qué está pasando, asunto que se condice con una tendencia social, que nace y se alimenta cada día en los

hogares de clase media y, que hoy me atrevo a decir, es casi una tradición, teniendo en cuenta la calidad de la información de los noticieros de televisión abierta.

Las personas en el Chile de hoy aprecian a otras personas que están al tanto de lo que sucede en su país y el mundo, que leen diarios, miran o escuchan noticieros y en fin que saben lo que está pasando, por lo tanto es una conducta favorecida en los hogares de los nativos, sobre todo de este grupo en particular, en su mayoría hijos de profesionales universitarios. Debido a esto las noticias son importantes para los nativos, la información científica, como nuevos descubrimientos en cualquier campo como física, química o medicina; los avances tecnológicos, la información deportiva mundial, así como también las opiniones de líderes mundiales, no tan solo cantantes y actrices, si no también líderes políticos e ideológicos, aunque en menor medida, lo que configura una visión de mundo. Ubicando la información como un recurso y una herramienta importante, asunto educado desde la familia y la clase social que marca positivamente a las personas informadas, asunto que no asegura su comprensión, pero que por lo menos logra generar personas interesadas en su entorno.

El estar en contacto con personas que quieren es un factor no menor, porque implica que ven en Facebook una herramienta, que al usarla bien puede proporcionarles muchos y variados beneficios emocionales e incluso académicos. La información fluye a través de los muros y los grupos específicos de cada curso, para recordar, cooperar y ayudarse cuando lo requieren en tareas, asuntos emocionales y logística cotidiana, principalmente ligada al colegio, debido a que es un lugar en el que pasan muchas horas del día.

5.1.6 Procesamiento de la información

La concepción utilitaria de la plataforma implica una directriz más técnica del asunto en cuestión, que no es menor, pero que también arroja información

contradictoria. Por una parte, los nativos manejan las tecnologías a nivel de software muy bien, cuando se trata de elementos relacionados a Internet y que han tenido tiempo de explorar y usar con regularidad, pero al enfrentarlos a situaciones más específicas o técnicas, inicialmente les cuesta articular ideas o procedimientos para ejecutar determinada tarea, lo que no significa que no sepan utilizarlo una vez que se familiaricen con él. Este asunto llama mucho la atención debido a recientes investigaciones en torno a la forma en que los nativos comprenden la información. A raíz de los hábitos de consumo de esta, que tuvieron desde muy temprana edad, los estímulos serían procesados de forma diferente a cómo lo hacían sus padres e incluso sus hermanos mayores. La televisión es un ente controversial en este sentido, porque los educa a manejar un nivel de imagen y una forma de comprensión audiovisual muy profunda y que además les proporciona entretención. Los nativos son niños y niñas que crecieron viendo programas para matar el tiempo, mayoritariamente sus hábitos de juego están muy alejados de los que hace 10 años eran tradicionales, porque los programas para infantes, cuando ellos y ellas eran pequeños ya tenían fuerte incidencia en el tiempo destinado a entretención, además los padres y madres no veían mayor problema en dibujos animados supuestamente educativos y que les permitían mantener ocupados a sus hijos e hijas.

Es por esta razón que la idea de un ser multitarea o multitask cobra fuerza y hace que los estudiantes que hoy en día pasan por las aulas de los colegios puedan obedecer a varios estímulos simultáneamente. Esta idea plantea que los nativos digitales pueden hacer varias cosas a la vez, es decir repartir su atención hacia diferentes focos, el cuestionamiento de dicho razonamiento proviene de la capacidad de realización óptima de dichas tareas y la pérdida de la capacidad de concentración, asunto muy en boga en el sistema educativo de nuestro país, que recibe muchos niños diagnosticados con afecciones neurológicas del tipo DAHA (Déficit atencional con hiperactividad) o TEA trastorno específico del aprendizaje, lo que arroja varias controversias en torno a la escuela como institución educativa, pues el sistema está pensado para individuos capaces de focalizar su atención en una sola fuente de

estímulos, lo que no es siempre considerado por quienes realizan labores docentes. La comprensión según los teóricos ha descendido, las personas no entienden lo que leen. Los resultados de mediciones internacionales publicadas en los medios de comunicación aseguran que como país estamos muy por debajo de sociedades más desarrolladas, por ello cabe preguntarse si el sistema es el adecuado para las personas que hoy se están formando académicamente en el sistema educativo chileno, con formas de percibir y comprender que han cambiado desde que los procesos educativos se concibieron y que están desfasados con la realidad de quienes son el principal eje de la educación, los estudiantes.

La necesidad de ruido para generar concentración es un indicador de esta idea, los nativos estudian escuchando música o viendo televisión y les es cotidiano hacer muchas cosas a la vez; por ejemplo cuando están conectados a Facebook, interactúan con otras páginas como Youtube o canales de TV online, lo que evidencia una forma diferente de relacionarse con la información que hace que sus niveles de comprensión tradicional descendan, pero que les proporciona una característica muy valiosa si es optimizada por quienes manejan la atención de este sector etéreo, la atención es difícil de captar, pero se dispersa en varias cosas a la vez. Funcionar sobre la base de estímulos dispersos es una forma diferente de entender el mundo, por ello Facebook representa la reunión de opciones que permiten interactuar con varios elementos comunicacionales en el mismo lugar. La valoración de la plataforma que los nativos reconocen en este sentido se acerca a su naturaleza de herramienta comunicacional, con objetivos muy específicos, destacando características de funcionalidad como el que integre chat, video llamada, correo electrónico privado y aplicaciones diversas, sobre todo de entretenimiento, que les permiten explayarse y para los que no necesitan retener su propia atención por mucho tiempo, lo que hace más llevadero y adecuado a sus facultades, el uso de la plataforma, concluyendo que está hecha para ellos y ellas, dando vida a diversas razones de uso y preferencia.

5.2 PROYECCIONES

Las proyecciones de esta investigación dicen relación con la plataforma como herramienta comunicacional y pedagógica.

5.2.1. Proyecciones comunicacionales

La fluidez de la conexión y el movimiento de la información en la plataforma permite que las comunicaciones entre personas que cumplen determinados roles sea más eficaz y rápida, en tanto quienes comparten objetivos de cualquier tipo pueden estar constantemente comunicados. Cualquier plataforma en Internet puede otorgar herramientas similares, pero Facebook tiene la ventaja de agrupar otras funciones además de la comunicacional específica, lo que permite que el acceso a personas con ciertas características afinidades y gustos particulares, sea más fácil. Los nativos digitales tienen objetivos bastante claros para usar Facebook como plataforma de comunicación, que si bien están vinculados con la percepción y la identidad, lo comunicacional es central. El que manifiesten interés por la información como recurso social a tan temprana edad, situándola como central en el desarrollo de sus vidas, permite imaginar a un adulto con intereses sociales mucho más profundos de los que hoy manifiestan las generaciones mayores. El mundo a su alrededor les interesa, son conscientes que hay un más allá virtual que funciona en Internet y quieren ser parte de ello, lo que hace presagiar que mañana se convertirán en personas interesadas en el acontecer político-económico, educacional y en general de las circunstancias del país que los contextualizan. En este sentido, acercar las herramientas de este tipo a los adultos del futuro será más certero y efectivo, pues sus hábitos de consumo de información serán radicalmente distintos a las actuales

generaciones. La información impresa será cada vez menos valorada, los diarios, e incluso los libros, serán menos demandados de lo que son hoy. Al respecto ya es posible generar observaciones objetivas, la cantidad de circulación de material impreso, sobre todo diarios y revistas, es considerablemente más baja que hace unos años, asunto que con el tiempo se verá generalizado, debido a que los nativos provienen de una infancia diferente, en donde la información proviene de otras fuentes. Ellos y ellas eligen lo que quieren leer y adquirir un diario, cuya información atractiva y relevante se encuentra en un par de páginas no tendrá mayor sentido. El papel digital ya ha ganado mucho terreno en los últimos años y satisfacer las necesidades comunicacionales de los nativos digitales será mucho más complejo, porque obedecen a un perfil de receptor o lector con preferencias y hábitos diferentes, que llegado el momento será una directriz importante de estudiar en nuestro país, pero que ya es vista como una realidad en países de la comunidad europea, cuyos nativos digitales se encuentran en etapa universitaria y demandan estructuras informativas muy diferentes. Es el sistema el que debe adecuarse a los consumidores si quiere sobrevivir, por lo tanto la investigación en este sentido, desde la infancia de quien compra o se suscribe a una publicación será muy relevante a la hora de configurar el soporte que entregará la información.

La publicidad, como otra de las técnicas comunicacionales por excelencia tendrá, y está teniendo ya, que adaptarse a consumidores con otros estilos de consumo y percepción. Las compras *online*, por ejemplo, generarán muchas más confianza en públicos que desde pequeños manejaron cómo y dónde generar transacciones a través de Internet. La valoración del tiempo y del espacio será mucho más diversa entendida desde individuos que crecieron cerca de un teclado. Si las grandes empresas, líderes de mercados internacionales ya invierten gran parte de sus presupuestos en publicidad BTL, con mayor razón será más efectivo en el futuro, para quienes acostumbran manejar sus cuentas y servicios en el teléfono celular. Las apuestas comunicacionales tendrán que ser más inteligentes y osadas si buscan llamar la atención de consumidores expertos e informados.

5.2.2 Proyecciones pedagógicas

Pedagógicamente Facebook puede resultar una herramienta muy certera como fuente de aprendizaje, debido a que ya es una realidad la forma en que los nativos se informan y comparten dicho espacio con fines académicos. Si bien esta vía de comunicación pedagógica ya existe, a través de plataformas tipo *muddle*, la incorporación a ellas no es espontánea y tiene fines muy delimitados y específicos, se ingresa a ellas como quien ingresa a un aula, por ello la comunicación solo fluye en ese sentido, pero el caso de Facebook es diferente, porque quienes se conectan tienen también otros objetivos, principalmente entretenerse y comunicarse, pero ha surgido, por lo menos en las experiencias de los entrevistados, la necesidad de agruparse para compartir aspectos de sus vidas académicas, teniendo un espacio que les genera una fuente de recursos que se construye colaborativamente. Cada uno de los integrantes de una comunidad, que tiene cuenta en Facebook es susceptible de ser parte del grupo de su curso, en donde se comparte información de tipo académica y miscelánea, armando un espacio educativo que nace de su propia iniciativa, por lo tanto es más agradable y validada, porque la sienten propia y no impuesta. Los docentes que tienen acceso a dicha información pueden usarla en beneficio de sus clases, aportar material a dichos espacios, buscar nuevas formas de abordar contenidos y motivar a sus estudiantes acercándose a sus propias realidades e incluso conectar el aula real con la virtual que los propios estudiantes han creado, a través de ejemplos, actividades y un sin fin de situaciones que se pueden crear a partir de la información que ellos y ellas comparten.

Es sabido que el proceso pedagógico no es tan solo académico, por ello el flujo de la información personal que queda flotando en la plataforma, también es una herramienta que puede enriquecer el quehacer docente, en tanto, lo estudiantes, nativos digitales, comparten lo que les sucede como personas que se desarrollan en un ambiente determinado, *offline*. Ello permite proveer el proceso educativo de

experiencias, acercarlo a lo que pasa realmente con los estudiantes en sus vidas y completar un proceso al que en ocasiones, la escuela por sus características esenciales, no llega. La comunicación en este sentido hace que los y las profesoras estén informados de lo que pasa con sus estudiantes cotidianamente, fuera del colegio, permitiendo construir una comunicación más completa y cercana, que ayude a resolver problemas no tan solo académicos, sino también pedagógicos, desde simples dudas con la tarea hasta situaciones personales graves, en las que se puede intervenir y ayudar.

Facebook se convierte así en una especie de plataforma a distancia espontánea generando un sistema natural de comunicación, completando el proceso presencial del colegio, con uno no presencial en la plataforma, construyendo y cooperando con el objetivo primordial de la educación, formar seres integrales, que creen y compartan aprendizajes significativos para la vida, relacionados con sus propios devenires personales.

Técnicamente las proyecciones de esta investigación son múltiples y aportan al conocimiento general de una zona etérea compleja, que funciona sobre la base de percepciones de una realidad dispersa y discontinua, para ello facebook fue un medio muy interesante de conocer, por lo que significa para los usuarios, en este caso nativos digitales. No hay duda que el concepto y las comunicaciones en torno a esta plataforma tienen mucho más que aportar, y la realidad virtual como tal, es una fuente muy extensa de información que permite acceder a un espacio múltiple que acerca a la comprensión de seres humanos, en este caso en etapa de desarrollo y construcción de identidad.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, Daniel y Said, Elias Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Identity and subjectivity in virtual social networks: the Facebook case*. Revista del Instituto de Estudios en educación, Universidad del Norte n° 12 enero-julio, 2010

Aignerren, Miguel 2002 La técnica de recolección de información mediante los grupos focales Recuperado 29 de diciembre de 2011 en <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/viewFile/1611/1264>

Aladro, Eva 2005 El yo espejo Charles Horton COOLEY (Traducción de Eva ALADRO) CIC (Cuadernos de Información y Comunicación) Universidad Complutense de Madrid 2005, 10 Recuperado el 12 de julio de 2011 en <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/935/93501001.pdf>

Amezcuca, Manuel 2003 La entrevista en grupo. Características, tipos y utilidades en investigación cualitativa Revista de ENFERMERÍA CLÍNICA N° 13(2):112-117 Recuperado el 23 de septiembre de 2011 en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=310548>

Babbie, Earl. 1999 *“Fundamentos de la Investigación Social”*. Editorial Internacional Thomson S.A. de C.B. México.

Baeza, Manuel. *“De las Metodologías Cualitativas en Investigación Científico-Social. Diseño y Uso de Instrumentos en la Producción de Sentido”*. Editorial Universidad de Concepción. Primera Edición. Concepción, Chile. 2002. pp. 181- 183.

Bolseguí, Milagros y Fuguet Smith, Antonio 2006 Construcción de un modelo conceptual a través de la investigación cualitativa Sapiens junio año/Vol. 7 número 001

Universidad pedagógica Experimental Libertador Caracas Venezuela p. 207-229
Recuperado el 23 de septiembre de 2011 en
<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/410/41070114.pdf>

Borjas Parra de Xeana, Leslie y Monasterio De Márquez, Dilia. 2009 Representaciones sociales de la ética empresarial en Venezuela. En CS, No. 4 - Junio 2009. abril, 2010. p. 239-252. Recuperado 14 de mayo de 2011 en
<http://hdl.handle.net/10906/2216>

Bringué, Xavier, Sádaba Charo y Tolsá Jorge 2010 La Generación Interactiva en Iberoamérica 2010 Niños y adolescentes ante las pantallas. Madrid, Fundación Telefónica Recuperado el 23 de abril de 2011 en <http://www.generacionesinteractivas.org/upload/libros/La%20Generacion%20Interactiva%20en%20Iberoamerica%202010.pdf>

Cabrera, Daniel 2006 Movimiento y conexión Movement and Connection Universidad Veracruzana, México Recuperado el 15 de julio de 2011 en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2196332>

Cabrera, Daniel 2010 Notas para pensar el imaginario de “Bolonia” o sobre la formación de los humanos como recursos flexibles, conectables y móviles Riff Raff, nº 42, 2^{aa} época, invierno 2010 Recuperado el 10 de julio de 2011 en <http://www.rebelion.org/noticia.php?id=107117>

Cáceres, María Dolores; Ruiz San Román, José A.; Brändle, Gaspar 2009 Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, Vol. 14, 2009, pp. 213-231. Universidad Complutense de Madrid España Recuperado el 12 de noviembre de 2011 en <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/935/93512977013.pdf>

Casany Daniel y Ayala Gelmar 2006 Nativos y emigrantes en la escuela Revista Participación educativa. Aprender a lo largo de la vida Revista cuatrimestral del consejo escolar del estado noviembre de 2006 53-71

Contreras, Ricardo 2004 El paradigma científico según Kuhn. Desarrollo de las ciencias: del conocimiento artesanal hasta la ciencia normal *Rev. VI Esc. Ven. de Qca.*, Diciembre, 2004 Andes, Mérida – 5101 – Venezuela. Recuperado el 26 de septiembre de 2011 en <http://es.scribd.com/licania/d/71347861-El-Paradigma-Cinetifico-Segun-Kuhn>

Costas, Mirtha 2011 Representaciones sociales Recuperado el 14 de noviembre de 2011 en http://www.filo.unt.edu.ar/servicios/programas_08/programa_ts_con_grupos_intervencion_transformadora.pdf

Cuadra, Álvaro 2009 Epistemocrítica de la e- Comunicación *Elementos para una etnografía virtual de las prácticas científicas en la era digital* En virtualidad y conocimiento CC eBook. Santiago de Chile. 2010 Recuperado el 14 de diciembre de 2011 en http://labrechadigital.org/labrecha/virtual_alvarocuadra.pdf

Castells, Manuel (2000) Internet y la sociedad red. Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Universidad Oberta de Catalunya España. 7.10.2000

Cotino Hueso, Lorenzo (2009) Ponencia “Encaje constitucional de la responsabilidad en la web 2.0” en Mesa 4 “Responsabilidad en la web 2.0, aspectos generales y penales en *I Seminario IDT sobre derecho y web 2.0. Workshop sobre la propiedad intelectual, la privacidad, la Administración electrónica y las responsabilidades en la web 2.0. Aspectos legales y tecnológicos, Institute of Law and Technology (IDT),* Universidad Autónoma de Barcelona, 18 de septiembre de 2009, Recuperada el 17 de septiembre de 2011 en http://documentostics.com/component/option,com_docman/task,doc_download/gid,1478/Itemid,5/.

Chacón Blanco, María Cruz 2009 Desarrollo de la adolescencia y la juventud Recuperado el 24 de agosto de 2011 en http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/M_CRUZ_CHACON_1.pdf

Dittus, Ruben 2011 El imaginario social del otro interiorizado. Taxonomía de la alteridad como espejo del yo contemporáneo En; Coca, Juan R., Valero Matas, Jesús; Randazzo, Francesca; Pintos, Juan Luis NUEVAS POSIBILIDADES DE LOS IMAGINARIOS SOCIALES TREMN – CEASGA 2011

Feixa, Carles s/f Antropología de las edades www.cholonautas.edu.pe / Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales Recuperado el 23 de septiembre de 2011 en <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/C%20Feixa.pdf>

Folegotto, Isabel y Tamborino, Roberto 2005 Las tic y los nuevos paradigmas para la educación Recuperado el 13 de noviembre de 2011 en <http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/TLC%20y%20los%20nuevos%20paradigmas%20educativos.pdf>

Fouce, Hector 2008 Tribunas de la Comunicación Revista Nativos digitales y la comunicación de marca Recuperado el 30 de marzo de 2012 en <http://www.activosintangibles.com/2008/10/nativos-digitales-y-la-comunicacion-de.html>

García Guardia, María Luida y Nuñez Gomez, Patricia 2010 Nativos digitales y redes sociales SSN: 1988-2629 Nueva época. Set. Dic, 2010 Recuperado el 12 de enero de 2012 en <http://www.derecom.com/numeros/articulo0703.html>

Génis Roca, Antonio Fumero colaboración de Fernando Saéz Vacas 2007 Redes web 2.0 Fundación Orange 2007

García, Felipe Portillo Javier Romo, Jesús Benito, Manuel Nativos digitales y modelos de aprendizaje Universidad de País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

Recuperado el 23 de enero de 2012 en <http://spdece07.ehu.es/actas/Garcia.pdf>

García, Fernando 2010 Internet en la vida de nuestros hijos ¿Cómo transformar los riesgos en oportunidades? Gráficas Alzate, Navarra

Goffman, Erving. 1997 La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu, Buenos Aires

Hernández Sampieri, Roberto y Otros 1991 Metodología de la investigación México, MacGraw-Hill

Ibarra Lopez, Armando Martín y de la Lata Gómez, Dania Eliza Niños s/f Nativos digitales en la sociedad del conocimiento: acercamientos conceptuales a sus competencias. Razón y palabra Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación www.razonypalabra.org.mx

Islas Octavio, 2011 La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales Recuperado el 30 de marzo de 2012 en <http://www.alaic.net/revistaalaic/index.php/alaic/article/download/45/44>.

Larraín, Jorge 2003 Concepto de Identidad Revista FAMECOS • Porto Alegre • n° 21 • agosto 2003 • quadrimestral Recuperado el 10 de marzo de 2012 en <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3211/2476>

London, Edgar s/f De las víctimas de *Facebook* a los nativos digitales Recuperado el 12 de abril de 2011 en <http://edgarlondon.com/10minaz/10az100316.html>

López, Enric 2009 Análisis del comportamiento on line de la generación “nativos digitales”. Estudio de Caso: Estudiantes de Grado en Turismo y Masters en la EUHT CETT – UB 2009-10 *EUHT CETT - Universidad de Barcelona* Revista Profesional Española de Terapia Cognitivo-Conductual

Luengo López, A. (2004) Adicción a Internet: conceptualización y propuesta de intervención. *Centro de Psicología NAHAR (Alcalá de Henares)* 22- 52 Recuperado el 20 de mayo de 2011 en <http://www.aseteccs.com/revista/pdf/v02/adiccionalinternet.pdf>

Maffesoli, Michel 1997 *El nomadismo Vagabundeos iniciáticos* FONDO DE CULTURA ECONOMICA, México

Maffesoli Michel 1990 El tiempo de las tribus Icaria Recuperado el 27 de junio de 2011 en <http://www.teoriasdelaamistad.com.ar/pagina5/Unidad9/1Maffesoli.pdf>

Maffesoli, Michel 2004 *Ventana Central: Sociedad de la información y nuevas identidades Juventud: el tiempo de las tribus y el sentido nómada de la existencia Jóvenes*, Revista de Estudios sobre Juventud Edición: año 8, núm. 20 México, D-F, enero-junio 2004 pp. 28-41

Marradí, Alberto, Nélica Archenti y Juan Ignacio Piovani 2007 *Metodología de las Ciencias Sociales* Emecé, Buenos Aires.

Merino Malillos, Lucía 2010 Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes Tesis Recuperada el 23 de abril de 2011 en <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?fichero=15359>

Mata, María Cristina 2007 Nociones para pensar la comunicación y la cultura masiva ESTUDIOS FILOLOGICOS Modulo 2, Curso de Especialización Educación para la comunicación-La Crujía, Bs. As.42: 155-173, 2007

Moñivas, Alberto Epistemología y representaciones sociales: concepto y teoría Revista de psicología general y aplicada 1994 47(4) 409-419 Recuperado el 23 de noviembre de 2011 en <https://aulavirtual.uji.es/login/index.php?wantsurl=https://aulavirtual.uji.es/mod/resource/view.php?id=356590>

Mora, Martín 2002 La teoría de las Representaciones sociales de Serge Moscovici Athenea digital num 2 otoño de 2002 Recuperado el 23 de septiembre de 2011 en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/viewFile/55/55>

Muriño, Javier 2008 Teoría Fundamentada o Grounded Theory Recuperado el 20 de enero de 2012 en http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/recursos/Teoria_Fundamentada.htm

Oteiza, Teresa 2007 Percepciones lingüísticas de hablantes bilingües: análisis evaluativo Linguistic Perceptions of Bilingual Speakers: an evaluation análisis Universidad Austral de Chile, Instituto de Lingüística y Literatura, Valdivia, Chile. e-mail Recuperado el 23 de abril de 2011 en http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0071-17132007000100010&script=sci_arttext

Padawerii, Ana 2004 Nuevos esencialismos para la antropología: las bandas y tribus juveniles, o la vigencia del culturalism0 KAIRÓS, Revista de Temas Sociales Universidad Nacional de San Luis Año 8 – Nº 14 (Octubre /2004)

Piscitelli, Alejandro 2002 CIBERCULTURAS 2.0 En la era de las máquinas inteligentes Buenos AIRES-Barcelona, MadridPaidós

Piscitelli, Alejandro 2005 Inmigrantes digitales vs. nativos digitales recuperado el 23 de abril de 2011 en <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/inmigrantes-digitales-vs-nativos-digitales.php>

Piscitelli, Alejandro 2006 NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES *¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún?* RMIE, ENERO-MARZO 2006, VOL. 11, NÚM. 28, PP. 179-185

Piscitelli, Alejandro 2009 Monográfico «Cultura digital y prácticas creativas en educación» Facebook. Esa reiterada tensión entre la sobre promesa y la invención de nuevos mundos Revista de Universidad y sociedad del conocimiento rusc Vol. 6 n. ° 1 (2009) | issn 1698-580x

Piscitelli, Alejandro 2010 Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación. AulaXXI, Santillana.

Prieto Rodríguez, M. Ángeles. 2002 Paso a paso en el diseño de un estudio mediante grupos focales. Aten Primaria 2002. 15 de abril. 29 (6): 366-373

Raymond, Emilie, 2005 La teorización anclada como método de investigación en ciencias sociales. En la encrucijada de dos paradigmas. Cinta de Moebio, septiembre número 23, Universidad de Chile, Santiago de Chile

RAE 2009 Diccionario de la lengua española. Fuente electrónica [en línea]. Madrid, España: Real Academia Española.

Reyes, Tomás 2006 Métodos cualitativos de investigación: los grupos focales y el estudio de caso Recuperado el 12 de junio de 2011 <http://fidhernandez.cl/download/Investigacion%20social%20cualitativa/Documentos/Grupo%20focal%20y%20estudio%20de%20caso.pdf>

Rivero, Carmen Irene 2004 Michel Maffesoli UN POSMODERNO ¿TAL LEJOS Y TAN CERCA DE LOS MODERNOS! No. 23, Año XII, Vol. XII, Julio Diciembre 2004 Recuperado el 28 de junio de 2011 en <http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/Maffesoli%20un%20postmoderno%20del%20SigloXXI.pdf>

San Martín, Lilian y Mujica, Sergio 2010 Redes sociales: la nueva forma de comunicación de los jóvenes universitarios Eighth LACCEI Latin American and Caribbean Conference for Engineering and Technology (LACCEI'2010) "Innovation and Development for the Americas", June 1-4, 2010, Arequipa, Perú Recuperado el 14 de junio de 2011 en http://www.laccei.org/LACCEI2010-Peru/Papers/Papers_pdf/TTL146_SanMartin.pdf

Saéz Vacas, Fernando 2011 Nativos digitales, inteligencia digital. Revista número 86 - Enero - Marzo 2011 Telos, cuadernos de comunicación e innovación N° 86 Recuperado el 12 de abril de 2011 en http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/REVISTA/TribunasdeComunicacin_86TELOS_TRIBUNA1/

Sierra Bravo, Restituto 1988 Técnicas de investigación social teoría y ejercicios Madrid, Paraninfo

Torres, María Elena e Iglesias Dosil, María Noelia 2010 FACEBOOK: INTERACCIÓN JUVENIL EN EL ESPACIO VIRTUAL Ser visible, estar en el muro número 86 - Enero - Marzo 2011 Recuperado el 23 de abril de 2011 en <http://www.perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/viewArticle/571>

Uribarrí, AUSA 1999 El uso de Internet y la teoría de la comunicación, Universidad de Zulia, Venezuela Recuperado el 23 de julio de 2011 en <http://www.comunicacionymedios.com/comunicacion/teorias/textos/internet.htm>

Vallverdú, J. Revista de Filosofía Volumen 64, (2008) 193-214 Recuperado el 13 de enero de 2010 en <http://www.fecyt.es/e-ciencia/>

Vidales, Carlos 2010 “SEMIÓTICA Y COMUNICOLOGÍA: Historias y propuestas de una mirada científica en construcción” Número 72 mayo-julio de 2010