

La elaboración de variables de investigación para estudiar los espacios virtuales de socialización

Dra. Luz Eugenia Aguilar González
Instituto Superior de Investigación y Docencia para el Magisterio/Secretaría de Educación Jalisco

Dr. Armando Martín Ibarra López
Universidad de Guadalajara

Introducción

El presente trabajo muestra la construcción metodológica de un cuestionario que tiene como finalidad describir los significados culturales que le asignan los jóvenes distintos espacios de socialización. El trabajo pertenece a un proyecto más extenso, titulado: *Construcción de los significados culturales de los espacios virtuales de socialización en jóvenes*, mismo que está financiado por el Instituto Mexicano para la Juventud (IMJUVE) y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT)¹.

La inquietud por esta investigación se plantea desde la apreciación del uso creciente del internet entre los jóvenes; desde esta preocupación, no se ha estudiado suficientemente si sus formas comunicacionales se han modificado y con ello se han diseñado o adoptado nuevas formas de socialización en sus ambientes inmediatos como son el familiar, el escolar y entre sus amigos. Por otra parte, estos espacios virtuales ocupan gran parte de su tiempo y se han convertido un elemento más de su cultura juvenil. Además de convivir con otras personas en espacios reales, la virtualidad los mantiene conectados por más tiempo, en un espacio menos vigilado, con abundancia de información y posibilidades de comunicación.

Descripción del proyecto de investigación

El proyecto de investigación describirá la construcción de significados culturales en su interacción social entre jóvenes de 18 a 25 años. Se analizará la forma en que se reproducen o se realiza la socialización dentro de los espacios virtuales. La investigación se efectuará con una metodología mixta: un cuestionario para describir de forma representativa, la construcción de significados, y una parte cualitativa, en donde por medio de grupos de discusión se profundizará en las prácticas socializantes predominantes de los estudiantes por grupos de edad y que pertenezcan a ciertas instituciones educativas, ello a partir de los resultados del cuestionario. Por tanto, el primer momento será un estudio descriptivo que recupere la intensidad de consumo, los usos de los espacios virtuales y los significados generales. En el segundo momento se recuperarán datos cualitativos para construir un mapa que explique la forma en que los

¹ El proyecto tiene como líder al Dr. Armando Martín Ibarra López, adscrito al Departamento de Comunicación de la Universidad de Guadalajara (UdG). El número de referencia del proyecto es IMJUVE 2012-189520-R. El equipo de trabajo está integrado por: Dra. Elvira Fuentes Márquez (Universidad del Valle de Atemajac, UNIVA); Mtro. Gustavo Castro García (UNIVA); Dr. Leopoldo Cárdenas González; Mtra. Yadira del Refugio Robles Irazoqui, (UNIVA/UDG); Mtra. Dania Eliza de la Lata Gómez, egresada de la Maestría en Comunicación; Mtra. Julia Pérez Naranjo, egresada de la Maestría en Comunicación; Mtra. Rosario Barba González, egresada de la Maestría en Comunicación y los becarios: Shannon Deyanira Díaz Mondragón, estudiante de la licenciatura en Sociologías de la UdG; Gustavo Antonio Domínguez Martínez, egresado de la licenciatura en Letras hispánicas de la UdG; Andrea Silva Ambriz, estudiante de la licenciatura en Letras hispánicas de la UdG y Alberto Rojas Nagano, egresado de la maestría en Ciencias de la Educación del Instituto Superior de Investigación y Docencia para el Magisterio/Secretaría de Educación Jalisco.

jóvenes se socializan y se recrean para comprender la nueva cultura virtual que están construyendo.

La pregunta de investigación es: ¿cuáles son las perspectivas de uso de las TIC en jóvenes sobre diferentes espacios virtuales (red social, dispositivos móviles de conexión, transmedialidad, internet-medios masivos de comunicación y plataformas educativas) y sus niveles de participación como práctica de socialización y recreación, mismos que determinan factores de innovación o de riesgo en la conformación de hábitos y cultura?

La hipótesis es que a partir de las TIC y del espacio virtual de socialización y recreación más usado por los jóvenes, se construyen prácticas que determinan factores de innovación o de riesgo en la conformación de hábitos y cultura.

El objetivo general es identificar y analizar las perspectivas de uso de las TIC en los jóvenes sobre diferentes espacios virtuales (red social, dispositivos móviles de conexión, transmedialidad, internet-medios masivos de comunicación y plataformas educativas) y sus niveles de participación como práctica de socialización y recreación, mismos que determinan factores de innovación o de riesgo en la conformación de hábitos y cultura.

El objeto de estudio se centrará en la socialización en los principales espacios virtuales más utilizados por los jóvenes. Como estrategia metodológica, y después de la revisión teórica, se establecen cuatro dimensiones de análisis una de las cuales se refiere a las interacciones y los roles de los usuarios con fines educativos como parte de la cultura académica. Estas prácticas dentro de los procesos educativos están siendo impulsadas por los jóvenes y profesores como una forma de socialización académica para la discusión y el aprendizaje: blogs, wikis, plataformas gratuitas. Asimismo se buscará el uso de una red social a la que se le han designado fines educativos: Facebook².

Para delimitar el objeto de estudio, las cuatro dimensiones de análisis se ubican en un ámbito de aplicación social, entendido este como los entornos de convivencia del sujeto con otros sujetos, lo que nos lleva los tipos de interacción. Los tipos de interacción se refieren a las formas en que se establecen las interacciones y las relaciones entre los sujetos dentro del proceso comunicacional, desde las personales pasando por la grupales y llegando a las masivas. En el ámbito educativo, se explicaría de la siguiente manera³:

Cuadro 1

Espacios virtuales	Ámbito de aplicación social	Tipos de interacción	Tipo de relación
Plataformas educativas u otros espacios	Ámbitos escolares y empresariales	Personal y de grupo	Uno a muchos Grupos a Grupos Uno a Uno

Acercamiento teórico y objeto de estudio

La perspectiva social y cultural de este trabajo, asume que los sujetos están inmersos en comunidades de prácticas, en contextos sociales bien definidos. Dichas prácticas se van tornando más complejas en la medida que las TIC e internet se convierten en una parte medular del desarrollo de la sociedad. Además de ser herramientas para acceder a

² Las otras dimensiones son: (1) Uso de redes sociales; (2) Dispositivos móviles y (3) Como transmedialidad: entretenimiento y fortalecimiento de la cultura popular hegemónica.

³ Las dimensiones que se mencionan arriba se omiten del cuadro, por no ser tema de este trabajo de investigación.

información, son instrumentos para crear y reforzar vínculos sociales, para formar comunidades, para organizarse y para crear mensajes de diversa índole.

Los usuarios de distintas TIC y de la red, son usuarios y creadores de diversas formas de comunicación, lo que permite ampliar sus ámbitos y prácticas sociales. Con ello se integran nuevas redes globales (Castells, 2001). Esto a su vez provoca que los espacios públicos y privados se entrelacen, además que esta dinámica vuelve cada vez más borrosos los límites entre lo público y lo privado, entre la realidad y la virtualidad. Por ejemplo, desde el hogar se pueden realizar compras y desde la red, se puede saber lo que hacen los amigos a través de sus “posts” en Facebook. Asimismo se pueden asumir nuevas personalidades a través de los perfiles y *avatars*.

El aumento en el uso de los dispositivos móviles y en el acceso a internet han llevado a una transformación, no solo tecnológica, sino también de las formas de organización social; a nuevas y distintas formas de producir mensajes (con la creación respectiva de nuevos códigos, especialmente icónicos). Además se han creado nuevas formas de distribución del poder y de generar nuevas experiencias sociales y ciudadanas (Castells, 1996). La operación de los grupos sociales es más horizontal, pues los conocimientos y las formas de comunicación son más abarcativas y relacionales. Esta afirmación es más cierta para los grupos sociales con mayor posibilidad de conexión y actuación política y social, que para aquellos grupos que no cuentan con dispositivos, posibilidad de conexión o actuación política o social activa.

La educación en esta investigación se analiza desde una perspectiva social pues la escuela se ha considerado como el segundo grupo de socialización, después de la familia. En sus orígenes, el objetivo principal fue asegurar la cohesión social, ahora, el empuje de las necesidades neoliberales hacen que la escuela haya cambiado sus objetivos y se encuentre entre dos fuegos: las exigencias de calidad, eficacia, eficiencia y demás, que se mide a través de pruebas estandarizadas y la contra parte, que es su obligación moral de formar ciudadanos críticos, solidarios, libres, globales, inclusivos además de otros aspectos que, precisamente gracias a las TIC y el internet, ha desarrollado nuevas inquietudes y formas de actuar entre los ciudadanos. Por ello, el modelo de la escuela tradicional está agotado, es asincrónico y vive en constantes contradicciones dentro de sus prácticas (Rodríguez Zidán, 2006).

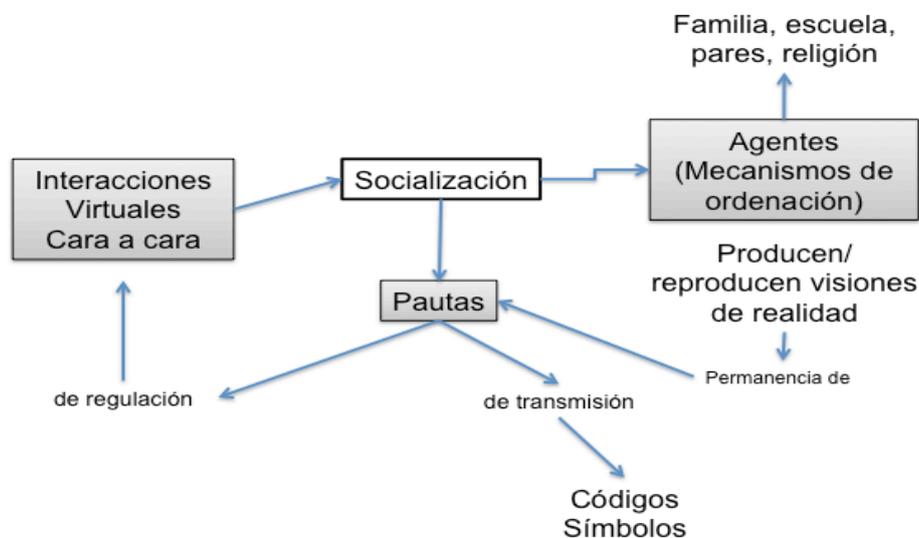
Una de ellas es precisamente la integración de las TIC en las aulas y las habilidades de maestros y alumnos para manejarlas con enfoques educativos, que trasciendan el mero uso como apoyo visual y se puedan convertir en parte de los ambientes de aprendizaje. Para ello, es necesario que los profesores dentro de la escuela diseñen actividades en donde los intereses y la manipulación de los elementos simbólicos a aprender, se relacionen con la estructura cognitiva del sujeto. Si se considera al sujeto como un procesador activo y constructivo de información, con ciertas actitudes y predisposiciones hacia el medio de transmisión, los contenidos que se transmiten y la interacción con los mismos no depende del medio en sí o de su diseño, sino del esfuerzo mental del estudiante para lograr la interacción con los medios (Salomon, paraf. por Cabero, 2001). Por ello, ofrecer a los estudiantes una red social como forma de comunicación, puede tener sentido, pero se necesita un diseño específico para que pueda ser considerado como un medio que enseña. Entonces, lo que interesa para este trabajo es acercarnos precisamente a esos usos y significados simbólicos que tienen los jóvenes para poder comprender mejor las formas de socialización dentro de la escuela, y poder establecer algunas pautas de aprendizaje que puedan ayudar a plantear preguntas específicas sobre las formas de aprendizaje de los jóvenes desde la tecnología y no solo acompañados por ella.

En este sentido la escuela, al igual que otras instituciones sociales, lleva a los sujetos a asumir pautas que regulan las interacciones con los otros para producir o reproducir visiones de la realidad compartidas. Esta transmisión y reproducción de pautas, regulan

las formas de comunicación, lo que permite la construcción de códigos comunes, de símbolos comunes que las distintas instituciones sociales van mediando. Los agentes, en este caso los profesores, son los que tienen en sus manos algunos mecanismos de ordenación de los procesos de socialización. Afirmamos que son solo algunos, pues los medios de comunicación, el internet, las redes sociales virtuales, el grupo de pares, la religión, la familia, etc., son las otras instituciones que interactúan con los jóvenes. Durante la juventud, todas estas instituciones se encuentran más o menos presentes en la vida de los jóvenes, por ello, esta investigación se centrará en la identificación más cercana de sus prácticas de socialización en interrelación con sus hábitos y escenarios en los que los realizan.

Dicho lo anterior, el proyecto de investigación se enfoca desde una perspectiva sociológica, en donde el ámbito educativo es uno más dentro de la vida de los estudiantes. En el Esquema 1 se representan los referentes teóricos que se seleccionaron y fueron articulando para delimitar el problema de estudio:

Esquema 1
Delimitación del Problema



Los jóvenes como sujetos de estudio

El proyecto se enfoca a los jóvenes, no solo por ser el grupo del que se dice, nació con la tecnología, sino porque el estudio de los jóvenes ha predominado desde dos líneas: ya sea como jóvenes o como estudiantes, por lo que se pretende romper con esta dicotomía en los trabajos de investigación. Como estudiantes se han enfocado en su condición social, desempeño académico y trayectoria académica, o bien como actores de ciertas prácticas socioculturales, pero siempre en su papel de estudiantes dentro de la institución escolar. Por otra parte, están las investigaciones que estudian a los jóvenes fuera de la escuela, en bandas, en el barrio o como productores de culturas juveniles. Por ello, estamos de acuerdo con Weiss (2012), al considerar el estudio de los jóvenes que viven en ciudades, que son a la vez estudiantes y que son jóvenes. También estamos de acuerdo con este autor en que en el estudio de los jóvenes, y el acercamiento a su subjetivación, la interacción con los otros y sus vivencias diversas ayudan a comprenderlos mejor. Nosotros tomamos como espacio de los jóvenes el virtual, por lo que a las características de los jóvenes anteriormente descritas, se agrega la de jóvenes “tecnologizados”.

Bajo estos criterios, los jóvenes han ampliado sus campos de acción, de los tradicionales, a los ambientes dentro de los espacio virtuales. En los espacios virtuales cuentan con

ventajas que, probablemente, en sus espacios tradicionales no tienen: la oportunidad de expresarse, de crear y de comunicarse. En los espacios virtuales pueden ser receptores o productores de mensajes, pues dentro de la virtualidad no se sienten vigilados por sus padres o pares, aunque sí pueden ser censurados por sus mensajes. Pero por ello, sus encuentros con otros pueden ser regulados, pues pueden decidir si sus receptores y mensajes son complementarios a otros mensajes, además de seleccionarlos y seleccionar, a su vez, a los receptores. El espacio virtual puede ser también una extensión de los encuentros cara a cara, volviendo a estas interacciones más intensas y frecuentes. Asimismo, las prácticas exhibicionistas y voyeristas pueden incrementarse. boyd (2008) explica que los jóvenes muestran en las redes un sí mismo idealizado que no presentan normalmente en sus encuentros públicos; sin embargo, lo que muestran no está totalmente desconectado de sus experiencias diarias. Sumado a ello, “estos sitios están fuertemente ligados a las relaciones sociales que los jóvenes establecen en el ámbito *offline*, por lo que lo *online* y lo *offline* se mezclan y complementan de maneras complejas dando lugar a formas de interactuar específicas” (Ibarra López y Naranjo Moreno, 2013, p. 266). Por ello, su interacción dentro de la red se incrementa entre su grupo de iguales y van conformando lo que donah boyd ha llamado audiencia invisible.

Pero este contexto que están viviendo los jóvenes puede conllevar riesgos, pues su participación en la virtualidad puede carecer de una construcción narrativa. Las comunicaciones e interacciones en internet, están basadas en la inmediatez, en las pocas palabras, en la virulencia de un mensaje que a las pocas horas es sustituido por otro. Ello puede llevar a la carencia de un discurso, y si a ello se agrega la ausencia de mecanismos sociales de cohesión dentro de la institución por ejemplo que no haya claridad en los objetivos de las acciones, esto dificultará que los jóvenes puedan encontrar su lugar en la sociedad (simbólico o material), por lo tanto, podrían tener dificultades para terminar de formar su identidad social. El joven, ante esta panorámica, puede tener poco clara la percepción de determinados objetivos, tener problemas con la coherencia con el sistema de valores predominante en su sociedad o entre los valores y la conducta en la misma.

En esta lógica, la educación virtual, por medio de las plataformas educativas, busca mantener una estructura que de sentido a la educación, que mantenga la narrativa escolar de forma tal que los jóvenes tengan un contrapeso en su vida dentro de otros espacios virtuales y de los espacios virtuales dentro de su vida. En este sentido, los ambientes educativos virtuales, tienen la ventaja de colaborar en la construcción de cierto tipo de interacciones que contribuyen en la formación social de los sujetos. El Facebook, el correo electrónico, los blogs, son herramientas que pueden facilitar la comunicación entre los estudiantes y con el profesor, de forma más horizontal. Estos pueden ser complemento de una clase presencial, pero no sustituyen un ambiente de aprendizaje (virtual o presencial). Si llegan a ser considerados como ambientes de aprendizaje, puede caerse en los riesgos que anteriormente se mencionaban.

Sin embargo, la tendencia a virtualizar las relaciones humanas, y por consiguiente las educativas, no nos deja clara la forma en que se van construyendo estos tejidos virtuales, de hecho, si somos estrictos con algunos conceptos, los procesos de socialización se producen cara a cara, por lo que el concepto de red social virtual no existiría. Por otra parte, el aprendizaje basado en plataformas educativas permite generar comunidades de aprendizaje. Las redes sociales se basan en las relaciones entre las personas, por lo que se reafirma lo que se comentó anteriormente: las redes sociales, metidas en la educación permiten incrementar el flujo de información, formando un esquema radial de comunicación, pero no necesariamente forman comunidades de aprendizaje, las cuales deberán tener una mayor esquematización académica para que funcionen adecuadamente, por lo que es necesario un diseño específico del ambiente de aprendizaje correspondiente.

Los jóvenes conceptualizados desde sus distintos entornos sociales, vistos desde un enfoque socio-cultural, es traspasar los enfoques biológicos que marcan las diferentes etapas de la vida. Los jóvenes, o la etapa que se considera como la juventud, es un constructo social que fija límites y comportamientos y está vinculado a contextos socio-históricos (Reguillo, 2004) que se ha ido moldeando a partir de los cambios de la organización productiva de la sociedad, la oferta, el consumo cultural, el discurso jurídico, hasta por el periodo que corresponde a su escolarización y los define como jóvenes y estudiantes (Weiss, 2012). La globalización cultural ha impactado en la manera en que se definen los actos de los jóvenes, lo que a su vez, los define y delimita como sujetos de investigación. Su acceso a las TIC y a la red ha traído transformaciones en la forma en que los jóvenes perciben la realidad, cambiando su foco de acción del barrio o de la escuela hacia un espacio global y virtual (Reguillo, 2004). Ello ha transformado la forma en que perciben la política, su proyecto de vida y sus relaciones sociales incluso los espacios en los que actúan. En este sentido, la cultura de los jóvenes se centra en lo instantáneo, en la fugacidad, en la velocidad de la información, de las relaciones, que facilitan el olvido y les permite moverse “en un universo de dinamismo, de fragmentación, de inmediatez, un mundo mosaico, de continua estimulación y donde todo es simultáneo” (Morduchowicz, 2008, p. 27), lo que les impide formar narrativas a largo plazo, que les permitan tener marcos de referencia para interpretar la realidad y construir proyectos a futuro o a más largo plazo.

Esta capacidad de estructurar una narrativa de la realidad, podría ser parte de las funciones de la escuela como agente que permita la ordenación de la realidad. Y son precisamente la ausencia de estas descripciones en las prácticas de los jóvenes las que justifican este proyecto de investigación.

Desde otra perspectiva, la juventud también ha sido vista como un valor social en sí mismo, que tampoco tiene que ver precisamente con lo biológico, sino con lo nuevo, lo moderno, lo desenfadado, lo actual, en donde la tecnología, la conectividad, los amigos, la hiperrealidad y la virtualidad toman sentido como parte de la cultura juvenil (Gordo López, 2006). Desde el ámbito cultural y social, esto puede tener sentido, pues se incorpora fácilmente a las prácticas habituales de los sujetos, pero ¿cómo se ve desde la escuela? Una institución social alejada de la tecnología o bien que realiza esfuerzos por ponerse a la par de estas prácticas cotidianas. Es por ello que el uso de plataformas educativas gratuitas, del Facebook, wikis o blogs, puede ser atractivo para los estudiantes, mas no necesariamente constituyen un ambiente en el cual puedan resemantizar la fugacidad que les otorgan estos mismos medios para lograr un aprendizaje significativo. Por ello, estas plataformas, red social y demás a partir de su uso, pueden ser solo herramientas o bien espacios de aprendizaje. La educación a distancia tiene otras características que no son parte de este trabajo.

Los jóvenes como sujetos de esta investigación, entonces, se definen desde la cultura, desde sus prácticas y desde sus interacciones, de ahí la perspectiva sociocultural, además de que son considerados desde su acción como estudiantes. Con base en lo anteriormente expuesto, la delimitación del sujeto de investigación se realizó desde la definición sociocultural de ser joven (entre 18 y 25 años) así como que fuera estudiante universitario, de escuelas públicas o privadas. De esta manera, consideramos que quedaría cubierta la categoría de joven como una categoría sociohistórica construida, producto de los acuerdos sociales en contextos específicos que determinan las interacciones sociales que definen sus formas de socialización.

Una vez definidos y delimitados los sujetos de estudio, pasamos a la definición de algunos conceptos que nos ayudaran a ir definiendo las variables a utilizar en el diseño del cuestionario.

Las dimensiones teóricas para la construcción del instrumento

De lo ya expuesto anteriormente, se comenzaron a definir los conceptos eje derivados de la concepción de la investigación, estos son: socialización, cultura, uso, consumo y riesgos.

La socialización para Giddens (1984, 1990) el punto de vista de los agentes en los procesos sociales es obvio, son ellos los que constituyen la dirección de los comportamientos de los grupos, las instituciones y el mismo dinamismo de la sociedad. En esta perspectiva de la agencia humana son los actores los que pueden cambiar la misma naturaleza de lo social; en ese sentido, el proceso de socialización se entendería como el proceso readaptador de las orientaciones de los individuos en la construcción del quehacer y de la institucionalidad social; son los agentes quienes adoptan las potencialidades constitutivas de la vida social para producir o reproducir modelos sociales (Cohen, 1987, en Giddens, 1990a). Para Berger y Luckmann (1998) la socialización secundaria (que es la que correspondería a la etapa que estamos estudiando) es la que permite la división del trabajo y la distribución social del conocimiento. Para ello son necesarios roles y conocimientos específicos. En consecuencia, la realidad objetiva debe estar relacionada con la subjetiva. La internalización de la realidad que realiza el sujeto y la estructura de la sociedad, es lo que logra la socialización exitosa. A partir de estas definiciones es en la conformación de los grupos sociales en donde se pueden observar las interacciones, donde se constituyen formas de comunicación delineadas por las formas de interacción predominante y en la manera en que ellos están percibiendo la realidad para construir sus significados sobre la misma.

Nuestra parte social es la que nos permite interrelacionarnos con los otros, mientras que la cultura son las formas de vida características en una sociedad determinada, son formas aprendidas, introyectadas en el proceso de socialización y que pueden variar en el tiempo. La cultura es la forma de vida de los miembros de una comunidad o grupo (Giddens, 1989). Para Gimenez es la "Organización social de significados interiorizados de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivados en formas simbólicas, todo ello en contextos históricos específicos y socialmente estructurados" (2007, p. 49). Para algunos autores, la cultura es lo que nos hace humanos.

Otros dos conceptos derivados de las necesidades de objetivación del marco teórico de referencia del cual partimos, fueron los de uso y consumo. El uso y consumo no es abordado aquí desde una perspectiva epistemológica para marcar tendencia, como en los enfoques tradicionales dirigidos a estudios de mercado, sino desde el enfoque académico que tiene como finalidad comprender las formas de significación de la realidad cultural, producto de las acciones de los sujetos. Dentro de este enfoque académico se busca la identificación de los estilos de vida (Del Río, Álvarez y Del Río, 2004). Este tipo de trabajos, abordan, además, el análisis de los contextos personales, sociales y culturales de las prácticas y la apropiación de significados (Del Río, Álvarez y Del Río, 2004; Morduchowicz, 2008). Para Martín-Barbero (2006) la recepción-consumo es el lugar epistemológico y metodológico para pensar la comunicación, pues es ahí donde se dan las interacciones entre los sujetos, las condiciones y los escenarios en donde se entiende la socialidad en la trayectoria de consumo para construir las trayectorias culturales de los jóvenes.

Para Sandoval Martín (2000) el uso es el empleo o fin que los sujetos le otorgan a los medios, tecnologías e internet. Lo que hace el sujeto frente a las distintas pantallas. Y el consumo cultural es el "conjunto de procesos de apropiación y usos de los productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica" (Canclini, en Sunkel, 2006, p. 89). El consumo cultural es la inclusión o la exclusión de los medios en las prácticas sociales de apropiación y uso. Asimismo, el uso se define como los diferentes procesos de interacción entre sujetos, en ciertas condiciones y escenarios, lo cual

permite que se produzcan y sean producidos como resultado del poder y lucha por la hegemonía (Martín-Barbero, 1996). La importancia de estos conceptos en la investigación es para rescatar el consumo en “los procesos socioculturales en los que se realiza la apropiación y uso de los productos, es una práctica sociocultural, mientras que el uso se refiere al que los receptores hacen de los contenidos en relación con sus prácticas cotidianas (Cantú y Cimadevilla, 1998). Por ejemplo, se consumen cinco horas de televisión al día, pero de esas cinco horas, tres se usan como medio que acompaña mientras se realizan otras actividades” (Aguilar González, 2012, p. 4).

Ante esta conceptualización, nos dimos cuenta que surgía dentro de los textos revisados que abordan esta problemática, una preocupación por los resultados de las investigaciones, sobre la cantidad de horas de consumo, sobre el uso de diferentes páginas electrónicas, sobre las formas de comunicación y socialización de los jóvenes, de ahí que consideramos importante incluir dentro del cuestionario los posibles riesgos a los que puede estar expuesto el joven. Desde esta perspectiva sociocultural se considera como un riesgo la dificultad del individuo de socializar; cuando el sujeto se encuentra dentro de una institución social, el riesgo aparece cuando esta carece de mecanismos sociales de cohesión, entre ellos, la falta de objetivos de la misma o bien que estos no se encuentran explícitos. Además, puede considerarse también la falta de estructura en las instituciones, es decir, ambientes caóticos, violentos o ausencia de normas y límites. Los riesgos también se identifican desde el lugar (virtual o material) que ocupan los jóvenes en las instituciones y las acciones que se les permite realizar dentro de ellos; otros riesgos se refieren a problemas de identificación social con un grupo. Finalmente se aborda el estudio de la incongruencia entre los valores y las conductas.

Estos conceptos pasaron a constituir las variables, las cuales, una vez definidas, de ellas se derivaron las subvariables y su definición. Como ya se habrá percatado el lector, hay términos que se han empleado constantemente, a saber: interacciones, conexión y patrones de selectividad, elección de roles, objetivación, identidad y significaciones imaginarias sociales. Por su importancia dentro de las definiciones teóricas, son los que se delimitaron como las subvariables. De ahí se realizó la redacción de los ítems y la estructura del cuestionario.

De esta manera definimos las interacciones como la realización regular y rutinaria de los encuentros en donde se establecen reglas, normas y dinámicas compartidas. En ellas cada interlocutor intenta adaptarse al comportamiento y expectativas del otro. Si bien las estructuras sociales ofrecen pautas que delimitan las posibilidades de la interacción es en la misma interacción que estas se actualizan constantemente.

Cada interacción constituye un sistema de actividades cuya materia fundamental es siempre una acción recíproca, puesto que en ella nos comprometemos en trabajos de cuidado de la imagen, presentación ante el otro, interpretación y control del entorno.

En entornos mediatizados se altera el proceso de interacción, por lo cual las personas deberán realizar actos explícitos para interactuar, representarse a sí mismos y crearse una fachada personal a través de estrategias y del uso de diversas herramientas como la creación de perfiles o *avatars*; los grados de amistad que se establecen con los “amigos” virtuales, es decir, el grado de intimidad o bien los fines de la interacción. Por ejemplo, en el ámbito escolar, el grado de intimidad puede ser superficial, pues la interacción puede centrarse en el intercambio de información. La identificación de las interacciones también puede ayudar a describir la exposición de sí mismos que realizan los jóvenes para ser reconocidos por otros, o bien para crearse un perfil definido de como desearían verse ante los otros (Zermeño Flores, 2001). En la virtualidad, por ejemplo, las personas se atraven a hacer cosas que no harían cara a cara. Otra práctica común es mantenerse en contacto con personas que ya no ven y con quienes quieren conservar la relación.

Para ello, las personas que usan internet y sus diferentes espacios, desarrollan mecanismos para establecer conexiones, lo que no es al azar, sino que se desarrollan a través de patrones de selectividad. Son algunas de las pautas que permiten establecer los códigos de comunicación con quienes se quiere mantener el contacto. En este sentido, estamos hablando de la interacción comunicativa entre los sujetos en espacios virtuales. En esta interacción, ellos conforman ciertos patrones de selectividad que van de Uno a muchos y de muchos a uno; de grupo a uno; de grupo a grupo o de uno a uno.

El internet tiene la posibilidad de que los usuarios sean receptores, pero también productores de mensajes. Esta posibilidad de acción de los sujetos permite que ellos elijan los roles que quieren jugar. Algunos solo son navegantes, consumen la información, otros la producen, otros solo la pasan a otros a través de sus páginas, muros o retuits, y algunos otros vierten opiniones sobre los temas. Estas diferentes acciones marca a los sujetos dentro de las interacciones que realizan. La pasividad, el voyerismo, la crítica, es lo que va conformando la identidad de los sujetos que participan. Por ello, es importante identificar la elección de roles de los jóvenes. Para esta investigación, los roles son tipos de actores en el contexto de un cúmulo de conocimientos objetivados comunes a una colectividad de actores. El rol representa el desempeño del actor, así como su nexos con la institución. El rol de los sujetos dentro de la virtualidad permitirá definir el tipo de institución a la que se pertenece; la manera en que construyen significados y el orden institucional que define su carácter y del cual se deriva su sentido objetivo.

De las interacciones de los jóvenes y los roles que asumen, podemos identificar las objetivaciones de sus prácticas, de ahí que para Berger y Luckmann (2004) la objetivación es el proceso por el cual los productos externalizados de la actividad humana alcanzan el carácter de objetividad. Algunas de las prácticas de los jóvenes en las redes son objetivadas a través de su producción de identidades, mensajes o discursos. Este es un aspecto que nos interesa indagar. Nos centraremos en el tipo de comunicación que prefieren para tratar temas o con quienes se sienten más cómodos en las interacciones.

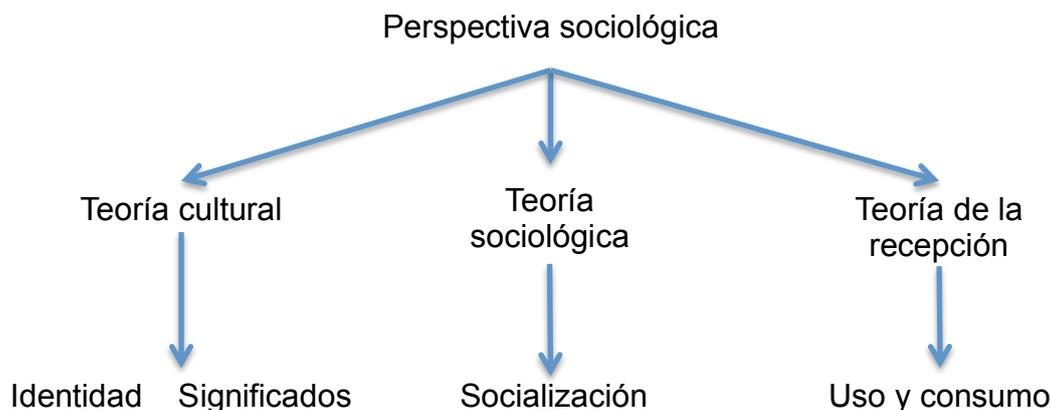
Otro de los aspectos que nos interesa rescatar es la identidad que están formando los jóvenes a través de la virtualidad. Sabemos que el estudio de la identidad es sumamente complejo y que hay diferentes posturas teóricas para analizarla, por ello, a través del cuestionario, buscaremos solo algunas situaciones culturales con las que se identifican o algunos gustos o prácticas culturales que los unen como grupo. En la parte cualitativa de la investigación se abordará más el tema. Retomamos la definición de Gilberto Gimenez (2007), para quien la identidad individual se define como un proceso subjetivo y autorreflexivo a través del cual los sujetos se diferencian de otros mediante la autoasignación de un repertorio de atributos culturales valorizados. Las identidades colectivas son la capacidad autorreflexiva de los actores sociales, quienes la conforman para reconocer el alcance de sus acciones y de los otros. Por su parte, "la identidad digital está constituida por diferentes tipos de datos según el usuario tenga o no la intención de revelarlos, lo que da lugar a una identidad declarada, compuesta por aquella información que revela expresamente la persona, otra identidad actuante, según las acciones que esta lleva a cabo, y otra calculada o inferida, según el análisis de las acciones que realiza la persona. Toda esta información puede ser utilizada para configurar una idea de quién es y qué le gusta a una persona determinada" (Georges, cit. por Fundación Telefónica, 2013, p. 11). En este sentido, la identidad se encuentra en el hacer cotidiano y en la manera en que los individuos se plantan frente a los demás seres humanos: quiénes somos, hacia dónde vamos y cómo nos relacionamos con los otros. Se conjugan lo imaginario y lo racional, lo instituyente y lo instituido, lo radical y lo social que se hace efectivo a través de una subjetividad determinada representada en prácticas y hábitos cotidianos.

Finalmente, para identificar la construcción de significados, es conveniente tener un referente teórico, seleccionamos el concepto de significaciones imaginarias sociales de Castoriadis (1983). Para este autor, la unidad en la institución total de la sociedad es la que proporciona la “cohesión interna de la urdimbre inmensamente compleja de significaciones que empapan, orientan y dirigen toda la vida de la sociedad considerada y a los individuos concretos que corporalmente la constituyen. Esa urdimbre es el magma de las significaciones imaginarias sociales que cobran cuerpo en la institución de la sociedad considerada y que por así decirlo, la animan”. Una sociedad es una construcción que se mantiene por la consolidación y reproducción de sus producciones de sentido; inventa sus significaciones que se organizan, orientan y dirigen la vida de los individuos que la constituyen. Las significaciones son el enlace, el contexto y la posibilidad entre lo instituyente y lo instituido, representan las actitudes, valores y normas que proporcionan una definición de la realidad y del ser, de lo que cuenta y no cuenta entre los hombres. Las significaciones imaginarias sociales comúnmente se confunden con los símbolos y las representaciones, pero es preciso decir que dichas significaciones no denotan nada, y sin embargo, son la base de todo significado y sentido, son pues “condiciones” socioestructurales de fondo para la elaboración y la comprensión del sentido, connotan más o menos todo. Su existencia obedece a lo que se podría considerar como propiedad de co-existencia, que se elabora en los grupos sociales a partir de gérmenes privados que son admitidos en áreas indefinidas de los inconscientes individuales, de ahí su naturaleza de condición posible. “Lo que el individuo puede producir, no son instituciones, son fantasmas privados” que vienen a colmar “allí donde hace falta y en el momento oportuno, en el agujero del inconsciente de los demás y posee suficiente «coherencia» funcional y racional para resultar viable una vez simbolizado y sancionado -es decir- institucionalizado” (Castoriadis, 1983, p. 233). En este punto, las preguntas están basadas en las opiniones o percepciones, a través de preguntas de escala de valoración. Este aspecto también tendrá que ser abordado con mayor profundidad en el estudio cualitativo.

Diseño del instrumento

Bajo estos criterios, se comenzó a diseñar el cuestionario. El cuestionario debería abarcar las dimensiones antes descritas, las cuales se fueron desglosando en los ítems. El siguiente esquema ilustra las principales teorías de las que se partió para las definiciones operativas de las variables y que se describieron en el apartado anterior.

**Esquema 2
Identificación de dimensiones**



Después de las definiciones y la operativización de las variables, se fueron construyendo en el equipo cada una de las preguntas. Por ser un equipo multidisciplinario, los ítems

consideraban los temas de interés de cada uno de los miembros. El diseño de los ítems tienen que ver con dos tipos de preguntas: abiertas y cerradas, así como redactadas a partir del tipo de dato que se busca: frecuencia, preferencia o concepto. La mayoría son cerradas. Se llegó a esta decisión para procesar más fácilmente la información. Este proceso implicó definir perfectamente el concepto teórico que se estaba representando en la pregunta, así como la información y el tipo de dato que arrojaría.

Una vez que se terminó el primer cuestionario, se aplicó (en papel) a grupos pilotos de diferentes universidades y con estudiantes de pre y posgrado. Se tomó el tiempo de respuesta que oscilaba entre 35 y 45 minutos, así como el vocabulario utilizado y la claridad en las respuestas. Después de este procedimiento, se decidió eliminar algunas de las preguntas porque el tiempo de respuesta era excesivo; se corrigió redacción y el formato de presentación. Posteriormente, se pasó al formato electrónico, lo que constituyó otro problema, pues algunas de las preguntas no eran fáciles de codificar o no se acoplaba a la base de datos diseñada para recabar la información. La encuesta se aplicará en línea a través de SurveyMonkey.

La población de estudio se centrará en jóvenes universitarios (unidad de muestreo) entre 18 y 25 años de edad, de la Zona Metropolitana de Guadalajara y la ciudad de Querétaro, con un nivel educativo de Licenciatura y Maestría que sean estudiantes. Para encontrar el tamaño de la muestra adecuado se considerarán como universo para el presente estudio 47 centros universitarios en la Zona Metropolitana de Guadalajara cuya población estudiantil es de 244,145 personas, (*ANUIES, Anuario Estadístico, Población Escolar en la Educación Superior, Ciclo Escolar 2011-2012*); para la ciudad de Querétaro se considerarán como universo 58 centros de estudios universitarios con una población estudiantil de 56,858 personas (*ANUIES, Anuario Estadístico, Población Escolar en la Educación Superior, Ciclo Escolar 2012-2013*). Y el universo de 391 estudiantes para la Escuela Normal de Educadoras de Jalisco. Se tomará una muestra representativa de cada población de estudio. Para la elección del tamaño adecuado de la muestra de estudio se diseñó un estudio estadístico particular para cada institución educativa.

En este momento nos encontramos en la etapa de aplicación del cuestionario. El Esquema 3 ilustra el proceso.

Para la estructuración del cuestionario, se fueron desarrollando cada una de las preguntas, con base en las variables y subvariables, para asegurarnos de que quedaran cubiertas todas con algunas preguntas, revisar que hubiera equilibrio numérico entre las preguntas para cada variable y que estuvieran cubiertos todos los intereses de investigación de los miembros del grupo. De esta manera, el cuestionario quedó constituido por las variables que se describen en los siguientes párrafos.

Para la variable: datos generales, las dimensiones son: datos personales y espacio escolar. Se conformó por seis preguntas abiertas y una cerrada. En total, siete preguntas.

Para la variable Uso, las dimensiones son medios y tecnologías. Se conformó por seis preguntas de opción múltiple, cuatro de escala y una abierta. En total, once preguntas.

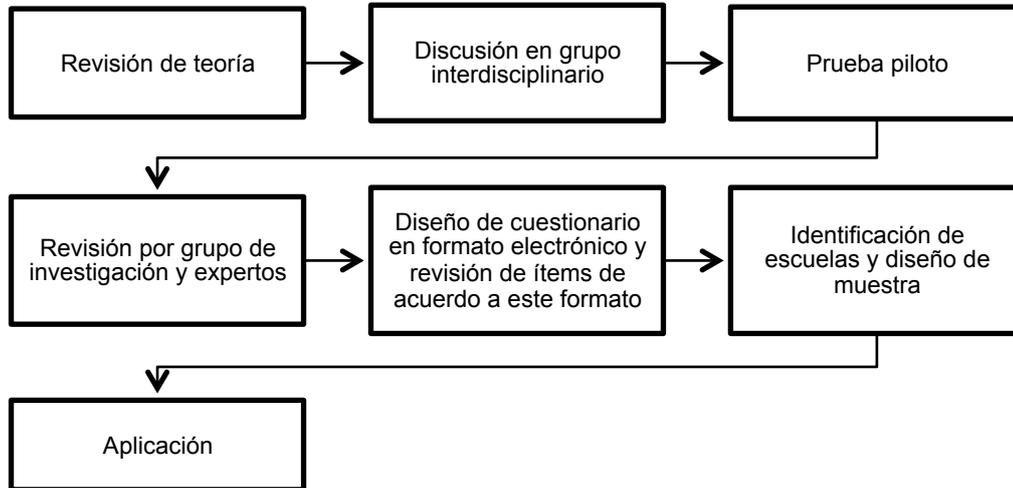
Para la variable Consumo, las dimensiones son medios y tecnologías y tiempo de consumo. Se diseñaron dos preguntas de opción múltiple y una de escala. En total tres preguntas.

Para la variable Socialización, las dimensiones son interacciones; conexión y patrones de selectividad y elección; roles y objetivación. Se diseñaron dos de opción múltiple, ocho de escala y dos abiertas. En total, catorce preguntas.

Para la cultura: Identidad y significados imaginarios sociales. Se diseñaron dos de opción múltiple, seis de escala y dos abiertas. En total, diez preguntas.

Riesgos queda sin dimensión. Se adaptaron de instrumentos ya probados en otros países de habla española, en total, cuatro preguntas de escala.

Esquema 3
Proceso de diseño y validación de cuestionario



En general, en el cuestionario se diseñaron catorce preguntas de opción múltiple, cuyo dato arrojará frecuencias. Veintitrés preguntas de diferentes tipos de escala, para obtener preferencias, con datos de desviación estándar y coeficientes de correlación y once preguntas abiertas, que se procesarán para conocer pertenencia (datos generales) y significados, se abordarán por medio de análisis de contenido, como se ve en el Cuadro 2:

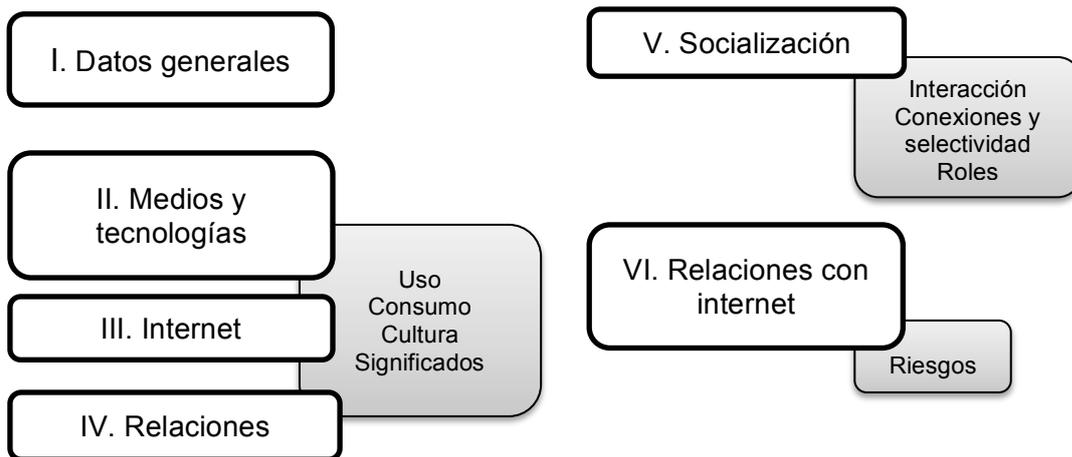
Cuadro 2
Variables y Distribución de reactivos

Variable	Dimensión	Número de ítem y Tipo de pregunta	Total de ítem
Datos generales		Ítems 1-3; 5-6; 8. Preguntas abiertas Ítem 4. Pregunta cerrada	7
Uso	Medios y tecnologías	Ítems 12, 16,20-21 Preguntas de Escala Ítems13 -15, 17, 19, 24 Preguntas de Opción múltiple Ítem 18 Pregunta abierta	11
Consumo	Medios y tecnologías Tiempo	Ítems 10 y 22. Preguntas de escala. Ítem 10 de opción múltiple	3
Socialización			
	Interacción	Ítem 38 Pregunta de opción múltiple Ítem 29 Pregunta de escala	14
	Conexión y patrones de selectividad y elección	Ítem 27. Pregunta de opción múltiple. Ítems 24, 36, 37 y 47 Preguntas de Escala Ítems 34, 35 Preguntas abiertas	
	Roles	Ítem 41. Pregunta de escala	

	Objetivación	Ítem 42. Pregunta de escala Ítems 43 y 44. Preguntas de opción múltiple	
Cultura	Identidad	Ítem 45. Opción múltiple	1
	Significados imaginarios sociales	Ítems 9, 25, 30, 32, 46. Preguntas de escala Ítem 23. Preguntas de opción múltiple Ítems 26 y 33. Preguntas abiertas	9
Riesgos		Ítems 31, 47-49. Preguntas de escala	4

La estructura del cuestionario muestra cómo algunas de las preguntas, a pesar de estar ubicadas en alguna de las variables, las respuestas pueden relacionarse con otras, lo que permitirá realizar algunos cruces de información. Así, el Esquema 4 ilustra lo anterior.

Esquema 4 Estructura del cuestionario



Estamos de acuerdo con las ventajas que tiene este instrumento para trabajos descriptivos. En un primer momento se pensó en su aplicación directa con los sujetos, pero después se decidió realizarla por internet. Esto tiene varias ventajas: la familiaridad de los sujetos con el medio, es más rápido y económico y facilita el análisis de los resultados, pues las respuestas llegan directamente a una base de datos. Se escogió realizarlo en un ambiente escolar, pues se pueden aplicar varias de una vez en las salas de cómputo, así como se puede contar con la ayuda de los profesores. Otra de las ventajas de este tipo de estrategia es que realizar la aplicación en el ambiente de los sujetos, puede darles mayor confianza. Sin embargo, los estudiosos no excluyen la aplicación de otros instrumentos (por lo general de corte cualitativo) para validar las respuestas (Ibarra López y Aguilar González, 2012), que es lo que se plantea para la segunda parte de este trabajo.

En lo que se refiere al ámbito educativo, se respetó en enfoque sociológico expuesto anteriormente. Las preguntas versan sobre:

1. Los usos educativos que se le otorga a internet y los dispositivos y los lugares en los que se conectan para realizar estas tareas
2. La frecuencia de uso de páginas que apoyan las tareas escolares.
3. Uso de redes sociales con fines educativos
4. El consumo (número de horas) para cumplir con las tareas escolares
5. Las actividades escolares que se realizan en entornos virtuales y educativos
6. Recursos que apoyan al educación: libros, páginas electrónicas, presentaciones
7. La importancia de la escuela en la vida de los jóvenes

8. La importancia de los compañeros de escuela en la vida de los jóvenes
9. La importancia de los dispositivos móviles para resolver tareas escolares
10. La importancia de internet para obtener información para el desempeño escolar
11. Valoración de las relaciones sociales a través de internet con compañeros de escuela
12. Los aprendizajes significativos de internet

En el caso de los riesgos no se incluyeron preguntas que tuvieran que ver con el ámbito educativo.

Estos temas se ubican en alguna de las variables ya mencionadas, son varios los ítems que tocan estos temas y están ubicados como uno más dentro del cuestionario. Por lo que se podrá observar, las respuestas que se obtengan solo podrán otorgarnos un panorama descriptivo muy general.

Conclusiones

Estamos conscientes que la relación que tienen los jóvenes con la tecnología toca en gran medida sus prácticas que apoyan sus aprendizaje o bien, que han aprendido a aprender de las tecnologías y de la red. Sin embargo, la sola indagación de los procesos de aprendizaje de las tecnologías o con tecnologías, rebasa el ámbito de la sociología, para pasar al de la psicología o la pedagogía. En el acercamiento cualitativo se abordarán algunos de estos aspectos en lo particular.

El escrito que se presenta aquí expone las reflexiones que se realizaron, desde la concepción del problema, su delimitación teórica y la delimitación de las variables de trabajo. El objetivo es plantear las dificultades que se presentan al abordar un tema de estudio desde distintas fronteras de conocimiento, con un equipo multidisciplinario que articule sus propios intereses de investigación con un marco de referencia común. La incorporación de aspectos educativos desde este enfoque sociológico nos parece importante, pues en los trabajos de investigación revisados y que se refieren a educación apoyada con tecnologías de la información o con dispositivos electrónicos, están más centrados en la parte cognitiva.

Es usual que cuando se inicia en la investigación, tengamos claros los instrumentos, sin pensar en que previo su diseño se tiene que realizar toda una reflexión filosófica, teórica y metodológica. Por esto este trabajo es una muestra radiográfica del proceso de diseño de un instrumento. Con este trabajo pretendemos dar elementos descriptivos que permitan a otros investigadores fundamentar la contextualización de sus trabajos.

Referencias:

- Aguilar González, L. E. (julio-diciembre 2012). Los escolares como consumidores y usuarios de medios y tecnologías. *Diálogos sobre educación*, 5 (3). En línea.
- Berger, P. y Luckmann, T. (1994). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- boyd, d. (2008). Taken Out of Context: American Teen Sociality in Networked Publics. *PH Dissertation*. USA: University of California-Berkeley, School of Information. En línea: <http://www.danah.org/papers/TakenOutOfContext.pdf>
- Cabero, J. (2001). *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Paidós. *Papeles de Comunicación* 36.
- Cantú, A. y G. Cimadevilla (1998). Orientación, consumo, recepción y uso de los medios: una propuesta de articulación conceptual", *Intercom, Revista Brasileira de Ciência da Comunicação*, 21 (2), consultado el 30 de enero de 2012, en <<http://200.144.189/revistas/index.php/revistainter-com/article/view/970/873>
- Castells, M. (1996). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1. México: Siglo XXI.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet*. Barcelona: Plaza y Janés.

- Castoriadis, C. (1983). *La institución imaginaria en la sociedad*. Barcelona: Tusquets.
- Del Río, P.; Álvarez, A. y Del Río, M. (2004). *Pigmalión. Informe sobre el impacto de la televisión en la infancia*. Madrid: Fundación Infancia y aprendizaje.
- Fundación Telefónica (2013). *Identidad digital: el nuevo usuario en el mundo digital*. Madrid: Ariel.
- García Canclini, N. (2006). El consumo cultural: una propuesta teórica. En Sunkel, G. (Coord.). (2006). *El Consumo cultural en América Latina*. Bogotá: Colección Agenda iberoamericana. Convenio Andrés Bello.
- Giddens, A. (1989). *Sociología*. Madrid: Alianza Editorial.
- Giddens, A. (1984). *The Constitution of Society: Outline of the Theory Structuration*. Berkeley: University of California Press.
- Giddens, A. et al. (1990a). La teorías social hoy. México: Alianza editoria/CNCA.
- Giddens, A. (1990b). The consequences of Modernity. USA: Stanford University Press.
- Jiménez, G. (2007). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. Colección Intersecciones (18). México, DF: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/ITESO.
- Gordo López, A. J. (Coord.). (2006). *Jóvenes y cultura messenger. Tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva*. Madrid: Fundación de ayuda contra la drogadicción/ Ministerio del trabajo y Asuntos Sociales-Injuve/Caja Madrid. Obra social.
- Ibarra López, A. M. y Aguilar González, L. E. (2012). La encuesta como acercamiento al mundo social infantil. En Robles Irazoqui, Y. (Coord.). *Entre nosotros y los otros. Experiencias metodológicas de investigaciones con niños sobre la comunicación y la vida social*. San Cristóbal de las Casas. México: Centro de Estudios Sociales y Jurídicos Mispat/ Consejo de Ciencia y Tecnología de Estado de Chiapas/ Universidad Autónoma de Chiapas/ Educación para las Ciencias en Chiapas/ Aguascalientes/San Cristóbal de las Casas.
- Ibarra López, A. M. y Pérez Naranjo, J. (2013). Jóvenes y Facebook: socialidad mediada e interacciones sociales. En Rodríguez Morales, Z. y Rodríguez Salazar, T. (Coord.). *Socialidades y afectos. Vida cotidiana, nuevas tecnologías y producciones mediáticas*. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara.
- Malhotra, N. K. (2008). *Investigación de mercados (quinta edición)*. México: PEARSON, Prentice Hall.
- Martín-Barbero, J. (1996). Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. *Nómadas* (5). En línea: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105118998002>
- Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.
- Reguillo, R. (2004). Los estudios culturales. El mapa incómodo de un relato inconcluso. En *Portal de comunicación.com. Lecciones del portal*. En línea: http://portalcomunicacion.com/uploads/pdf/16_esp.pdf
- Rodríguez Zidán, E. (2006). ¿Es la escuela una institución pública democrática? En *Aposta* (24). *Revista de Ciencias Sociales*. En línea <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/zidan.pdf>.
- Sandoval Martín, M. T. (2000), Algunas cuestiones sobre el uso de Internet para los próximos años. En *Revista Latina de Comunicación Social* (31). En línea: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000kjl/z31jl/88sandoval.htm>
- Siemens, G. (2012). *El aprendizaje en entornos conectivos*. Conferencia. Buenos Aires: Fundación Telefónica.
- Weiss, E. (2012). Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivación. En *Perfiles educativos*. XXXIV (135), 134-148. En línea: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/perfiles/article/view/29175>
- Zemeño Flores, A. I. (Diciembre, 2001). Reflexiones sobre el método para explorar la relación entre las tecnologías vía pantalla y la construcción de las identidades

juveniles. En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. VII (14). Universidad de Colima, 127-150. En línea: http://www.researchgate.net/publication/26484725_Reflexiones_sobre_el_mtodo_para_explorar_la_relacin_entre_las_tecnologas_va_pantalla_y_la_construccion_de_las_identicades_juveniles